

MIDGARD™

СПРАВОЧНИК ГЕРОЯ



KOBOLD™
Press

MIDGARDTM

HEROES HANDBOOK

DESIGN: Chris Harris, Dan Dillon, Greg Marks, Richard Green, and Shawn Merwin

ADDITIONAL DESIGN: Jon Sawatsky, Michael Ohl, Rich Howard, Scott Carter, and Wolfgang Baur

DEVELOPMENT AND EDITING: Steven Winter

COVER ART: Aaron Miller

INTERIOR ART: Helge C. Balzer, Gabriel Cassata, Kremena Chipilova, Josh Hass, Russell Jones, Jason Juta, Guido Kuip, Marcel Mercado, Florian Stitz, Bryan Syme, Egil Thompson, Damon Westenhofer, Michael Witmann

ART DIRECTION: Marc Radle

LAYOUT AND GRAPHIC DESIGN: Marc Radle

PUBLISHER: Wolfgang Baur

Перевод на русский: Depressa, k1nda, коллектив Trine, коллектив DUNGEONS_GUEST

Редактура: ayvendil

Корректурa: Карпов Илья, k1nda, Джей (J100porom)

Отдельное спасибо за помощь в оформлении MaximR

Версия перевода 0.9

© 2018 Open Design LLC

Kobold Press, Midgard, Open Design, and their associated logos are trademarks of Open Design LLC.

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, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, graphics, maps, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Game Content: The Open content in this book includes the rules for races, class options, domains, spells, feats, magic items, monsters, conditions, and gear. No other portion of this work may be reproduced in any form without permission.

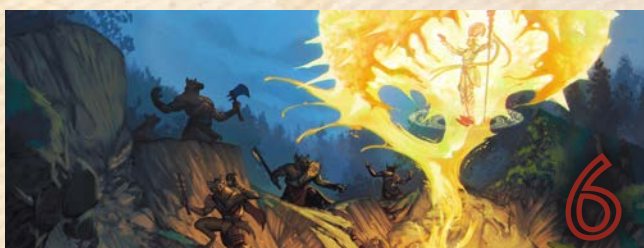
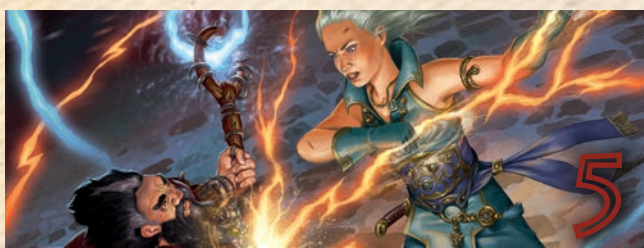
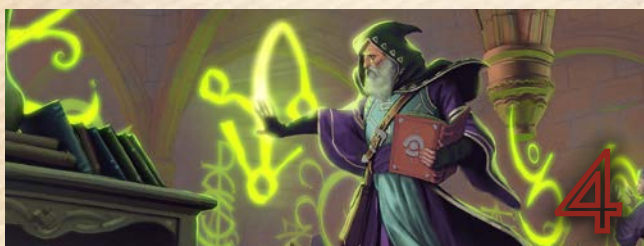
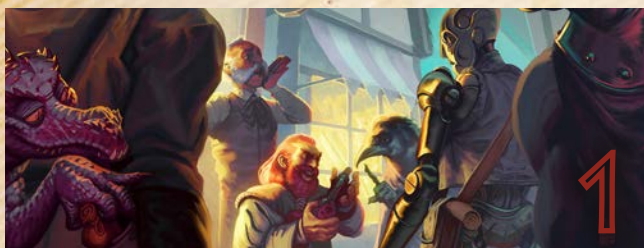


KOBOLD PRESS
PO Box 2811
Kirkland WA 98083

ISBN 978-1-936781-83-6

www.koboldpress.com

KOBOLD
Press



СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1: Расы 8

Бирфолк.....	10
Кентавры	12
Дампиры	13
Дварфы	15
Эльфы	16
Кованные	17
Гноллы	19
Гномы	21
Люди: Отмеченные эльфами	21
Люди: Каривы-странники	22
Кобольды	22
Минотавры	24
Рэтфолки	25
Рэвенфолки	26
Теневые феи	28
Троллкины	29
Полурослики винтерфолки	31

Глава 2: Бойцы и Жулики 32

Варвар: Путь предков	33
Бард: Коллегия Энтропии	33
Бард: Коллегия Зелёного Листа	34
Воин: Лязгующий наёмник	35
Воин: Иджит	36
Воин: Призрачный рыцарь	36
Воин: Рыцарь грифона	37
Воин: Мастер щитов	38
Воин: Танцующий с мечом	39
Паладин: Клятва сияния	39
Паладин: Клятва грома	41
Следопыт: Истребитель вампиров	42
Следопыт: Скаут Зобека	43

Плут: Задира	44	Магическая школа: Иллюминация	88
Плут: Посредник	45	Традиция волшебников: Некрофагия	90
Плут: Шепчущий	46	Традиция волшебников: Хранитель Кольца	90
Оружейные приёмы	46	Магическая сила: Магия рун	92
Глава 3: Служители веры	54	Глава 5: Черты и Предыстории	94
Домен апокалипсиса	55	Черты	95
Домен пива	55	Предыстории	98
Домен кошки	58	Глава 6: Правила заклинаний	126
Домен часовых механизмов ..	59	Лей-линии и Геомантия	127
Домен тьмы	59	Магия колец	130
Домен дракона	60	Магия рун	131
Домен голода	60	Глава 7: Заклинания	140
Домен охоты	61	Список заклинаний	141
Домен правосудия	61	Описание заклинаний	148
Домен лабиринта	62	Приложение: Существа, Магические предметы	
Домен луны	63	и Другое	206
Домен горы	64	Существа и монстры	206
Домен океана	64	Магические предметы	212
Домен предсказания	65	Обычные предметы	212
Домен скорости	65	Состояния	213
Домен путешествия	66	Словарь	214
Домен пустоты	66		
Круг камней	67		
Пантеистические жрецы	68		
Божественная сила: Магия рун	69		
Глава 4: Заклинатели	70		
Происхождение чародея: Рожденный в лабиринте	71		
Происхождение чародея: Наследник теней	72		
Покровитель колдуна: Владыка джиннов	72		
Покровитель колдуна: Бог-машина	74		
Покровитель колдуна: Пожиратель света	75		
Традиция волшебников: Ангельский писарь	76		
Школа магии: Часовые механизмы	78		
Традиция волшебников: Накликающий рок	79		
Традиция волшебников: Драконьи маски	80		
Традиция волшебников: Элементалист	82		
Школа магии: Эльфийская высшая магия	84		
Школа магии: Энтропия	85		
Традиция волшебников: Геомант	88		





1

Мидгард является домом для многих уникальных культур и расовых групп. Если вы хотите попробовать нечто новое, то в этой главе представлены 15 новых рас. Часто они разделяются на большие и малые расы, но различие это основано на их положении в самом мире, чем с чем-то присущим самой расе. В этой главе представлены следующие большие народности - отмеченные эльфами, кованые, люди (Карива), кобольды, минотавры, рэвенфолки и теневые феи. Малые народы же представлены бирфолками, кентаврами, вампирическими дампирами, гноллами, гномами Мидгарда, рэтфолками, тролликами и винтерфолками. Кроме этого, в главу включены небольшие заметки о дварфах и эльфах Мидгарда, что также считаются большими народами.



НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ, РОСТ И ВЕС

В таблице ниже представлены данные для случайного распределения начальных возраста, роста и веса вашего персонажа. Данные отличаются от аналогичных таблиц в стандартных правилах из-за особенностей, отражающих уникальные аспекты жизни в Мидгарде.

Возраст указан в годах, рост в футах и дюймах, вес в фунтах. Чтобы определить начальный возраст персонажа бросьте кости, указанные в нужном столбце таблицы возраста и добавьте к выпавшему значению указанный там возраст зрелости. Чтобы определить начальный рост, бросьте кости в количестве, указанном в столбце модификатор роста и добавьте выпавшее значение к базовому росту. Чтобы определить начальный вес - умножьте выпавшее число из броска роста на модификатор из таблицы и добавьте полученное значение к базовому весу. Кованные - исключение из правил выше, они используют начальную высоту, модификатор высоты и веса от своей изначальной расы и добавляют $2\text{к}20 \times 0.5$ фунтов к весу этой расы.

Обратите внимание, что в таблице приведены средние значения. У некоторых рас присутствует гендерный диморфизм (один пол больше другого). Цифры в таблице представлены для большего из двух полов. Если ваш персонаж представлен иным полом - например, кобольд-мужчина или минотавр-женщина, то вы можете отрегулировать получившиеся цифры роста и веса, уменьшив их на 5-20 процентов. Но в целом, рассматривайте эти числа лишь как отправную точку для создания персонажа и изменяйте их в соответствии с предысторией и вашим предпочтением.

НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

Раса	Взросление	Модификатор
Бирфолк	15	+1к6
Кентавр	15	+2к6
Дампир	20	+8к6
Дварф	40	+6к6
Эльф	110	+8к6
Отмеченный	20	+3к6
Кованный	как у расы оригинала	+1к4 лет
Гнолл	12	+1к10
Гном	40	+7к6
Человек	15	+2к6
Кобольд	10	+2к4
Минотавр	12	+1к6
Рэтфолк	10	+2к4
Рэвенфолк	10	+2к4
Теневая фея	20	+3к6
Троллкин	15	+1к8
Винтерфолк	20	+2к6

ВЕС И РОСТ

Раса	Рост	Модификатор	Вес	Модификатор
Бирфолк	5' 8"	+3к8	160 фнт.	$\times 7$
Кентавр	5' 3"	+2к12	800 фнт.	$\times 7$
Дампир	4' 10"	+2к10	120 фнт.	$\times 5$
Дварф	3' 9"	+2к4	150 фнт.	$\times 7$
Эльф	5' 4"	+2к8	100 фнт.	$\times 3$
Отмеченный	5' 2"	+2к8	110 фнт.	$\times 5$
Кованный	оригинал	оригинал	оригинал	$+2\text{к}20 \times 5$ фнт.
Гнолл	5' 0"	+2к12	200 фнт.	$\times 4$
Гном	3' 0"	+2к4	35 фнт.	$\times 1$
Человек	4' 10"	+2к10	120 фнт.	$\times 5$
Кобольд	2' 7"	+2к4	25 фнт.	$\times 2$
Минотавр	6' 3"	+2к6	240 фнт.	$\times 7$
Рэтфолк	3' 9"	+2к6	70 фнт.	$\times 3$
Рэвенфолк	4' 0"	+2к6	65 фнт.	$\times 3$
Теневая фея	5' 2"	+2к8	110 фнт.	$\times 5$
Троллкин	4' 10"	+3к8	150 фнт.	$\times 7$
Винтерфолк	2' 6"	+2к4	30 фнт.	$\times 1$

БИРФОЛКИ

Бирфолки это массивные люди с железной решимостью и благородным сердцем, внешне напоминающие прямоходящих медведей. Родом они из суровых регионов Северного Мидгарда, либо из страны света, скрывающейся в Царстве Теней. В борьбе с окружающим миром бирфолки полагаются лишь на свою семью и племя. Несмотря на их грубую внешность, они высокодуховный и творческий народ.

ГРОЗНЫЕ И СИЛЬНЫЕ

Бирфолки представляют из себя широкоплечих, прямоходящих гуманоидов. Они довольно сильно похожи на медведей, вставших на задние лапы, но их ноги куда длиннее конечностей медведей, а массивные руки больше похожи на человеческие, нежели на медвежьи лапы. И пусть на руках у них не растут мощные когти, это не мешает им ловко обращаться с различными инструментами. Физически они начинают развиваться в раннем возрасте, бирфолки мохнаты, и под мехом скрываются могучие мышцы. Даже самые худые из бирфолков довольно сильны. Вытянувшись в полный рост, они достигают 7 футов в высоту, но зачастую выглядят ниже, так как слегка горбятся. Вес колеблется от 250 до 350 фунтов.

Мех бирфолков имеет множество оттенков, но наиболее распространённые цвета – чёрный и коричневый, часто с более светлым тоном на груди. Куда реже встречаются оттенки медного, медового и даже чисто белых цветов. Считается, по цвету меха можно понять откуда бирфолк родом. По мере того, как бирфолки стареют, их мех начинает серебриться, придавая ему изысканный вид.

ПЛЕМЯ И СЕМЬЯ

Ядро общества бирфолков – семьи. Родители ухаживают за своими детёнышами, пока тем не исполнится 5-6 лет и наступает взросление. И пускай они ещё не считаются полностью выросшими, дети всё чаще и чаще начинают жить вдали от родителей и считать своей семьёй всю деревню (или небольшой район в крупном населённом пункте) в котором очутились. Это одновременно удивляет и раздражает (особенно не бирфолков), когда они ненароком обнаруживают у себя в кладовке детей бирфолков, решивших поискать себе еды, или приглашающих самих себя на обед в своей новой семье. Это не всегда выглядит так плохо – молодые бирфолки отличные ученики и работники, этим они дают фору большинству других детей их возраста из других народов.

Помимо той семьи, в которой они сейчас находятся, существует ещё один важный аспект культуры бирфолков – племя. Когда детёныши начинают выходить за порог своего дома, семьи переплетаются между собой. Каждый считает своим долгом позаботиться о детёныше, зашедшем во двор, и этих детишек встречают как собственных. Благодаря такому смешению семей, большинство молодых бирфолков быстро находят своё место в этом мире, открывая в себе таланты, и предрасположенность к какой-то профессии.



Старейшин племени очень уважают за их большой жизненный опыт, но эти знания накладывают и определённую ответственность. Быть старым – не значит иметь полную вседозволенность, особенно если при молодости ты совершил сомнительные по своей глупости поступки. Бирфолки чтят своих предков на уровне полубогов, и считают, что их духи направляют их. Племена уважают своих друидов и жрецов (как правило, связанных с божествами природы), а те в свою очередь дают им свои наставления.

ДОМ И ЧЕСТЬ

Как правило, при выборе дома, бирфолки стремятся к балансу между природой, и воздействием на неё. Даже самые городские из них предпочитают парки и подлески, стараясь не нарушать окружающую их обстановку больше, чем это необходимо. Если это удаётся, они предпочитают жить в уже существующих пещерах и скальных образованиях. В поселении всегда присутствует тотем, статуя или нечто подобное – дань предкам, расположенный в центре деревни.

Бирфолки высоко ценят честность, доверие, упорство в труде и общительность. За основные же добродетели этого народа их уважают чужаки.

Законы, регулирующие жизнь бирфолков просты до невозможности. Они верят в свои ценности, руководствуясь ими при урегулировании споров. В тех редких случаях, когда спор не удаётся решить согласно обычаям, чести и здравому смыслу, старейшины имеют право вмешаться в конфликт. Стыд тому бирфолку, что призвал старейшину для своей личной выгоды – это может опозорить его в глазах племени и семьи.

ВСПЫЛЬЧИВОСТЬ

Устрашающий вид бирфолков не какая-то ширма. Если дело касается защиты родных, гнев бирфолков пробуждается, и они показывают удивительные способности к жестокости. Вспыльчивость бирфолков также сильна, как и их тела – обычное подшучивание, перерастает для них в оскорбление чести, и это приводит к появлению синяков у их обидчиков. Их огромная физическая сила подчёркивает их превосходство в бою, поэтому даже незначительные ссоры могут непреднамеренно перейти в нечто более серьёзное. Многие бирфолки носят шрамы – как от простого соперничества, так и от более серьёзных столкновений, возникших из-за задетой чести.

Благодаря своей силе, многие бирфолки следуют пути бойцов. Обычно это варвары или воины, но встречаются и следопыты с друидами, присматривающие за первыми.

Если бирфолки идут на войну, то их цель крайне ясна – защищать свой народ, в настоящем и будущем. Если это означает полностью уничтожить врага – так тому и быть.

На манер смешивания семей в племена, они искусны в плетении магии. Заклинатели обрушивают на своих врагов саму природу – призывая зверей, манипулируя погодой на поле битвы, контролируя растения и преобразовывая землю под их ногами.

ИМЕНА БИРФОЛКОВ

Бирфолки получают свои имена при рождении на манер других народов Севера. При достижении совершеннолетия бирфолк получает новое имя – его назначают старейшины, либо он выбирает его сам. Это имя отражает деяние, совершенное бирфолком во время обряда совершеннолетия, описывает его наиболее благородные и выдающиеся черты характера и символизирует честь его и его предков.

Мужские имена: Бьёрст, Калдвир, Кирдхан, Дорнгал, Эарундт, Гурралт, Хросвир, Лход, Нодр, Урн

Женские имена: Агна, Бурли, Дасна, Дартта, Фарла, Ингюрд, Йоханна, Падра, Шиваер, Тули

Имена Деяния: Пламенное Сердце, Железная Шкура, Меч Света, Лунный Танцор, Острые Когти, Проклятые Тени, Каменная Кость, Жёлтый Клык, Медвежий Сын, Валгердса Дочь

ОСОБЕННОСТИ БИРФОЛКОВ

Ваш персонаж бирфолк обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Возраст. Бирфолки достигают совершеннолетия в подростковом возрасте и в среднем живут около 80 лет.

Мировоззрение. Как правило бирфолки добрые. Они избегают зла и не доверяют ему. В тоже время они поддерживают свои традиции, ценят свободу и стремятся к хаотическому мировоззрению.

Размер. Бирфолки высоки и мускулисты, они достигают роста 7 футов. Ваш размер – Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Укус. Ваши мощные челюсти – естественное оружие, которое вы можете использовать в качестве безоружных ударов. При попадании вы наносите 1к6 + ваш модификатор Силы колющего урона.

Природная броня. Ваша шкура толста и крепка, ваш природный КД равен 13 + модификатор Ловкости.

Мощное телосложение. Вы считаетесь на один размер больше, когда определяется ваша грузоподъёмность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать от земли.

Медвежьи таланты. Вы владеете навыками Атлетика и Внимательность.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Северном (если вы родом из Мидгарда), либо на Умбрале (если родом с Лунных Полян).

Разновидность. В Мидгарде существует две основных подвиды: Гризлишкурые и Очищенные. Выберите один из них.

ГРИЗЛИШКУРЫЕ

Гризлишкурые бирфолки гораздо толще и выносливее своих сородичей. Их мех колеблется от чёрного до золотого оттенков, часто с русыми или светло-серыми кончиками. Сильные и свирепые гризлишкурые обладают природной расположенностью к холодному климату Северного Мидгарда.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Медвежье объятие. Совершая действие атаки, вы можете бонусным действием совершить безоружный удар. При попадании вы не только наносите урон, но и можете попытаться захватить цель. Вы можете использовать эту способность несколько раз, количество равно вашему модификатору Телосложения (минимум 1). Вы восстанавливаете эту способность после продолжительного отдыха.

Густая шерсть. У вас есть сопротивление к урону холодом.

ОЧИЩЕННЫЕ

Очищенные бирфолки более стройны. Их мех разнится от рыжеватых до палевых цветов, показывая насколько они близки к природе. Очищенные часто служат духовными якорями в своих общинах. Как разновидность, очищенные появились не так давно. Большинство из них живёт на Лунных полянах, а не в Бьёрнхейме (как их северные сородичи).

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Дары природы. Вы знаете один заговор на выбор из списка заклинаний друида. Базовой характеристикой для его использования является Мудрость.

Крепкая воля. При спасбросках Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к итоговому результату спасброска. Вы можете сделать это после броска, но до того, как Мастер объявит результат. Вы можете использовать эту способность повторно после того, как совершите короткий отдых.

КЕНТАВРЫ

На равнинах, в лесах и среди степей обитают существа, сочетающие в себе черты гуманоида и лошади. Кентавры не являются ни человеком, ни зверем, но занимают странную нишу как в цивилизованном, так и в природном мирах. Они благородны, как подобает грациозным людским королям, но обладают свирепостью диких жеребцов. Кентавры – разрозненная раса, что скитается малыми клановыми группами с Ротхенчанских равнин (где их великое множество) до двора молодого Валеранского императора, кому некоторые служат личными телохранителями. Их репутация варваров основана на агрессивном поведении, а многие считают их опасными созданиями.

Кентавры – в основном, кочевой народ. Их мастерству стрельбе из лука нет равных, помимо этого они крайне умелы в исцелении кого-либо. Ввиду их малого интереса к письму или магии, многие выказывают своё пренебрежение кентаврам, но делают это на свой страх и риск. Большие скопления кентавров в пух и прах разрушали баронства и даже малые государства.



НАБЕГИ И БАНДИТИЗМ

Достигнув совершеннолетия, у всех молодых кентавров начинаются «бунтарские годы» – период, где отсеиваются те, кто в особенности вызывает много хлопот, а более сговорчивым жеребцам и кобылам уделяется больше времени. Эти проблемные юные кентавры своевольно убегают из своих клановых групп, чтобы избавиться от своей агрессии и незрелости. В конце этого периода, у них появляется выбор остаться вне своего клана или табуна, либо вернуться обратно с пониманием, что они укротили свою бунтарскую сущность – по крайней мере до уровня, приемлемого для общества кентавров.

Многие молодые кентавры возвращаются после своих бунтарских лет, хотя были случаи, когда кентавр навсегда покидал свой табун из любопытства, или влюблялся в представителя другой расы или по иным причинам. Иногда юные кентавры того же возраста собираются и проводят «бунтарские годы» вместе до того дня, пока глава их клана не разрешит вернуться обратно.

РАЗМЕР КЕНТАВРА И ЕГО УРОН

Больших существ трудно сбалансировать в качестве игровых рас, поскольку они имеют врождённые преимущества, и легко превзойдут малых существ в бою. В таком случае, кентавры интересный выбор, поскольку несмотря на их большой размер, верхняя часть тела и руки очеловечены – они могут пользоваться обычным оружием. Это даёт возможность в создании подобных больших существ без риска повредить баланс от существ, размахивающих гигантским оружием, или и иметь целую врозь недостатков, старающихся сделать их «сбалансированными» (то есть не игравельными и не интересными).

Кентавры признают частную собственность, но считают, что любой, кто претендует на обладание чего-либо, должен быть достаточно силен, чтобы защитить своё. Они крадут у всех, но никогда у представителей своего клана и самого клана. Любимая цель для кражи у кентавров – поставки зерна и алкоголя.

Во время набега у кентавров есть преимущество в скорости, манёвренности и навыке стрельбы из лука. Кентавры пользуются отвлекающим манёвром, чтобы выманить охрану от желаемого груза, либо обстреливают их, вынуждая покинуть груз. Бунтарские годы – время, когда кентавры пьют без устали.

Празднования вне стен клана, в отличие от повседневной жизни, бывают чересчур бурными. Во время бунтарских лет молодые кентавры зачастую пьяны. Из-за постоянного опьянения они всё чаще совершают набеги, сражаются и ведут себя опрометчиво. Помимо всего, бунтарские годы – это время, когда кентавры вполне вероятно становятся искателями приключений, даже если на время.

Многие кентавры проводят бунтарские годы не совсем разбойниками, но странниками и искателями приключений, они рано или поздно возвращаются к своему клану с трофеями и историями из своих странствий.

ИМЕНА КЕНТАВРОВ

Хоть имена кентавров и схожи с именами эльфов, они подчёркивают синонимы скорости, силы, смелости. Иногда имя может состоять из нескольких, но они редко используются – как правило для официальных случаев или бросанием вызова.

Мужские имена. Барразу, Фарруши, Гаддир, Гаджай, Харунмаза, Химфел, Лахза, Мухтиф, Сефлени, Задат

Женские имена. Аммида, Бассара, Фирнала, Имудима, Лахза, Лизай, Рапида, Симдиса, Тазизи, Тифалза

ОСОБЕННОСТИ КЕНТАВРОВ

Ваш персонаж-кентавр обладает следующими особенностями, общими для всех кентавров.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а Мудрости на 1.

Возраст. Кентавры достигают зрелости к 15 годам.

Продолжительность их жизни сильно варьируется из-за воинственного характера их народа и суровых условий, но верхние пределы возраста схожи с человеческими.

Мировоззрение. Мировоззрение кентавров в основном хаотичное или нейтральное.

Размер. Рост кентавров варьируется между 8 и 9 футами, весят они более 2000 фунтов. Ваш размер – Большой.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 40 футам.

Тип. Ваш тип – монстр.

Природная атака. Вы умеете сражаться своими копытами. При попадании цель получает 2к6 дробящего урона.

Боевая тренировка кентавров. Вы владеете пикой и длинным луком.

Рывок с копьем. Переместившись не менее 30 футов вперёд к выбранной цели и совершив по ней атаку копьем в том же ходу, то цель может получить дополнительных 3 (1к6) колющего урона. Число дополнительных костей урона, которое вы получаете, увеличивается на одно на 6 уровне (2к6) и также на 11 уровне (3к6). Вы можете нанести этот доп. урон лишь раз за ход. Вы можете использовать эту способность столько раз в день, сколько равно значение модификатора вашего Телосложения (минимум 1), и восстанавливаете все израсходованные попытки, когда завершите продолжительный отдых.

Торс гуманоида. Хотя вы и достаточно велики, благодаря пропорциям вашего гуманоидного торса, вы владеете оружием и носите броню, характерную для существ размером Средний.

Четвероногий. Из-за размера ваших копыт и шума, что они производят вы получаете помеху к проверкам Скрытности. Обыденные для гуманоидов детали строения (лестницы, люки) причиняют вам значительные неудобства.

Самодостаточность. Вы владеете навыком Медицина.

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

ДАМПИРЫ

Полуживые дети вампиров и человеческих матерей рождаются в мире, который презирает их. Клеймо позора и вечное подозрение следует за ними независимо от того, известна ли истинная природа ребёнка дампира. Это недоверие вынуждает их или развивать в себе обезоруживающее остроумие и обаяние, или принять своё естество держа других на расстоянии путём коварства или запугивания.

Немногие из дампиров находят утешение среди своих немёртвых предков. Являясь живым существом, хоть и испорченным, их редко привлекает соседство с кровососущим монстром, пускай даже борющимся со своими собственными побуждениями и чувством голода. Дампиры из всех сил пытаются найти понимание не только в обществе, но и внутри себя.

ГИБКИЕ И ГРАЦИОЗНЫЕ

На первых взгляд, дампиры очень похожи на людей. Средний рост взрослого дампира достигает от 5 до 6 футов, они выглядят стройнее людей, вес мужчин около 160 фунтов. Женщины-дампиры слегка ниже мужчин и несколько худей – весят они около 120 фунтов. Волосы и брови тех же цветов, что и у расы людей, но как правило, бледных оттенков.

Их безупречным лицам присуща своеобразная привлекательность. Не смотря на страх и недоверии, что следует за ними по пятам, эти полумёртвые создания обладают соблазнительной внешностью. Находящиеся рядом осознают, что они бессознательно вслушиваются в их голоса и тянутся к его или её присутствию. Дампиры скользят по жизни с лёгкой грацией, которая противоречит их вечной борьбе.

КРОВНЫЕ УЗЫ

Для большинства вампиров, семья - это всё, что у них есть. Если вампир воспитан семьёй смертных, то ближайшие родственники становятся их единственным источником утешения. Семьи, принявшие вампира, изгнанные бессознательными или суеверными односельчанами, живут как отшельники или бродяги. Держа мир на расстоянии, ни защищают не только себя, но и своих близких. Как правило, после достижения зрелости, вампиры, выросшие в таких семьях, начинают действовать самостоятельно - не только из-за потребности найти связь с внешним миром, но, и чтобы избавить своих близких от бремени своего присутствия.

Но есть и обратное, некоторые из вампиров рождаются в дворянских родах, что сознательно культивируют свою испорченное естество. За всем этим наблюдает истинный вампир - покровитель, который как правило и образовал этот род. В такой обстановке очень сильно ценится происхождение. Среди членов такого рода нет сомнения в том, что их родословная и воспитание превосходят остальных и их величие - это заслуга. Большинство откровенно злых вампиров происходят именно из таких родов. Они быстро становятся настоящими монстрами, наблюдая за тем, как всеобщий страх коррелируется от их положения.

КУЛЬТУРНЫЕ МАСКИ

Сплочённые или многонациональные общества могут легко стерпеть вампира среди своих членов, однако это больше связано с приверженностью традициям или относительной анонимностью, а не с настоящим принятием. Вампиры встречаются и в более крупных городах, там они сливаются с населением и, полагаясь на своё врождённое очарование, находят среди них свою нишу. Вампирам не так-то просто общаться с людьми, но они находят некое естественное родство с другими расами - полукровками, среди которых выделяются дьявольские тифлинги. Они, наряду с полуорками и полуэльфами, слишком хорошо знают, каково это - жить между двумя мирами, но не принадлежат ни одному из них.

Некоторые вампиры предпочитают объединяться для безопасности и понимания в товарищества. Эти группы кочевников путешествуют из города в город зарабатывая себе на хлеб. Такие группы придерживаются свободного выбора руководящих принципов, называемых эдиктами Ходячей Вороны. Эти правила диктуют обязанность вампиров защищать друг друга от посторонних, каждой из групп быть самоуправляемой и самодостаточной, а каждой Вороне работать на благо остальных. Эти группы редко находят тёплый приём у посторонних, но их могут стерпеть благодаря разнообразию их навыков по выживанию. Несмотря на недоверие, жители деревень нанимают их, чтобы устранить угрозу своим домам, так как стае Ворон это не составляет труда.

СВЕТОЧ В ТЕМНОТЕ

Вампиры постоянно борются со своим естеством. Они страдают от проблем воспитания и внутреннего разлада, что подталкивает их цивилизованные мысли и поведение. Правда их наследия давит на них. Многие из вампиров испытывают



тревожные позывы употреблять кровь или контролировать других. Они избегают света и считают, что темнота будет им безопасной и комфортной. Соблазняющая и отталкивающая одновременно - постоянная борьба лежит в основе существования вампира.

Многие вампиры воспринимают этот дуализм как призыв действовать. Добрые вампиры приходят в ужас от собственного испорченного существования и посвящают свои жизни противостоянию. Они становятся жрецами, почитающими богов света, или клянутся уничтожить всю нежить, что была причастна к их появлению и страданиям. Другие наоборот, ломаются под гнетом проклятия. Полные жажды крови и ненависти, они яростно набрасываются на мир. Многие из злых вампиров становятся адептами демонов и других богов боли и тьмы, стремясь завоевать и подчинить себе своих смертных соратников.

ИМЕНА ДАМПИРОВ

Большинство дампиров носят имена, соответствующие человеческой культуре их матерей. Часть из них, особенно принадлежащие дворянским родам, могут иметь архаичные имена, выбранные в честь вампира покровителя их семьи. Фамилии выбираются по аналогии. Дампиры могут использовать фамилии своих смертных родственников, или как дань могущественному вампиру принять его фамилию. Странствующие дампиры принимают себе новую фамилию - "Ворона".

ОСОБЕННОСТИ ДАМПИРОВ

Ваш персонаж дампир имеет следующие особенности, полученные от его предка нежити.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а Ловкости на 1.

Возраст. Дампиры достигают зрелости в том же возрасте, что и люди, однако живут намного дольше. В среднем дампир проживает около 750 лет, пока смерть окончательно не забирает его.

Мировоззрение. Большинство дампиров нейтральны, однако часть из них движима ко злу горечью и подозрительностью, что внушает их происхождением. Вопреки своей природе, некоторые из дампиров обращаются к добру.

Размер. Дампиры примерно такого же роста, как и люди, однако более худощавого телосложения. Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Тёмное зрение. Благодаря вашим предкам-нежити, вы превосходно видите в темноте и полумраке. 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.

Тёмная жажда. В качестве безоружной атаки, вы можете укусить недееспособное или захваченное вами существо. Ваш укус наносит 1 хит колющего урона и если существо имеет кровь и не является конструктом или нежитью, то вы получаете возможность атакой производить подпитку от крови цели. Ваш укус наносит некротический урон, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1) - если цель получает этот урон, то вы возвращаете одну потраченную кость хитов. Таким образом вы можете восстановить кости хитов не более чем ваш модификатор Телосложения (минимум 1). После этого вы должны совершить продолжительный отдых.

Обаяние хищника. Действием, вы магическим образом затуманиваете разум существа, которое находится в пределах 30 футов от вас. В течении 1 часа все проверки Харизмы на это существа совершаются с преимуществом. Если вы, или кто-то из ваших союзников атакует, или наносит урон цели - то эффект способности заканчивается. Как только это происходит, цель начинает чувствовать к вам отвращение и до следующего рассвета считается к вам враждебной и невосприимчивой к повторному эффекту способности.

Враждебное существо не обязано вас атаковать, но оно никоим образом не хочет иметь с вами дело, а возможно и попытается активно мешать вам. Вы можете использовать эту способность один раз, восстановление происходит после короткого или продолжительного отдыха.

Существа, с иммунитетом к Очарованию, невосприимчивы к этой способности.

Сопrotивление нежити. Все спасброски против болезней вы производите с преимуществом, кроме этого, вы получаете сопротивление некротическому урону.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем.

ДВАРФЫ

Дварфы Мидгарда живут в трёх великих королевствах - в Северных Залах Танзерхола и Вулфхейма, кантонах Айронкрага и в Нурии Наталь, городе Южных Земель. Все они отличаются по своим культурам, силам и манерам.

ДВАРФЫ СЕВЕРНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Дварфы Северных земель - хранители старых обычаев и старых богов. Кузнецы и воины, фермеры и торговцы - все они крепкие и сильные личности, способным за один присест выпить бочку с элем. Они сражаются с великанами, оборотнями и варгами Севера, а бывает и выходят в море на своих длинных кораблях и совершают набеги на побережья - от Видима до Доннермарка, от Кракова до северных территорий Дорнига, единственное, не заплывают они на территорию мажоратии Аллейн.

Северные dwarфы искусны в изготовлении колец и кузнечном деле, в умении приручить медведя. Эти невысокие берсерки славятся своей свирепостью.

Северные dwarфы используют особенности горных dwarфов.



ДВАРФЫ КАНТОНОВ

Дварфы кантонов - это ремесленники, рудокопы и кузнецы, испокон веков проводящие свою жизнь в попытках откопать новые железные и золотые жилы. Они куют удивительные вещи, в первую очередь удивительные копья, арбалеты и стрелы, однако могут создавать и уникальные художественные произведения. Каждый из них хочет создать собственный шедевр - заводной конь или повозка, дирижабль, возвращающийся молот или неуязвимая броня, ни один из аспектов жизни не проходит мимо кантонального кузнеца.

У дварфов кантонов нет королей, они правят всем народом. Часто они служат наёмниками в Семи городах, среди князей Доринга, временами ходя в походы вместе с рыцарями Магдар против Империи Мхароти.

Дварфы кантонов используют особенности холмовых дварфов

ДВАРФЫ ЮЖНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Дварфов Юга с их собственным языком, магией и поведением, можно в лучшем случае назвать дальними родственниками остальных дварфов. Среди жара пустыни эти дварфы бреют головы налысо, а бороды (иногда заплетённые в косы) туго обматывают золотой или медной проволокой. Эти дварфы служат мужской маске Равы, которую они называют Птах и строят в её славу заводных слуг, называющихся шабти. Кожа их темна, а волосы, если их не брить, имеют чёрный, золотистый или рыжий цвет.



Южные дварфы - это алхимики и мистики, глубоко ненавидящие драконов и жителей Империи Мхароти. Они веками верой и правдой служат правителю Нурии Наталь в качестве телохранителей, тяжёлых пехотинцев и архитекторов, возводящих ему храмы, ступенчатые пирамиды и городские стены.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Дварфийский мистицизм. Вы владеете инструментами алхимика, а также знаете заговор *указание* или *сопротивление* (на ваш выбор).

ПОРОХ И ДИРИЖАБЛИ

Кантональные дварфы Мидгарда - единственная раса, имеющая доступ к пороху и воздушным кораблям. Однако каждая из этих двух вещей является необязательной опцией сеттинга.

Если вы решили добавить в вашу компанию порох, то доступ к надлежащему оружию, пороху и связанным с ними материалами и учителями по их правильному использованию имеют только те персонажи, что так или иначе связаны с кантонами.

С дирижаблями аналогичная ситуация. Дварфы строят их в кантоне под названием Храмовая кузня. Суда эти достаточно хрупкие и дорогие, поэтому лишь некоторые из кантонов имеют собственный дирижабль. Большинство из них используются для перевозки ценных грузов или для военных нужд.

ЭЛЬФЫ

Эльфы, как они любят напоминать другим - особенная раса. Они не были первыми, кто заселил леса и поля, но они были теми, кто учил людей, дварфов и другие народы искусству магии и цивилизации. Империя, что построили они в лесах Торна и Арбонесса, а после распространили на восток до Сефрайн и на юг до Валеры, была величайшим чудом. Её волшебные дороги, тонкие башни и смертоносные воины многие столетия поддерживали наступившую в Мидгарде эру мира.

Сейчас же эльфы отступили в тень, и их раса раскололась на разновидности. Некоторые из них породнились с людьми, породив метисов - отмеченных эльфами. Несмотря на то, что теперь они образуют собственную народность, благодаря эльфийской крови они могут претендовать на частичку происхождения от великих эльфов древности. Истинные эльфы в этом мире стали редкостью - они представлены следующими группами: ветрокрылые эльфы Ротхенианской Равнины (о них мало кто знает, благодаря их затворничеству), теневым феями из Царства Теней (смотри ниже) и речные эльфы Арбонесса, которые считаются самой сильной и мудрой из трёх подрас.

РЕЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

Речные эльфы - это то, что осталось от эльфов Торна. Их Речной Король сохранил лишь малую часть из своих бывших владений. Их родина - лес Арбонесс, а река - это их дорога, вранцы их королевства заканчиваются там, где на землю перестаёт падать тень от листвы деревьев. Речные эльфы по натуре затворники, но бывает и такое, что они посылают одного из своих сородичей, чтобы тот скитался по

миру в течении некоторого времени (как правило десятилетиями). Не считая таких одиночек, остальные расы крайне редко видят этих эльфов - тех, кто построил так много замков, дорог и городов по всему Мидгарду.

Речные эльфы используют особенности высших эльфов.

ИМЕНА ЭЛЬФОВ

Истинные эльфы из рода Арбонесс имеют три имени. Первое даётся родителями при рождении, второе при достижении зрелости эльф выбирает сам, а последнее - имя рода, похожее на людскую фамилию, но взятое из списка нескольких сотен великих героев эльфийских земель, известных как Дикая Охота, что загоняла демонов обратно в ад. Вот наиболее распространённые имена рода: А́йвин, Шеолосс, Калхана, Дерина, Дамманг, Рексхазус, Ларентил. Бывает так, что эльфы с одним и тем же родовым именем и не являются родственниками, это приводит к путанице среди людей. Эльфы открывают первое из имён лишь соплеменникам и доверенным друзьям, а общее имя - всем остальным.

По закону Дорнига, эльфийское имя могут взять люди с явным эльфийским наследием. Среди подающих надежду дворян существует особая торговля генеалогиями. Многие генеалоги довольно креативны в своих изысканиях и помогают проследить родословную линию таким образом, чтобы это наследие было подтверждено.

КОВАННЫЕ

Изначально созданными как могущественные воины, кованые находят своё новое предназначение в дарованной им новой жизни. Многие посвящают себя гражданской службе, другие - своим богам. Некоторые решают обрести знания ввиду своей необычайной продолжительности жизни, и разумеется немногие вступают на тропу искателя приключений.

Кованные - искусственная раса. Что более важно, члены этого "общества" создаются по одному за раз из широкого спектра предысторий. Тем не менее, кованые поддерживают богатые традиции истории, культуры и духовности - в основном из-за влияния покровителя своей расы, богини механизмов Равы.

ОБЛИК И НАЗНАЧЕНИЕ

Кованные когда-то были живыми существами, чей разум перенесли в искусственные тела из железа, стали, меди и дерева, движимые поршнями и пружинами. Каждый кованный отличается от другого. Некоторые сущности отдают целое состояние, чтобы обрести себе новое тело, а другие согласны на любое, лишь бы хватило оплаты... Особенно если они стареют или болеют.

Облик всех кованных напоминает гуманоида. В основном их внешний вид бывает двух видов: механизмы почти с размера человека, с сопряжёнными шарнирами, руками, ногами и глазами с кристаллической линзой; механизмы, созданные дварфами, отражающие низкий рост, крепкую форму тела своих творцов. Дварфоподобные кованые более распространены в районе Айронкрага нежели в свободном городе Зобек, но общеприняты как сосуды для душ дварфов.



Конструкция кованных механизирована, поскольку они являются машинами с душой внутри. Их конечности подвижны с помощью перекрученных пружин, а разум активен благодаря модулям памяти, траверсным когнитивным приводам и удивительному драгоценному камню, который напрямую соединён с системой магических, искрящихся серебряных и мифрильных трубок с паром. Эти элементы расположены в железном, медном или стальном корпусе.

МАШИННАЯ РЕЧЬ

Машинная речь - язык, состоящий из свистов и шёлкающих звуков, который понимают лишь кованые. По словам носителей этого языка даже, Часовой оракул из Свободного города Зобека говорит на нём, а речь произносится быстрее и отчётливее любого языка, которым владеют другие гуманоидные расы.

КОМПОНЕНТЫ КОВАННЫХ

Разнообразие анатомии кованных поражает, но у всех кованных имеются общие компоненты.

Перекрученные пружины. Благодаря волшебным пружинам образуется энергия на весьма продолжительное время – они служат эффективным источником энергии для многих подвижных элементов кованных. Из-за сломанной пружины у кованного отказывает определённая конечность.

Камень Души. Разум кованного существа столь сообразителен, как любая душа во плоти, но в отличие от них более мобилен. Оживлённый основополагающий принцип кованного – его воля, личность и разум – всё это сохранено в "филактерии" – камне души. Разрушив такой камень, умрёт и сам кованный.

Модули памяти. Модули памяти – это составные схемы спиралевидных лент, со множеством крошечных отверстий. Ленты незначительно зачарованы сложной магией. Все воспоминания кованных, с момента их создания, хранятся в модулях памяти. У более ранних кованных таких модулей дюжина, а каждые 10 лет необходимо создавать новый модуль (прим. Материальным компонентом может быть модуль погибшего кованного). На установку одного такого модуля потребуется потратить один полный день и 2 000 зм.

Другие кованные могут считать модули памяти, найденные у погибших кованных, но процесс длительный и трудоёмкий. К тому же, у многих кованных срабатывает тревога, поскольку это считается вторжением в личную жизнь живого существа. Установка использованного модуля памяти в нового или существующего кованного требует новой реконструкции души и не менее недели у обладателя на интеграцию и восприятие новых воспоминаний.

ИМЕНА КОВАННЫХ

Одна часть кованных использует те же имена, что были у них до ритуала. Другие – принимают новое имя, опираясь на любую культуру, которой они восхищаются. И лишь немногие из них берут то имя, что будет характеризовать добродетель, к которой они стремятся – Храбрость, Благородство, Верность, Выносливость, Правда.

ОСОБЕННОСТИ КОВАННЫХ

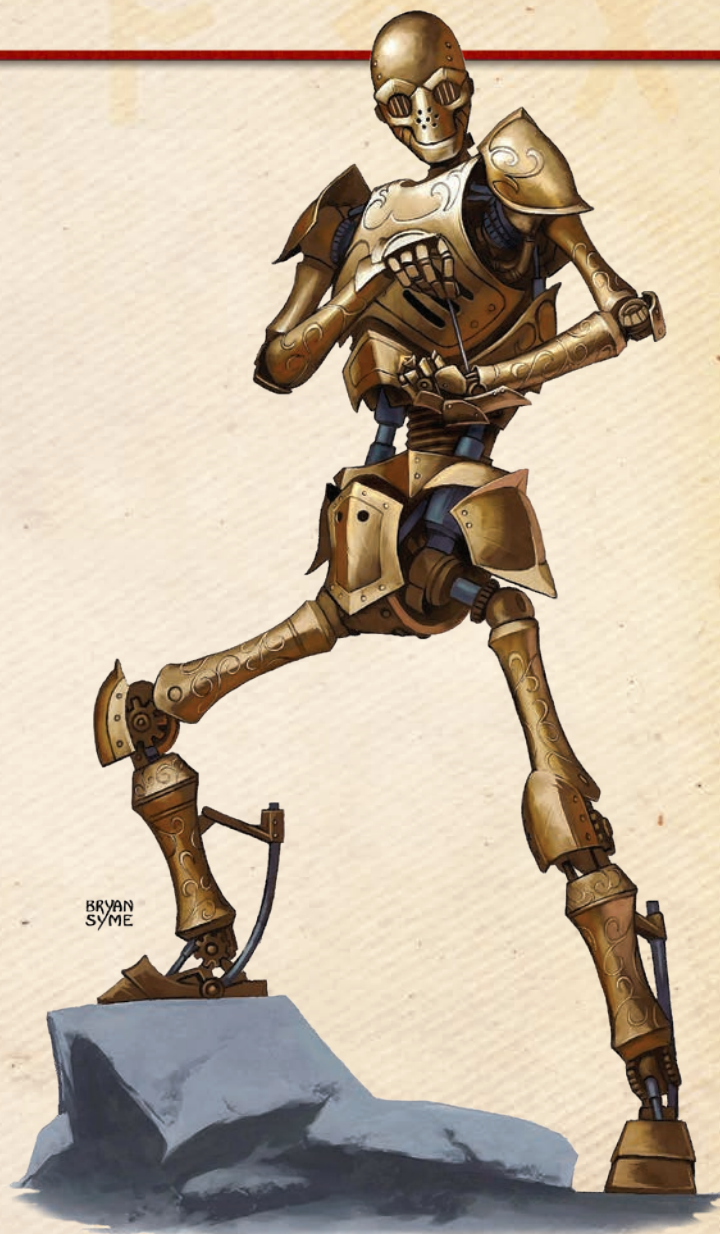
Ваш персонаж-кованный обладает следующими особенностями, общими для всех кованных.

Увеличение характеристик. Увеличьте две характеристики по вашему выбору на 1.

Возраст. Душа, обитающая в кованном, бывает любого возраста. Пока тело кованного в хорошем состоянии, то не существует предела тому, сколько кованный может функционировать.

Мировоззрение. Ни одно из мировоззрений не может охарактеризовать кованных.

Размер. Рост кованного подобен либо дварфам, либо людям. Однако весят они около 250-300 фунтов. Ваш размер – Средний.



Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футах.

Вид. Вы являетесь гуманоидом (кованный).

Сконструированное тело. Ваше сознание и дух заключены в камне души, благодаря чему ваше механическое тело способно двигаться, и поэтому вы являетесь живым существом с рядом недостатков и преимуществ конструкта.

- Больше вам не нужно спать.
- Вы не можете есть, пить и дышать. Вы не можете выпить зелье или получить преимущество от путя, съеденной еды или вдыхаемых паров.
- Во время отдыха, согласно стандартным правилам проведения отдыха, вы должны осмотреть свои пружины, крепления и механизмы (и в случае необходимости отремонтировать их). Пока вы проверяете свою работоспособность, то осведомлены о происходящем вокруг, но получаете помеху на проверки Восприятия (Мудрость). Вы получите одну степень истощения, если не проверите свою работоспособность спустя более 24 часов (не совершали продолжительный отдых). Истощение, полученное таким образом,

пропадёт как вы завершите свой продолжительный отдых.

- Вас не могут стабилизировать от смерти при проверке Мудрости (Медицина) или наложении заклинания *уход за умирающим*. Вместо этого потребуются успешная проверка Интеллекта с Сл 10, либо наложение заговора *починка*.
- Вы восстанавливаете лишь половину от обычного количества хитов от заклинаний или магических эффектов, имеющие названия вроде «исцеление», «лечение» или «лечащий».

Стальное тело. Вы невосприимчивы к болезням, урону ядом и состоянию отравленный.

Прочная конструкция. Если после вашей смерти камень

души и модули памяти ещё целы, то чтобы вернуть вас к жизни, необходимо починить тело и снова провести реконструкцию души. Только на этот раз стоимость проведения обряда всего 500 зм и дополнительная плата за починку тела (Мастер обычно требует 1к4 х 50 зм). Если ваше тело уничтожено, но камень души и модули памяти остались целыми, то для восстановления понадобится новое тело, чья стоимость не менее 10 000 зм. Исполнение желаний – единственное заклинание, способное вернуть вас с того света и полностью восстановить ваше тело.

Языки. Вы можете говорить, писать и читать на Общем и на Машинной речи.

ГНОЛЛЫ

Как правило гноллы смотрят на преимущества работы и самоотверженности с отвращением. Гноллы, обладающие лидерскими качествами, или уставшие от вечной делёжки своих благ с другими, часто уходят от стаи – поодиночке или небольшими группами. Иногда гнолл-самец по глупости может объявить себя более подходящим кандидатом на руководство племенем, но в итоге отправиться в изгнание, пока не найдёт себе новую стаю, или его глупость не будет забыта.

Гноллы, что стойко переносят опасности, становятся отличными искателями приключений.

ИМЕНА ГНОЛЛОВ

Имена гноллов сильно зависят от их демонического происхождения. Нет никакой разницы между именами особей женского и мужского пола.

Имена гноллов. Анагилкин, Кхиуоаг, Нотхчон, Шашог, Шуднаротик, Тсоггул, Хагхаррик, Йитиг, Затур

ОСОБЕННОСТИ ГНОЛЛОВ

Ваш персонаж гнолл получает несколько особенностей благодаря дикой природе и суровым условиям в которых он вырос.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Возраст. Гноллы достигают зрелости в возрасте 12 лет, они живут короткой и жестокой жизнью. Крайне редко они могут дожить до старости, которая приходит в возрасте 70 лет.

ОБРЯД РЕКОНСТРУКЦИИ ДУШИ

Этот обряд является завершающим этапом в создании кованного. Заклинание доступно как волшебникам, так и жрецам. Волшебники не могут добавить в свой гримуар заклинание реконструкции души как одно из двух изученных за повышение уровня – необходимо отыскать заклинание написанное в другом гримуаре и переписать его оттуда. Жрецы могут добавить заклинание в свой гримуар, если служат богу кузнечного дела, ремесла или ещё чего-то подобного.

РЕКОНСТРУКЦИЯ ДУШИ

5 уровень, некромантия (ритуал)

Время накладывания: 1 час (см. ниже)

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (механическое тело стоимостью 10 000 зм)

Длительность: Мгновенно

Вы и гуманоид-доброволец (далее субъект) вместе зачитываете заклинание на протяжении всего времени его наложения. К концу этого времени душа и сознание субъекта покидают тело. Субъекту нужно пройти спасбросок Харизмы с Сл 14. При провале вы получите

2к10 урона психической энергией и 2к10 урона излучением от всплеск энергии, вырывающейся из бестелесного тела. Вы можете поддержать заклинание, пока субъект повторяет спасбросок в конце каждого своего хода с тем же исходом при провале. В том случае, если вы не способны поддерживать заклинание или не хотите этого, то душа субъекта возвращается в прежнее тело, его значение хитов опускается до 0, и он умирает.

При успехе, душа субъекта перемещается в камень души, в результате чего механическое тело мгновенно оживает. Субъект становится кованным, теряет все свои расовые особенности и обретает особенности кованных. Прежнее тело субъекта погибает и никак не подлежит воскрешению, если только его душу не освободить из камня души.

Если заклинатель погибает в процессе реконструкции тела, умрёт и сам субъект, а его душа станет умертвием.

При наложении заклинания вам могут помочь до четырёх других заклинателей 5 уровня и выше. Каждый такой помощник понижает Сл на 1 при спасброске Харизмы у субъекта. Однако при провале урон получает не только заклинатель, но и каждый помощник. Выбывший помощник не может вновь присоединиться к поддержке заклинания.



Мировоззрение. Являясь продуктом культуры, ценящей лень, эгоизм и доминирование, большинство гноллов Злы. Кроме этого, непредсказуемое существование в мире, где каждый день может стать последним, обычно приводит их к Хаотичному взгляду на мир. Однако, всегда есть исключения от этой нормы.

Размер. Самки гноллов выше и мощнее своих собратьев-мужчин. Первые ростом от 7 до 8 футов и обычно весят более 250 фунтов, в то время как последние в среднем на 6 дюймов и на 30 фунтов меньше. Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Тёмное зрение. 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.

Острый нюх. Вы совершаете с преимуществом проверку Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

Задира. Хотя гноллы по натуре трусливы, они любят скрывать свои страхи, оскорбляя других. Вы получаете помеху на спасброски против состояния Испуганный. Однако, всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание) против существа явно меньше или слабее чем вы, то считаетесь опытным в этой проверке и добавляете к результату удвоенный бонус мастерства.

Жить одним днём. Если вы используете действие Отход, ваша базовая скорость увеличивается на 10 футов.

Боевая тренировка гноллов. Вы владеете копьём, коротким и длинным луками, лёгким и тяжёлым арбалетами.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Южном наречии и Гноллише. Для непосвящённых гноллиш звучит словно рычание, однако для передачи коварных сообщений гноллы используют запахи и короткие жесты. Для случайного наблюдателя, два говорящих гнолла могут показаться собаками, лающими друг на друга.

Разновидности. По факту две нижеприведённые особенности не считаются разными расами, просто цивилизованные гноллы живут в среде, настолько отличной от среды своих диких собратьев, что их считают отдельными под-расами. Вы можете выбрать одну из них.

Цивилизованные Гноллы

Являясь цивилизованным гноллом, вы сыты и находитесь в комфорте, о котором ваши дикие собратья могут только мечтать. Из-за присущей вам жестокости и желания угодить командованию вас ценят как наёмника, храмового стража и просто головореза.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.



Подобострастный. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение) к существу крупнее или сильнее чем вы, то считаетесь опытным в этой проверке и добавляете к результату удвоенный бонус мастерства

Дикие гноллы

Являясь диким гноллом, вы находитесь в гармонии со своим животным естеством и понимаете пути природы. С незапамятных времён ваша стая совершала набеги в равнинах и пустынях, поэтому вы как свои пять пальцев знаете землю, в которой живёте.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Мусорщик. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Мудрости (Выживание) в попытке найти пищу и воду, то считаетесь опытным в этой проверке и добавляете к результату удвоенный бонус мастерства.

ГНОМЫ

Являясь гномом Ниймхейма, вы несёте на себя печать сделки, заключённой задолго до вашего рождения. Родом вы из девяти Великих Городов, что развиваются в чаше Червьлесья. Слабый запах серы, что вечно преследует вас - вовсе не ваша вина! Вы просто решили остаться в безопасности в своём лесу, подальше от взора Бабы Яги и её дочерей. Вы знаете пределы своего убежища и прислушиваетесь к предостережениям не покидать его границы. В юности вы видели кровавые жертвы, принесённые во славу дьяволам - будь то неосторожные путешественники, а быть может и родственники. Острые клинка приносило их в жертву одиннадцати Адам.

Вы жаждали увидеть мир за пределами деревьев. Он звал и пугал вас. Как можно свободно ходить по дорогам Мидгарда, если Бабушка хочет съесть ваши ноги? Думаете, что если будете носить с собой грибы и почву леса, то это поможет вам? Шляпа, сделанная из красного колпака и небольших растений - вот ваш последний оплот безопасности. Если осмелитесь покинуть лес, то рискуете навлечь на себя древний гнев Бабы Яги. Помните, никогда не снимайте свою живую шляпу и не позволяйте растениям из неё сохнуть.

ИМЕНА ГНОВ

Как правило гномы имена указывают на принадлежность носителя к одному из девяти Великих городов.



Мужские имена. Целлус, Хауслер, Яскул, Минсик, Торстен, Горов, Ве́йбаур, Якалин, Юстин, Зезик.

Женские имена. Домила, Домини, Драграфена, Людла, Намагда, Пинтек, Страва, Талиси, Туана, Виазо.

Имена семейств. Бернар, Хофмед, Иммануил, Хазмус, Колман, Мертенс, Тралмодан, Толкигрим, Винзен, Уолкер.

ОСОБЕННОСТИ ГНОВ

Гномы Ниймхейма умны, параноидальны и опасны. Они увлечены тайной магией и из них выходят отличные чародеи и колдуны. В дополнение к стандартным гномьим особенностям, их соглашение с дьяволами, заключённое в Червьлесье, дало им две дополнительные особенности.

Ошеломительное убеждение. Вы с большой уверенностью умеете лгать, обманывать и запугивать. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1. Кроме этого, все проверки Харизмы (Убеждение) вы совершаете с преимуществом.

Знакомый с адом. Вы говорите на inferнальном и владеете навыком Магии.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Красная шапка. Чтобы скрыться от глаз Бабы Яги, гномы Ниймхейма заключили сделку с могущественным дьяволом. До тех пор, пока они остаются в пределах Червьлесья, ведьма не может их найти. Часть из этих гномов наивно полагают, что пока лес будет оставаться над ними, они будут в безопасности. Из-за этого они создают шапки из телячьей кожи и с молодыми побегами из леса, растущими на полях головного убора. Пока за шляпой ухаживают, на ней могут появиться грибы, мелкие растения, птичьи гнёзда и другие живые элементы из леса. Гном Ниймхейма может посадить этот миниатюрный лес на любые другие племя и шляпы (включая магические). Однако, если головной убор будет уничтожен, то у гнома есть ровно неделя на возвращение в Червьлесье, иначе Баба Яга начнёт охоту...

ЛЮДИ: ОТМЕЧЕННЫЕ ЭЛЬФАМИ

Эльфы оставили богатое наследие, несмотря на упадок и разрозненность представителей своей расы. Вдобавок к очевидным местам, напоминающим об их былом величии, вроде разрушенных городов и прямых ровных дорог, они оставили и незримую печать - эльфийскую кровь, что течёт по венам людей Мидгарда. Так называемые «отмеченные эльфами» - это результат союза между эльфами и людьми. Эльфийская кровь связывает их с планами фей; некоторые могут отследить свою родословную до великих эльфов минувших столетий. Отмеченные эльфами встречаются во всех королевствах Мидгарда. Они смешиваются с толпой людей и прочих рас в многонаселённых городах и деревнях, но скрытая в их крови сила изредка шепчет, напоминая о себе.

Отмеченные эльфами используют особенности полуэльфов.

ЛЮДИ: КАРИВЫ-СТРАННИКИ

Над степями и по долинам Странствующего Царства дует ветер. Отовсюду разит запахом дикого тимьяна и дымом с сотен костров. Прислушайтесь к старым песням, что гомосят из пьяных уст и проникнитесь их печалью.

Вы вернулись к своему клану после поездки на торговом караване в Велларшейм. Карив – именуется ваш народ, а сами вы – кочевники Ротхенианской Равнины. Копыта да колёса – ваша судьба. Никто не знает эти края лучше вас, ведь вы видели её во время своих странствий – от землянок винтерфолков в суровом Домовограде, до пределов Каа'неша и его диких обитателей. Ваша лошадь, пояс и клинок сопровождают вас на каждом пути, как и ваша любовь к смеху, выпивке и азартным играм.

Но веселью не по силам обогнать вашу ношу и уменьшить тяжесть на сердце, когда вы долго сидите на месте. Многие называют ваш народ проклятым, и может так и есть, ведь у вас нет ничего, кроме седла и табора.

Если вы слишком долго остаётесь на одном месте, то становитесь безжизненными и безрадостными. Разноцветные шёлк вашей одежды тускнеет и блекнет.



Мысли становятся туманными и вокруг вашего костра начинают кружить волки. Не поддавайтесь этому проклятию. Беги от него кочевник, скажи что есть сил – так быстро, что есть мочи.

Каривы, люди Ротхенианской Равнины – лихи и жестоки. Из них получатся превосходные бойцы и барды.

ИМЕНА КАРИВОВ

Многие каривы в своём жизненном пути обретают три имени: детское имя, взрослое имя и старческое имя. Имя ребёнка несёт в себе обозначение природных явлений, например, цветов или животных. Взрослые имена отражают культуру, как и имена большинства людей. Имя старца указывает на примечательное достижение в жизни носившего его.

Мужские имена: Алеков, Биданек, Чеслов, Димирка, Градек, Ксавер, Миколя, Серджей, Вилкан, Явой

Женские имена: Чатурия, Энла, Лорема, Малья, Матвия, Нербета, Силья, Танина, Ворека, Зофи

ОСОБЕННОСТИ КАРИВОВ

Следующие две особенности заменяют собой увеличение характеристик человека.

Воины, танцоры, любовники. Люди карива сильны, гибки и дышат страстью. Значение ваших Силы, Ловкости и Харизмы увеличивается на 1. Вы владеете навыками Выступление и Выживание.

Проклятые. Если ваши два последних продолжительных отдыха проходили более чем в миле друг от друга, то вы получаете преимущество на проверки Харизмы или помеху в ином случае.

КОБОЛЬДЫ МИДГАРДА

Из всех малых рас, кобольды лучше остальных приспособились к вечно меняющемуся миру. Издавна кобольдов поработили дварфы-захватчики, в следствии чего они стали шахтёрами, разведчиками и ремесленниками – вполне полезными рабами, которые не представляли никому угрозу. Сперва их терпели, потом игнорировали – это привело к тому, что в тени дварфийского общества появилось множество жуликов и предпринимателей (которые втайне почитают Локи), казущихся покорными, но на деле они обменивают дварфийские товары на ресурсы, полученные со складов и шахт прямо из-под носа их «хозяев».

Свободные кобольды рьяно защищают свои шахты, но в целом играют роль лояльного подданного до тех пор, пока не появится возможность загнать нож кому-нибудь в брюхо.

Многие другие малые расы применяют стратегию кобольдов (включая поклонение Локи), обращая свой недостаток в силе и храбрости в пользу коварных уловок.

ВЫЖИВАЮЩИЕ ПОД ЗЕМЛЁЙ

Кобольды – народ, способный к выживанию. Их чешуйчатая кожа, ночная зоркость, ловкие когти и острое чутье помогают им моментально чувствовать опасность, а их когтистые ноги с молниеносной скоростью помогают избежать её. Кобольды невелики ростом, но довольно свирепы – особенно в сражении в своих условиях, их многочисленность помогает им выжить в таких местах, где более крупные, но малочисленные расы не способны основать поселение. Они умелые шахтёры, хорошие кузнецы и скромные алхимики. Однако их любопытство к окружающим часто приводит к неприятностям. Кобольды торгуют как в поверхностном мире, так и в подземном – где скрыты величайшие из построенных городов. Злейшими врагами этого народа являются гномы-дьяволопоклонники, дварфы и любые другие горные расы, стремящиеся доминировать на плодородных, но мрачных территориях.

Кобольдами правит Король королей, что живёт в Харкеше, столице Империи драконов – здешние кобольды образовали многочисленный средний класс, именуемый кобальди. Часть из них умудряется обзавестись рабами – как людьми, так и дварфами. Кобольды в этой стране считают себя выше прочих рас, не имеющих подобную им чешую и расхаживают по улицам с важным видом. Кобольды из Мхароти требуют к себе уважения и лишают самообладания у тех, кто привык к пресмыкающимся, хныкающим кобальдам, живущим в остальных землях Мидгарда. Подобные всхлипывания слышны от кобальдов лишь в присутствии их хозяев-драконов.

ОТЫСКАТЬ СВОЁ МЕСТО

Общество кобальдов живёт стадом и руководствуются устоями клана, матриархата и ключевых решений, принимаемых семейными партнёрами (как правило это те, кто вылупился примерно в одно и то же время, к примеру братья и сёстры). Лишь немногие из кобальдов становятся искателями приключений и большинство из них либо как-то оскорбили Короля кобальдов (и в наказание были изгнаны), либо потеряли многих своих близких, семейных партнёров (они в печали покидают свой родной дом и отправляются на поиски новых друзей). Очень часто кобальд «принимает» группу искателей приключений как новых «партнёров».

Кобольды сильно любят свои инструменты, некоторые из них тратят много усилий на улучшения. Горные кирки, каменные молотки, ювелирные лупы, и даже самые обыкновенные предметы, вроде копья или кинжала – все они имеют собственное имя и уважение. При всём этом кобальды грызут ручки инструментов, забывают смазывать лезвия или вытаскивают драгоценные, или декоративные украшения (полируя или изменяя их форму) и при этом вовсе не задумываются о том, как можно исправить все эти повреждения. В результате этого большинство вещей кобальдов заметно отличаются от предметов других рас. Некоторые полагают, что эти вмешательства в облик предмета – инстинктивная защита от воровства.

Особого внимания заслуживают ловушки. Кобольды в свободное время создают простые, крайне непроходимые и смертельные ловушки. Немногие из кобальдов покидают дома без верёвок, пружин, прищепок и прочих компонентов, которые можно превратить в спусковые



крючки для ловушек. Кобольды – единственная раса, признающая "создание ловушек" как отдельное ремесло.

Кобольды тесно связаны с драконкинами, дрейками и драконами. Король кобальдов (а их довольно много, так как ни один из правителей этого народа не хочет быть просто вождем) восхищается драконами, как величайшими источниками мудрости, силы и правильного поведения.

ИМЕНА КОБАЛЬДОВ

Истинные имена кобальдов представляют собой сочетание визга, воя, кашля и иных звуков, исходящих из рта и скрежета зубов. Имена эти сложны и даже труднопроизносимы для уст других рас, и поэтому странствующие кобальды представляются более простыми именами. Это может быть всё, что понравится кобальду и как правило исходит от культур других народностей – многие кобальды равнодушны к дварфийским именам (но как правило по ироническим причинам). Некоторые из них кличут себя, ассоциируя с неким описанием, шутливым подтекстом или собственным величием, например: Потрясающий мир, Тор убийца великанов или Сокрушитель хребтов. Имена кобальдов, которые они применяют среди чужаков, не имеют никакой согласованности и логичной последовательности.

ОСОБЕННОСТИ КОБАЛЬДОВ

Ваш кобальд-персонаж обладает следующими особенностями, общими для всех кобальдов.

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

Возраст. Кобольды достигают зрелости к 10 годам и могут прожить до 80 лет

Мировоззрение. Кобольды, особенно занимающиеся торговлей, организованы и склонны к исполнению законов. Их приверженность к добру или злу зависит от драконьего наследия.

Размер. Средний рост кобольда от 3 до 4 футов, вес же составляет около 40 фунтов. Ваш размер - Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Тёмное зрение. 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.

Исподтишка. Вы получаете преимущество на броски атаки против существа, если как минимум один из ваших союзников, являющийся дееспособным, находится в пределах 5 футов от этого существа. Вы можете применять эту способность не более одного раза за раунд.

Чувствительность к солнцу. Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или рассматриваемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

Изобретатель. Вы умеете работать с инструментами ремесленника по вашему выбору: алхимика, каменщика, кузнеца или жестянщика.

Языки. Вы можете говорить, писать и читать на Драконьем и Общем.

МИНОТАВРЫ

Минотавры Мидгарда – гордый народ, находящийся на грани вымирания. Будучи изгнанными Империей драконов из родных земель Кадралху и Рошгази, народ быков нашёл пристанище в безмятежном острове Киприон. Киприон верен морской республике Триоло, при поддержке их флота минотавры вернули себе стабильность и силу. Хотя Триоло и строят суда в своей гавани, но многие из лучших членов экипажа оказываются выходцами с Киприона.

Минотавры внушительны и могущественны – они пользуются авторитетом за свою свирепость, схожую с их устрашающим видом. Минотавры раздражены положением вассального государства, но их правительница, королева Китани понимает, что без поддержки республики Триоло, Империя драконов давно бы поглотила Киприон. Поддержка флота Триоло в сочетании с тем, что совершенно недавно минотавры возглавили Золотой Совет Триоло слегка спасает гордость бычьего народа. Минотавры с гордостью показывают свои достижения, украшая рога выгравированными символами и рисунками. Если вы разбираетесь в обычаях этого народа, то изучив украшения, сможете с первого взгляда определить достижения и подвиги их носителя.

На минотавра, потерявшего часть или весь рог, ставится незримое клеймо, и ему нужно доказать свою ценность. Иногда минотаврам со «сломанным рогом» (боевое оскорбление для любого минотавра) удаётся

совершать поистине великие дела и получить за это дар волшебного восстановления недостающего рога в одном из храмов. Остерегайтесь любого минотавра, кто добровольно сдаётся вам или решает не восстанавливать сломанный рог. Такие существа становятся одними из самых одержимых и свирепых существ Мидгарда.

УГРОЗА НА ОТКРЫТОМ МОРЕ

Минотавры Киприона и Триоло – сила, с которой стоит считаться в честном бою. Благодаря своим размером и умениям, они действительно являются угрозой на море. Корсары Киприона сотворили историю с клинками в крови и разбитыми и затонувшими кораблями, отчего получили уважение даже в стане могущественной Империи драконов. Минотавры с рождения прекрасно ориентируются, что делает их превосходными навигаторами на море и на суше. Ничто не пугает этот бычий народ – ни тьма, ни густой туман, ни неизведанные берега.



BRYAN
SYME

ИЗВИЛИСТЫЕ ПУТИ

Архитектура и городское планирование минотавров всегда отражала ключевую особенность в дизайне: лабиринт. Каждое поселение и сооружение любого размера создаётся в виде лабиринта с проулками и тупиками. Самый известный город, являющийся огромным лабиринтом – город Веспрас, столица Киприона. В центре этого лабиринта находится Дворец Быка – ещё один лабиринт, но меньшего размера. Ночью оттуда звучат бряцания оружия и визги умирающих. Говорят, что королева приглашает своих союзников и врагов насладиться гостеприимством дворца, но лишь союзники выбираются живыми оттуда.

ИМЕНА МИНОТАВРОВ

У многих минотавров два имени. Одно почти всегда совпадает с именем его матери или отца, а второе – характерное имя. Независимо от того, сколько детей было у минотавра, всех мужчин называют в честь отца, а девушек – в честь матери. Минотавры отличаются только характерным именем, но и они скорей желательны, чем обязательны. Характерные имена даются минотавру в раннем возрасте и отражают то, какую судьбу хотели бы ему уготовить его родители. Если захотят, чтобы чадо стало великим воином, то его назовут «Свирепым» и тому подобное. Однако если минотавр вырос и выбрал стезю поэта (такое тоже бывает, но крайне редко), то его имя всё равно останется прежним.

Мужские имена: Аевигр, Камдоз, Корвун, Кролм, Ордвар, Ранкоз, Тхаргад, Теодар, Теонко, Ворхул.

Женские имена: Афридда, Брутредда, Чотхак, Гунда, Хрунан, Седрусе, Тхарифф, Теовенн, Варала, Вентэон

Характерные имена: Храбрый, Устрашающий, Могучий, Не теряющий, Опустошитель, Быстрый, Неудержимый, Непреклонный

ОСОБЕННОСТИ МИНОТАВРОВ

Ваш персонаж-минотавр обладает следующими особенностями, общими для всех минотавров.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а Телосложение на 1.

Возраст. Минотавры развиваются примерно с той же скоростью, что и люди, но взрослеть начинают чуть раньше. Детство заканчивается в районе 10 лет, а взрослая жизнь начинается с 15

Мировоззрение. Минотавры, как и люди не имеют склонности к определённому мировоззрению. Благодаря любви к личной свободе и уважению к истории и традиции даёт им право относится к нейтральным персонажам.

Размер. Минотавры-мужчины могут достигать в высоту до 7 футов, женщины в среднем на 3 дюйма меньше. Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Тёмное зрение. 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.

Природная атака. Вы способны наносить удары своими рогами, нанося 1к6 + ваш модификатор Силы колющего урона.

Атака с разгона. Если вы перемещаетесь как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёте по ней атакой рогами, то цель получает от атаки дополнительно 1к6 колющего урона и в качестве бонусного действия оттолкнуть цель атаки на 5 футов. Вы можете нанести этот доп. урон лишь раз за ход. На 11 уровне расстояния толчка увеличивается до 10 футов. Вы можете использовать эту способность то количество раз, что равно модификатору вашего Телосложения, и восстанавливаете все израсходованные попытки после завершения продолжительного отдыха.

Чувство лабиринта. Вы без проверки можете вспомнить любой путь, по которому прошли ранее.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на языке Минотавров, а также на ещё одном на ваш выбор (обычно это Торговое Наречие или Южные языки).

РЭТФОЛКИ

Рэтфолки – это маленькие, схожие с грызунами, гуманоиды с подёргивающим лицом, худыми ногами и длинными розовыми хвостами. Ростом они примерно с полуросликов, но явно стройнее. Часто они носят плащи с капюшонами или длинную одежду, чтобы скрыть своё истинное лицо от постороннего взгляда.

Рэтфолки рассредоточены по всему Мидгарду – от Зобека и других мест из Перекрёстков, до серых улиц Пер-Бастет в дальнем Нурии Наталь и долины Золотого Ультара. Эти маленькие существа часто селятся на задворках человеческого общества, зарабатывая себе на жизнь мелкими кражами и подставами. Многие строят свои дома в ветхих трущобах, в заброшенных портовых складах или даже в канализационных трубах под городскими улицами. Некоторые из них, обычно на Юге, ведут кочевой образ жизни, путешествуя с места на место и торгуют безделушками, которую они приобретают по пути – честным и не очень путями. Другие рэтфолки обитают на небольших тропических островах океана Тетис.

Семья очень многое значит для рэтфолка, и их сильные общинные связи означают, что они очень часто формируют или присоединяются к организованным преступным сообществам. И хотя некоторые из рэтфолков вступают в союз с гоблинами, кобольдами и даракхулами, чаще всего они предпочитают служить таинственному «Крысиному Королю», который обычно, хотя не всегда, является мощным грызуном или крысopodobным существом. Многие из рэтфолков Зобека служат пресловутому Мышиному Королю Вольного города... и от его имени обчищают карманы, грабят особняки и перевозят контрабанду по обе стороны реки Аргент. Другие служат любой влиятельной фигуре разведчиками, диверсантами и лазутчиками. Но, кто бы ни был их хозяином, рэтфолки преданы своим сородичам.

Рэтфолки любят собирать интересные безделушки и побрякушки, а после – хранить их в своих домах, часто предпочитая им более ценные (но скучные) золотые и серебряные монеты.

ИМЕНА РЭТФОЛКОВ

Общаясь между собой, рэтфолки используют имена, которые отображают их семью и их место в ней в той же форме, что и люди – например Айван Айверсон. Однако они крайне редко используют эти имена среди не-рэтфолков. Вместо этого они, пожалуй, получают извращённое удовольствие и долю веселья от того, что дают себе труднопроизносимые прозвища вроде Чумопрыща или Смердоликого, от которым людям и эльфам становится неловко. Рэтфолки известны тем, что их очень трудно обидеть, поэтому чем обиднее их прозвище, тем более забавным оно покажется для них. Разницы между прозвищами мужчин и женщин нет.

Прозвища рэтфолков. Кровавые губы, Жрущий падаль, Кожный обдолбыш, Кишкочворатель, Гнослиз, Гнилые подмышки, Канализационная тварь.

ОСОБЕННОСТИ РЭТФОЛКОВ

Ваш персонаж-рэтфолк обладает следующими особенностями, общими для всех рэтфолков.

Увеличение характеристик. Значение вашей

Ловкости увеличивается на 2, Интеллекта на 1, но значение Силы уменьшается на 2.

Возраст. В среднем рэтфолки живут чуть меньше, чем люди. Они достигают зрелости в возрасте около 12 лет, и живут до 60 лет.

Мировоззрение. Большинство из рэтфолков нейтральны. Они заботятся скорее о своих дружных семьях и приобретении материальных благ, нежели о каких-то высших идеалах.

Размер. Средний рэтфолк около 3 футов высоту, весят они примерно 40 фунтов. Ваш размер – Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 25 футам.

Пловцы. Рэтфолки способны медленно плавать. У вас есть скорость плавания, равная 10 футам.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом 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.

Проворство. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

Тактика стаи. Вы совершаете с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от вашей цели находится как минимум один из ваших дееспособных союзников.

Сочувствие грызунам. Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Уход за животными), если пытаетесь повлиять на поведение грызунов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем.



РЭВЕНФОЛКИ

Вокруг немногих рас витает такое количество слухов, подозрений и откровенной лжи, как вокруг рэвенфолков. Они строят свои гнёзда почти в каждом крупном городе. Одни называют их одинокими странниками, вторые – несущими несчастье, третьи же и вовсе считают посланниками богов. Рэвфолки верные товарищи и коварные воры, храбрые воины и презренные трусы. Их презирают за странную и скрытую культуру, а некоторые критикуют за то, что у них нет никакой культуры. Рэвенвэфолки – сплошное противоречие. Истина, полуправда и ложь скрывают за собой ещё большую тайну, о которой знают немногие.

Где находится родной край этого народа? Где-то в Бельдестан востоке, а может и среди ветвей дерева Вотана на Севере, или на высокой скале скрытого храма Хоруса на Юге. У них есть поселения в Троллхейме, Видиме, Домовограде, Нурие Наталь и даже в Империи драконов. Ни одно из этих гнёзд недостаточно велико, но по крайней мере, в Нурие Наталь они нанимаются храмовыми стражниками и стерегут аколитов Хоруса.

У рэвенфолков отсутствуют крылья, только хвостовые перья, что сияют, когда они злятся.

О БОГАХ И ЛЮДЯХ

Рэвенфолки Мидгарда (известные как хугины) – коварные мерзавцы, обманщики, убийцы, шпионы и воры. В старинных рассказах говорилось, что бог Вотан, Рунный отец, создал разумных рэвенфолков, когда выдернул перья с двух своих любимых воронов, Хугина (мысль) и Мунина

(память), и перья спустились с небес в Мидгард. Перья превратились в рэвенфолков и они распространились по всему миру шпионами Вотана.

На самом деле рэвенфолки – это мост между рутинной Мидгарда и царством богов. Они делятся тайными знаниями Вотана о ветвях Иггдрасиль, Мирового Древа. На дальнем севере, хугины являются как воплощением воли богов, так и символом неизбежной смерти в бою.

ВОРЫ – ВСЕ ДО ЕДИНОГО

Кем бы ни были рэвенфолки – все они воры. Обустроенные или гнезда состоят из найденных вещей, и подобно обычным воронам любят всякие блестяшки. Помимо имущества они воруют секреты. Рэвенфолки умеют быть незаметными и пользуются этим ради своего ненасытного любопытства. Царь Видима использует большую стаю хугинов в качестве личных шпионов и убийц.

Помимо своих воровских качеств, рэвенфолки славятся верностью своим словам. Это не значит, что они никогда не лгут – они делают это так же, как и остальные, а когда на них начинают давить, то и ещё больше. Однако, если хугин обещает тебе что-то, или даёт клятву, то его слово становится дороже золота – одна из причин того, что хугины весьма редко обещают или дают клятву. Во всём остальном их личности так же многогранны, как и у других народов. Рэвенфолки легко адаптируются к любой среде, которую занимают – будь то далекая глухомань или большой город, хотя в цивилизованных местах их не всегда приветствуют. Они часто принимают местные обычаи, традиции и верования, чтобы вписаться в окружающую их жизнь.

ИМЕНА РЭВЕНФОЛКОВ

Подобно прочим расам, чей родной язык труднопроизносим для человекоподобным существ, рэвенфолки используют разные имена, которые распространены среди людей, dwarфов, эльфов и прочих гуманоидов. При выборе удобных для людей имён рэвенфолки опираются на

местные традиции, мифологию и популярные сказания, и песни. Они предпочитают имена, отражающие некий образ (вроде Старшэдоу, Мунглоу, или Рэйншммер) нежели прозаичные прозвища. Так как прозвища не их настоящие имена, рэвенфолки мало к ним привязаны. Они обмениваются ими, когда вздумается, пока наконец не остановятся на том, которое, по их мнению, подходит им.

ОСОБЕННОСТИ РЭВЕНФОЛКОВ

Ваш персонаж-рэвенфолк обладает следующими особенностями, общими для всех рэвенфолков.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а Харизмы на 1.

Возраст. Рэвенфолки достигают зрелости к 10 годам и могут прожить до 110 лет.

Мировоззрение. Благодаря своему своенравному характеру и ненасытному любопытству, рэвенфолки склонны к хаотичному мировоззрению. Однако из-за жадности, что овладевает ими, иногда склоняет рэвенфолков ко злу.

Размер. Рэвенфолки слабее и ниже большинства людей. Их рост колеблется от 4 до 6 футов. Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Внезапное нападение. Вы получаете преимущество на броски атаки против застигнутого врасплох существа.

Мимикрия. Рэвенфолки могут имитировать любой звук, который слышали. Совершите проверку Харизмы (Обман) против пассивной Мудрости (Восприятие) услышавшего звук. При успехе существо считает, что услышанный им звук реален.

Обманщик. Вы владеете навыками Обман и Скрытность.

Языки. Вы можете говорить, писать и читать на языке Хугина и Северном наречии.



ТЕНЕВЫЕ ФЕЙ

Загадочные теньевые феи из Царства Теней обитают на тёмной выпшине или в башнях под лунным освещением, они вторгаются в мир смертных туда, где барьеры между планами наиболее тонки. Охотятся на смертных в самых тёмных уголках леса. Они – властители и господа сумерек и доказывают это, танцуя в своих мрачных дворцах при тусклом свете. Их действия полны противоречий, а мотивы окутаны тайной. Они стремятся заставить врасплох тех, кто пытается наблюдать за ними, поскольку считают каждого своим потенциальным врагом.

Внешне, теньевые феи напоминают эльфов, но с некоторыми явными различиями. Цвет их кожи, нечто среднее между алебастрово-белым, эбеновым и ярко-серым оттенком. У некоторых кожа мерцает, словно переливается с окружающими. У многих теньевых фей есть рога – от тонких наростов, до больших и очевидных выступов, подобно извергам или сатирам (в зависимости от описания летописца).

ТАЙНА ДЛЯ СМЕРТНЫХ

Красивые внешне, теньевые феи умудряются сочетать в себе худшие черты от эльфов и гоблинов. Они одновременно добры и жестоки, решительны и эксцентричны. Они словно на один миг исчезают с лица земли и наобум появляются в другом месте и в другое время, в полном недоумении от перемен, произошедших за время их отсутствия. Хотя их действия кажутся нелогичными, а временами и безумными, в них всегда присутствует смысл. Теньевые феи тщательно продумывают свои планы и настигают своих врагов, когда те даже не осознают о грозящей им опасности.

Бывает так, что теньевые феи являются антагонистами и им приписывают злые поступки – но на деле это вовсе не так, просто они никогда не были хорошими. Они феи, и смертным следует с осторожностью заключать контракты с такими как они, поскольку всё имеет свою цену. Верность, преданность, богатство, воспоминания, жизни и душу – теньевые феи готовы взять в оборот абсолютно всё. И в последнее время теньевых фей стали замечать всё чаще.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ТЕНЕВЫХ ФЕЙ

Даже теньевым феям неведома собственная история, и в каждом рассказе отличаются сказания об их происхождении. Распространено поверье, что теньевые феи были эльфами, тысячелетия назад заключившими договор с силами тьмы – по всей видимости во времена Мятежа Чёрной Чародейки, когда группа осаждённых эльфов из отчаяния обратилась к тёмным силам. Историки Теньевых дворов считают действительным эту версию событий, и следовательно календарь Теневого Отсчёта (ТО) начинается именно с этих событий. Сарастра, Королева Ночи и Волшебства в этом рассказе считается как божественным покровителем, так и основательницей теньевых фей – обстоятельство, которым она может воспользоваться как пожелает.

Скорей всего в этой истории есть доля правды. Об этом говорят, как записи, так и воспоминания древних эльфов, что жили в эту эпоху.



И хотя такая гипотеза считается общепризнанной, существуют другие предположения о происхождении теньевых фей. Королева Ночи и Магии существовала задолго до того, как некая эльфийская принцесса Сарастра правила теньевыми феями – истории о её правлении исходят к событиям, произошедшим столетиями назад, до Восстания Чёрной Чародейки. И действительно, многие из теньевых фей более похожи на другие расы фей, нежели на эльфов, даже несмотря на относительно короткий промежуток их предполагаемого возникновения как расы.

Упоминания об альтернативных планах, хаосе и магии времени присутствуют повсюду – от окрестностей Зобека до замка Теньевая Скала, и это лишь усугубляет путаницу в гипотезах. Лишь богам известно истинное происхождение теньевых фей. На эту тему нередко делаются предположения. Как говорят в Летнем Дворе – неразумно оспаривать богиню. Следовательно, гипотезы с Сарастрой хватает для многих представителей этого народа.

ИМЕНА ТЕНЕВЫХ ФЕЙ

Имена теневых фей схожи с эльфийскими, но образы фей более мрачные и сдержанны. Они предпочитают хмурые мысли и отрешение от солнечного света и звонкого ручья.

Мужские имена. Дрилфинд, Эдгвин, Эддрин, Лоринидрал, Кэнтор, Шанлес, Танасцил, Торвобар, Варратур, Вашрин.

Женские имена. Анорла, Борнва, Дилира, Фанви, Гиретдра, Ланрама, Метада, Форла, Сизенга, Тортха.

ОСОБЕННОСТИ ТЕНЕВЫХ ФЕЙ

Теневые феи – разновидность эльфов, обладающие основными чертами эльфийской расы, но наряду со следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

Мировоззрение. Несмотря на злую репутацию, теневых фей нельзя отнести к злым персонажам. Они склонны к хаотично-нейтральному мировоззрению, но, как и в каждой расе, в этой есть свои особенности.

Владение оружием. Вы владеете рапирой, коротким мечом, а также коротким и длинным луками.

Путь теней. Находясь в темноте, тусклом свете или тени достаточной чтобы скрыть ваше тело, вы можете наложить заклинание *туманный шаг*. Вы можете накладывать его количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1) и восстанавливаете все потраченные заряды после завершения продолжительного отдыха. Харизма – базовая характеристика для заклинания.

Чувствительность к солнцу. Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или исследуемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

Путник во тьме. Узнавая что-то о конкретной теневой дороге или дороге фей, к примеру, как оно функционирует, вы с преимуществом совершаете проверки Интеллекта (Магии).

Дополнительный язык. Вы можете говорить, читать и писать на Теневом

в самых разнообразных формах. Некоторые троллкины даже по человеческим меркам считались бы красивыми, если бы не явные признаки их происхождения – бледная кожа или костистые пальцы.

Многие троллкины наносят татуировки, изображающие их принадлежность конкретному племени или почтение духам предков. Самые храбрые наносят татуировки, обозначающие, что они никого и ничего не боятся, поскольку лишь кислота и огонь оставляют шрамы на их теле.

МЕСТО В МИРЕ

В то время, как большинство троллкинов живут в отдалённых населённых пунктах, некоторые из них перебираются в цивилизованные города. Но даже в городах троллкины обычно живут в изоляции, в собственных



ТРОЛЛКИНЫ

В древние времена огры, тролли и феи заключали браки с людьми. Потомками оказались троллкины. Высокие, долговязые, с грубой внешностью – троллкины изредка бывают желанными гостями среди более цивилизованных рас Севера, даже когда их нечеловеческое происхождение довольно трудно определимо. Ввиду этого многие троллкины живут племенами в изолированных поселениях и занимаются охотой или набегами..

ГРУБАЯ ВНЕШНОСТЬ

С толстой шкурой зеленого или коричневого цвета, троллкины внешне похожи на орков или хобгоблинов. Пока у многих троллкинов довольно грубая и неопрятная внешность, их нелюдская родословная проявляется в



районах, живя в которых начинают походить на городские племена. Большинство городских троллкинов находят работу, сопутствующую их призванию. Как правило они становятся наёмниками, но иногда присоединяются к городской стражи. Воровские гильдии и другие сомнительные организации используют троллкинов как взломщиков и сборщиков долгов. Иногда кузнецы и ремесленники берут троллкинов себе в партнёры или подмастерья, добавляя некую «изюминку» своим товарам.

ИМЕНА ТРОЛЛКИНОВ

Троллкины не придают именам большого значения. Они именуют себя, чтобы прочим расам было удобно обращаться к ним. В кругу сородичей, троллкины ссылаются друг на друга условными жестами, известными поступками или выразительными чертами внешности или характера (Кривоносый, Когтистый, Трусика). Прозвища меняются в зависимости от того, что троллкин недавно совершил, и кто о нём говорит. Всё что имеет значение – чтобы собеседник понимал о ком сейчас идёт речь.

Троллкины любят совмещать несколько прозвищ, чтобы им было легче определять носителя прозвища (Трусика с длинными когтями). Когда они именуются «людскими» именами (для удобства другим расам), то следуют такому же образцу. Из-за того, что их имена меняются по нескольку раз, некоторые троллкины сбиваются с толку при разговоре с представителями другой расы.

Имена: Сломанный клык, Шестипалый, Бородавка на глазу, Ненавидящий птиц, Обжёгший сестру, Злюка, Пинающий детей, Нюхальщик, Кусаящий уши

ОСОБЕННОСТИ ТРОЛЛКИНОВ

Ваш персонаж-троллкин обладает следующими особенностями, общими для всех троллкинов.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

Возраст. Троллкины достигают зрелости к 15 годам, а живут от 50 до 60 лет.

Размер. В высоту троллкины более 6 футов, они крепче людей. Весят троллкины около 200 фунтов. Ваш размер - Средний.

Мировоззрение. Обычно троллкины склонны к нейтралитету.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футам.

Тёмное зрение. 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.

Природное Оружие. У троллкинов растут большие клыки, а вместо ногтей на пальцах - острые когти. Вы можете использовать их в бою в качестве безоружной атаки. Когти наносят 1к4 рубящего урона, а клыки – 1к4 колющего урона.

Нечеловеческая Сила. Вы концентрируете свою регенерацию в крови, чтобы быстро оправиться от ран. Один раз в день, бонусным действием вы можете потратить 1 Кость Хитов и восстановить хиты, словно завершили короткий отдых. Количество Костей Хитов, которые вы можете потратить увеличивается на одну при достижении 6 (2 кости), 12 (3 кости) и 18 уровня (3 кости). Если вы получаете урон огнём или кислотой, то вы теряете доступ к этой способности, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Наследите Страха. Вы владеете навыком Запугивание.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Северном наречии.

Подрасы. У троллкинов имеются разные особенности, зависящие от вида существа в их родстве. Наиболее распространённые: шепчущие в ночи и камнешкуры. Выберите одно из них.

Шепчущие в ночи

Родословная шепчущих в ночи исходит от загадочных фей из Царства Теней. Благодаря своей естественной связи с царством духов, многие из них становятся шаманами, провидцами и жрецами. Шепчущие обычно имеют более темную кожу и худощавое телосложение, нежели их другие сородичи.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Шепоты духов. Духи предков вашего племени шепчут секреты за пределами смерти. Прежде чем совершить проверку навыка или спасбросок, вы можете прислушаться к мудрости духов и получить преимущество на бросок. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

Камнешкуры

Некоторые из троллкинов являются результатом жуткого слияния людей с ограми, тролями и, что более странно, созданиями фей кровожадной наружности. Камнешкуры куда сильнее остальных троллкинов. Их кожа ярче по цвету, но имеет аналогичную грубую, камнеподобную фактуру.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Толстая Шкура. Ваша кожа бугристая, толстая и жёсткая, это даёт вам +1 к Классу Доспеха.



НЕНАВИСТНОЕ РОДСТВО

По неясным причинам, утерянным в истории, троллкины неумолимые враги дварфов – оба народа презируют друг друга. Однако с феями, особенно теньевыми, и гномами они ладят на ура.

ПОЛУРОСЛИКИ ВИНТЕРФОЛКИ

Пока легконогие и коренастые полурослики ищут способы сделать свою жизнь максимально комфортной и роскошной, винтерфолки живут в суровых условиях. Эти полурослики живут близ прохладных озёр и покрытых снегом вечнозелёных лесах, в домах под дерновым покровом на обдуваемых ветром холмах Ротхенцианских равнин, где винтерфолки охотятся на существ, более крупных и свирепых, чем они сами. Оберегая свои дома, они применяют древние руны и сигилы (печати) и поют монотонные мелодии древним богам неба, холмов и леса. Полурослики винтерфолки крепки телом, как и любой дварф или орк. Винтерфолки не презирают своих изнеженных собратьев, лишь с состраданием смотрят на них.

ИМЕНА ВИНТЕРФОЛКОВ

Имена винтерфолков берутся от описания бескрайних просторов степей и неба, что определяют их мир.

Мужские имена. Абек, Кханншп, Кханол, Кристаг, Нигулахк, Олавиш, Паавотл, Руслан, Тимурус, Винвал.

Женские имена. Болатах, Хилларсе, Лалипа, Малика, Притха, Тахка, Тармоах, Тавини, Тхикати, Тиманчи.

Имена семейств. Биртуф, Фурбирер, Айсблейд, Оулсхарт, Трифолл, Виндслэш, Винтергрп, Вольфгейз, Вольфслэйер, Джайнтбэйн

ОСОБЕННОСТИ ВИНТЕРФОЛКОВ ПОЛУРОСЛИКОВ

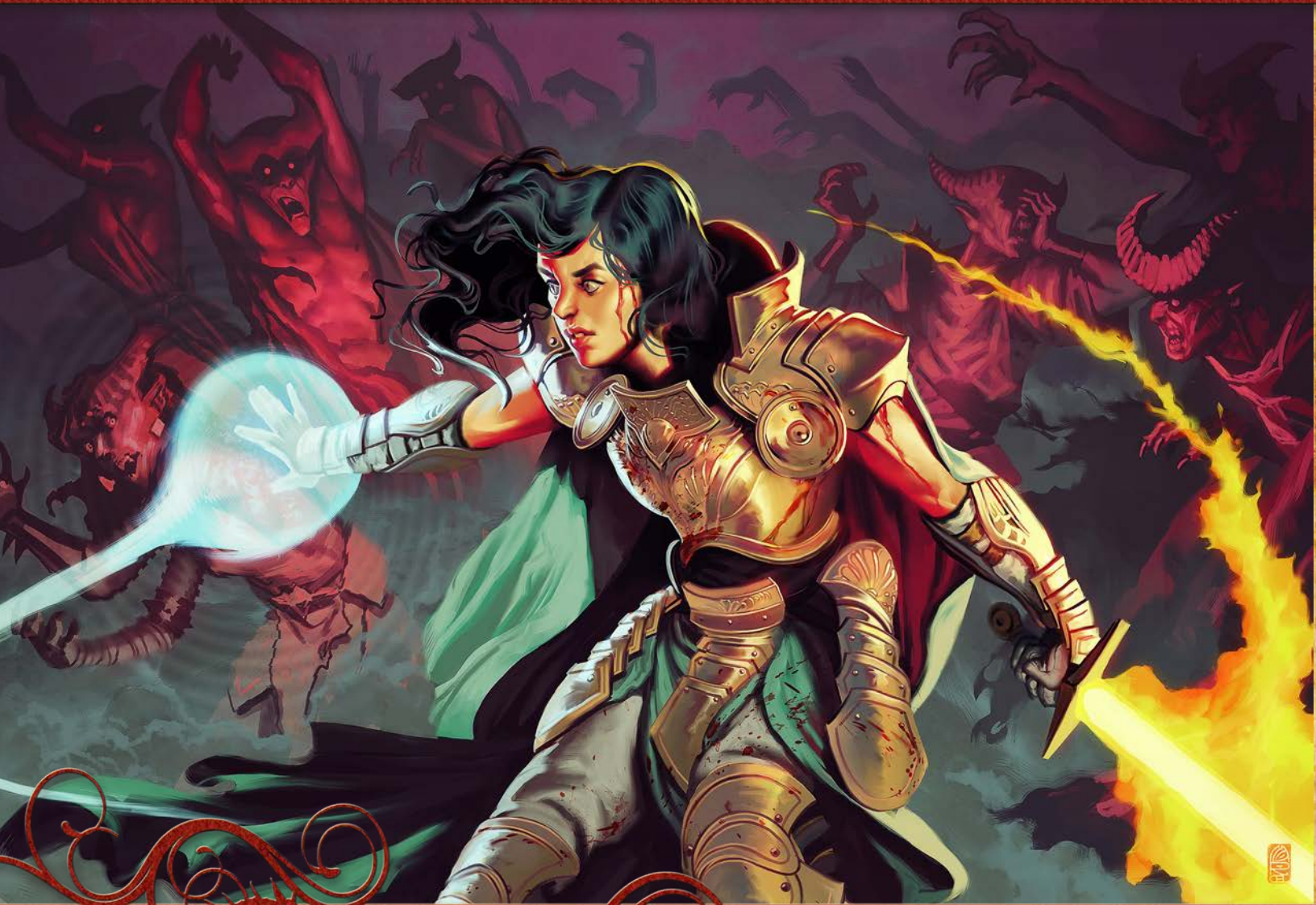
Винтерфолки – ловкие бойцы, способные к выживанию в трудных условиях и почитающие древних богов. Из них получаются отличные следопыты и друиды. Вдобавок к обычным особенностям полуросликов, винтерфолки имеют следующие две.

Закалённый. Всю свою жизнь вы проводите, выживая в холодных и диких местах Домовограда. Увеличьте значение вашего Телосложения на 1. Кроме этого, по завершению продолжительного отдыха вы избавляетесь от всех уровней истощения.

Старые души. Вы связаны со старейшими силами Мидгарда, и эти силы благодарны вам. Совершая проверки Истории или Религии, вы можете добавлять к результатам проверки модификаторы Мудрости, а не Интеллекта.



БОЙЦЫ И ЖУЛИКИ



2

Варвары, барды, воины, паладины, следопыты и плуты - в этой главе представлены новые архетипы для этих классов. Нет ничего удивительного, что часть из них отлично подходит для рас Мидгарда из главы 1. Барды, дружащие с природой, кованые наёмники, призрачные рыцари, наездники на грифонах, танцующие с мечами, паладины-валькирии, охотники на вампиров и плутоватые кобольды - это лишь несколько из представленных в главе архетипов для бойцов и жуликов со всего Мидгарда.



ВАРВАР: ПУТЬ ПРЕДКОВ

В то время как другие варвары теряют в ярости себя, Путь Предков направляет сквозь вашу ярость силу древних духов племени. Когда вас охватывает ярость, духи предков текут через ваше тело, даря свою силу и мудрость. Варвары Пути Предков часто являются вождями, или уважаемыми советниками, обладающие силой, способной подчинить куда более горячие нравы.

МУДРОСТЬ ПРЕДКОВ

Если вы выбрали этот путь, то начиная с 3 уровня, находясь в состоянии ярость, духи предков нисходят на вас и наделяют своей силой. Вы с преимуществом совершаете спасброски Мудрости от заклинаний и других магических эффектов.

ДУХОВНЫЙ ЛИДЕР

Начиная с 6 уровня, вы способны один раз сотворить заклинание *умиротворение*. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых. Сложность спасброска для этого заклинания = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости.

ГНЕВ ДРЕВНИХ

Начиная с 10 уровня, находясь в ярости, ваши атаки ближнего боя наносят дополнительный психический урон, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1).

НЕОБУЗДАННАЯ ДУША

Начиная с 14 уровня, находясь в ярости, вы становитесь подвержены заклинанию *свобода передвижения*. Вам не требуется поддержание концентрации, чтобы сохранять эффекты заклинания.

БАРД: КОЛЛЕГИЯ ЭНТРОПИИ

Барды Коллегии Энтропии - бродячие мошенники и смелые искатели острых ощущений, чьи действия абсолютно непредсказуемы. Вместо того, чтобы полагаться на древние знания, или на своё оружие, эти барды безрассудно бросают вызов всему новому, лишь для того, чтобы испытать удачу, и посмотреть, к чему это приведёт. Их называют (со смесью насмешки и уважения) Крадущими Удачу - потому что, независимо от того, насколько нехорошие вещи творятся вокруг, кажется, что эти барды всегда выходят сухими из воды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Присоединяясь к Коллегии Энтропии на 3 уровне, вы получаете владение Акробатикой, Атлетикой и одним игровым набором на ваш выбор.

ПОХИТИТЕЛЬ УДАЧИ

Также на 3 уровне вы учитесь забирать везение у окружающих вас существ. Если существо, которое вы можете видеть, находится в пределах 60 футов от вас и с преимуществом совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией потратить одну из ваших костей Бардовского Вдохновения, и вычтёте результат броска кости из броска существа. Вы получаете Вдохновение, тратящееся только на себя и исчезающее через несколько раундов, равное результату броска кости Бардовского Вдохновения. Если вы не расходуете Вдохновение по истечению этого времени, оно исчезает. Независимо от того, используете ли вы Вдохновение, или нет, похищение удачи приводит к всплеску магии Хаоса.

ВСПЛЕСК ФОРТУНЫ

Начиная с 6 уровня, при сотворении заклинания Хаоса вы можете вызвать всплеск магии Хаоса и восстановить одно из ваших Бардовских Вдохновений. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.



ВЕРА – ЭТО ИНСТРУМЕНТ

Все хотят быть кем-то другим. Начиная с 14 уровня, похититель удачи действием может изменить одно из известных ему заклинаний на другое, того же или более низкого уровня из списка заклинаний барда. В конце следующего хода список заклинаний барда возвращается к исходному. Использование этой способности приводит к всплеску магии Хаоса (см. Глава 4: Заклинатели).

БАРД: КОЛЛЕГИЯ ЗЕЛЁНОГО ЛИСТА

Коллегия зелёного листа была основана полуэльфами, что пытались записать многочисленное наследие предков. В соответствии с эльфийскими знаниями и силой, барды зелёного листа укрепляют свою связь с природой. Через магию и рассказы они передают восстанавливающую силу лесов и рек своим союзникам.

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Присоединяясь к Коллегии зелёного листа на 3 уровне, вы получаете доступ к расширенному списку заклинаний. В ваш список заклинаний барда добавляются следующие заклинания.

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>опутывание, добряника</i>
2	<i>пройти без следа, рост шипов</i>
3	<i>призыв животных, дневной свет</i>
4	<i>призыв лесных существ, подчинение животного</i>
5	<i>общение с природой, от дерева к дереву</i>

ВОССТАНАВЛИВАЮЩЕЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Также на 3 уровне вы узнаете, как использовать Бардовское Вдохновение вместе с магическим порывом исцеляющей энергии. Когда существо использует кость Бардовского Вдохновения, полученную от вас для увеличения результата проверки способности, броска атаки или спасброска, он также получает временные хиты, равные результату броска Бардовского Вдохновения + ваш модификатор Харизмы.

ТРОПАМИ ЗЕМЛИ

Начиная с 6 уровня перемещение по немагической труднопроходимой местности не стоит вам никакого дополнительного перемещения. Вы также можете проходить через немагические растения без замедления, не получая от



них урона, даже если у них есть шипы, колючки или аналогичная опасность. Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от растений, которые были магическим образом созданы или управляются магией, препятствуя движению, например, созданные заклинанием *опутывание*.

ВСПЛЕСК ЖИЗНИ

Начиная с 14 уровня, вы можете действием потратить одно из Бардовских Вдохновений и магическим образом исцелить существо, что находится в пределах 60 футов, от одной болезни или одного из следующих состояний: ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, парализованный или отравленный.

ВОИН: ЛЯЗГАЮЩИЙ НАЁМНИК

Лязгающий легион – легендарный отряд наёмников, состоящий из равного количества кованых и существ из плоти и крови. Воина, подражающего лязгающим наёмникам, можно опознать по гибкости его плоти, окованной в сталь и силе металла, что течёт в его теле и разуме.

ЛЯЗГАЮЩИЙ КУЗНЕЦ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы получаете владение инструментами кузнеца или жестианщика на ваш выбор.

ВАЯТЕЛЬ МЕТАЛЛА

Проработав 1 час (можно использовать один раз за продолжительный отдых при помощи инструментов кузнеца или жестианщика), вы можете временно повысить эффективность оружия или доспехов. Предмет остаётся улучшенным на следующие 24 часа, либо пока эффект не поменяется. На одном предмете может быть одно улучшение за раз. Количество использований увеличивается на один на 7 уровне (два использования) и на 15 уровне (три использования). Эффекты улучшений зависят от типа инструментов.

Броня (Вариант 1). Если существо, носящее броню, попадает под действие эффекта, наносящего урон и требующего спасбросок Телосложения или Ловкости, то он получает преимущество на данный спасбросок.

Броня (Вариант 2). Существо, носящее броню, получает преимущество на проверку характеристики во время захвата, или при попытке высвободиться из него.

Оружие. При попадании улучшенным оружием по существу, владелец оружия может добавить бонус своего мастерства к броску урона.

ЖЕЛЕЗНЫЙ РАЗУМ

Начиная с 7 уровня, вы совершаете с преимуществом спасброски против очарования и испуга.



НЕПОДАТЛИВАЯ ПЛОТЬ

На 10 уровне, при получении истощения вы способны уменьшить количество его уровней на 1. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых. В дополнение, вы способны уменьшать уровень ещё на 1 во время каждого короткого или продолжительного отдыха, но при условии, достаточного количества еды и питья.

ОРУЖИЕ ЛЕГИОНА

Начиная с 15 уровня вы способны улучшать две единицы снаряжения во время способности ваятель металла.

ЗАКАЛЁННЫЙ ЛЕГИОНЕР

На 18 уровне вы можете потратить одну из своих костей хитов и избавиться от одного из следующих состояний, воздействующих на вас: схваченный, отравленный, сбитый с ног, ошеломлённый и опутанный.

ВОИН: ИДЖИТ

Непревзойдённые иджиты – это костяк могучей армии Империи Драконов. Эти жестокие войны обучены сражаться в смертоносном строе. Выносливые и решительные, чаще всего иджитами становятся драконорожденные, но и представители младших рас иногда способны удивить своих чешуйчатых мастеров стремлением приблизиться к драконьему совершенству.

ИДЖИТСКИЙ БОЙ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, будучи вооружённым щитом и универсальным оружием, вы способны наносить урон этим оружием, как будто вы держите его в двух руках.

НЕОСТАНОВИМОЕ ОРУЖИЕ

Начиная с 7 уровня, будучи вооружённым щитом и универсальным оружием, вы способны использовать действие Атаки чтобы произвести попытку сбить с ног. Совершите попытку толчка против существа в пределах вашей досягаемости. Если вы сбиваете его с ног, или отталкиваете, то моментально можете сделать ещё одну такую атаку против другого существа в пределах досягаемости. Так вы можете оттолкнуть до трёх существ. После использования этой способности дважды, не можете сделать это повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

ДРАКОНЫЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На 10 уровне вы способны наполниться жизненной силой драконов. Используя кости хитов во время короткого отдыха, вы получаете дополнительные хиты, равные удвоенному модификатору вашего Телосложения. Также, за каждую потраченную кость вы можете снизить уровень вашего истощения на один. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ДРАКОНИЙ БАСТИОН

Начиная с 15 уровня, если вы видите, как существо совершает по вам Атаку, то реакцией вы можете добавить бонус вашего мастерства к КД. Кроме этого, если союзник, находящийся в пределах 5 футов от вас, попадает под эффект, требующий от него совершения спасброска Ловкости, то реакцией вы можете предоставить преимущество на этой бросок.

ДРАКОНЯЯ ЯРОСТЬ

Начиная с 18 уровня, при успешном использовании способности неостановимое оружие, вы также наносите урон существу, будто попали по нему оружием.

ВОИН: ПРИЗРАЧНЫЙ РЫЦАРЬ

Орден бестелесных, или призрачных рыцарей возник в княжествах Моргау и Дореш. Воин, что присоединяется к призрачным рыцарям получает силы от неживых и толкает себя на мрачную судьбу и служение своим вампирским и гильским хозяевам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы получаете владение Общения с животными.

БЛЕДНЫЙ ВСАДНИК

Также на 3 уровне вы способны сотворить *призыв скакуна*. Призванный конь – нежить, принимающая форму призрачной лошади, белого или пегого цвета. На усмотрение Мастера вы можете заменить коня на верблюда, мастиффа или другое верховое животное, соответствующее вашему характеру.

Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых. Пока вы находитесь верхом на скакуне, то бонусным действием можете совершить одну атаку своим скакуном.



BRYAN
SYME



ЗАРЯД УЖАСА

Начиная с 7 уровня, переместившись к существу как минимум на 20 футов и атаковав его, вы сможете вынудить его совершить спасбросок Мудрости (СЛ = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы), при провале цель становится испуганной до начала вашего следующего хода.

ЗАРАЖЕНИЕ НЕЖИВЫМ

На 10 уровне омерзительная сущность нежити начинает овладевать вами. Теперь вам не нужно есть или пить, и вы невосприимчивы к испугу. Вы бледнеете, или становитесь похожи на восковую фигуру - окружающие боятся вашего вида. Вы получаете преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) против живых существ.

МОГИЛЬНЫЙ УДАР

Начиная с 15 уровня, вы получаете сопротивление к некротическому урону, а ваши атаки оружием наносят дополнительные 1к8 урона некротической энергией.

ПРИЗРАЧНЫЙ ВСАДНИК

На 18 уровне, вы и ваш скакун можете бонусным действием стать невидимыми и неосязаемыми на 1 минуту. Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия, а также можете двигаться сквозь предметы и других существ как по труднопроходимой местности, однако если вы заканчиваете свой ход внутри объекта, то получаете 5 (1к10) урона силовым полем и выталкиваетесь в ближайшее свободное пространство.

ВОИН: РЫЦАРЬ ГРИФОНА

Из-за падения Дома Стросс, сейчас наездники на грифонах из Зобека лишь бледная тень от бывшего величия. На сегодняшний момент, большинство всадников - наёмники и странствующие рыцари, но несколько благородных дворян всё ещё защищают королевство будучи членами Ордена Рыцарей Грифона. Их отважный командир-дварф - сир Маркус Лаингвард, и рыцари грифона патрулируют небо над Великим Северным Путём и защищают Вольный Город от нападений. Рыцарь клянётся в верности не только Ордену, но и своим грифонам. Они должны ценить их здоровье и комфорт превыше всего, ведь какой он наездник на грифоне, если под ним не будет скакуна.

НАЕЗДНИК НА ГРИФОНЕ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы учитесь использовать грифона, в качестве скакуна. Свирепый, но верный грифон формирует с вами незримую пожизненную связь, и ради вашей защиты он будет сражаться до последнего. Используйте стандартную статистику грифона, однако при каждом увеличении вашего бонуса мастерства (на 5, 9 и т.д. уровнях), добавляйте +1 к КД, спасброскам и бонусу атаки вашего грифона, а также увеличиваете его максимальные хиты на 10.



Ваш грифон подчиняется вашим командам в меру своих характеристик, и действует в бою после вас. Он способен двигаться и действовать в рамках трёх возможностей – Рывок, Отход и Уклонение. Если вы хотите, чтобы грифон атаковал, то вы должны потратить своё действие, чтобы отдать приказ об этом – таким образом грифон может совершить Атаку, в качестве реакции на ваш ход. Когда вы получаете Дополнительную Атаку, то отдача приказа происходит в качестве одной из них.

Обучение грифон нелёгкое дело. Если ваш скакун умрёт, то вы должны подождать некоторое время, пока вам подберут нового. Как правило это занимает 30 дней, но по усмотрению Мастера время может быть увеличено, или уменьшено. Стоит отметить, что рыцарь, получивший замену, должен предоставить Ордену яйцо грифона, готовое к вылуплению.

ВЫСОКО В СЕДЛЕ

Также на 3 уровне вы получаете преимущество на спасброски и проверки характеристик, связанных с падением из седла с вашего грифона. Кроме этого, вы способны раз в день сотворить заклинание *падение перышком*. Характеристика заклинания – Харизма.

МАСТЕРСТВО ВОЗДУШНОГО БОЯ

На 7 уровне, вы узнаете следующие боевые приёмы (названные в честь рыцарей, что их изобрели). Для их выполнения необходимо находиться верхом на грифоне. Вы можете использовать несколько приёмов за ход, однако за Атаку вы можете выполнить лишь один. После пяти использований вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых, чтобы повторно задействовать их. На 15 и 18 уровнях вы получаете по одному дополнительному использованию приёма.

Ярость чёрного пера. Если существо попадает по вам или вашему грифону атакой ближнего боя, то реакцией вы можете совершить по нему аналогичную атаку. Если вы попали, то добавьте дополнительные 1к8 к урону от вашего оружия.

Лихой налёт сира Андроса. Совершите атаку ближнего боя, при попадании нанесите дополнительные 1к8 урона. Если вы во время перемещения покидаете досягаемость существ, то до конца хода не вы, не ваш грифон не провоцируете атаки от них.

Заряд силы молотобойца. Попад по существу атакой ближнего боя, нанесите дополнительные 1к8 урона. Если цель – существо Большого размера или меньше, оно должно совершить спасбросок Силы (Сложность 8 + бонус мастерства + модификатор Силы). При провале оно сбивается с ног. Если это наездник, то он вылетает из седла своего скакуна.

КАК ОДНО ЦЕЛОЕ

Начиная с 7 уровня, если вы сражаетесь верхом на грифоне, то атаки, совершённые вами или вашим скакуном, совершают критическое попадание при выпадении «19-20» на кости атаки. С 15 уровня при выпадении «18-20» на кости атаки.

УЛУЧШЕННОЕ МАСТЕРСТВО ВОЗДУШНОГО БОЯ

На 10 уровне вы изучаете новый воздушный приём – смертельный налёт. Кроме этого, кость урона при успешном использовании приёма увеличивается до 1к10.

Смертельный налёт сира Эктора. Находясь верхом на грифоне, вы можете совершить атаку сокрушительной мощи. Начните свою атаку находясь выше цели, и пролетите к ней по крайней мере ещё 30 футов. Вы и ваш грифон совершают бросок атаки с преимуществом, и при попадании наносите дополнительные 1к10 урона.

ПРЕВОСХОДНОЕ МАСТЕРСТВО ВОЗДУШНОГО БОЯ

На 19 уровне кость урона при успешном использовании приёма увеличивается до 1к12.

ВОИН: МАСТЕР ЩИТОВ

Мастера щитов из Кантон Айронкрага предоставляют из себя несокрушимые бастиионы для любого врага. Воины, что подражают им становятся одним целым со своим щитом, укрепляя их защиту и превращая его в сокрушительное оружие.

НЕСУЩИЙ ЩИТ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, при совершении Атаки вы бонусным действием можете совершить ещё одну атаку щитом, в качестве импровизированного оружия.

СТЕНА ЩИТОВ

Начиная с 7 уровня, если вы вооружены щитом, то последние 5 футов до вас считаются для врагов труднопроходимой местностью. В дополнение к этому, если в свой ход вы не совершаете движения, то с преимуществом совершаете проверки характеристик или спасброски против толчков и перемещения вас из занятого пространства.

УЛУЧШЕННЫЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 10 уровне при ношении щита вы получаете следующие преимущества от ранее выбранного боевого стиля:

Оборона. Если вы промахнулись по существу в пределах 5 футов от вас атакой ближнего боя, реакцией вы можете попытаться оттолкнуть противника. Если вы совершаете это действие успешно, то можете занять освободившееся от существа пространство.

Дуэлянт. Один раз за ход при успешной атаке ближнего боя по существу вы можете добавить дополнительный урон по нему, равный КД вашего щита.

Защита. Используя ваш боевой стиль на союзнике, вы также увеличиваете его КД на 1.

Сражение двумя оружиями. Вы способны использовать ваш щит в качестве импровизированного оружия с уроном 1к6.

ЩИТ РАЗУМА

Начиная с 15 уровня, вы добавляете КД вашего щита ко всем спасброскам Мудрости, Интеллекта и Харизмы.

НЕПРЕСТУПНЫЙ БАСТИОН

На 18 уровне во время использования щита вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак. Кроме этого, если вы провалили спасбросок от состояния очарованный, испуганный, парализованный, окаменевший, опеломлённый или сбитый с ног, вы можете изменить результат броска на успешный. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых. Также вы с преимуществом совершаете проверки характеристик и спасброском от эффектов, которые вынуждают вас выпустить щит из рук.

ВОИН: ТАНЦУЮЩИЙ С МЕЧОМ

Танцующие с мечами стирают грань между воинами и напыщенными вельможами. Первые танзоры были приближёнными к султанскому двору из города Сивал, что в Песчаном Юге. Танцующие с мечами грациозны, обворожительны и находчивы в обращении со своими клинками. Воины, что вступают на путь этого архетипа, чаще всего становятся телохранителями, шпионами и дипломатами в стане какого-нибудь могущественного лорда.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы получаете владение Выступлением и Убеждением.

ОТБЛЕСК НА ТВОИХ НОГАХ

Также на 3 уровне вы можете добавить к КД модификатор Харизмы (минимум 1), если носите лёгкую броню, или не носите её вовсе.

ПЫЛЬ НА ВЕТРУ

Начиная с 7 уровня, если вы совершаете рукопашную атак по существу, то до начала вашего следующего хода, вы не провоцируете от него атаки.

ИСКУССТВО СМЕРТИ

На 10 уровне, ваши атаки ближнего боя наносят дополнительные 1к8 урона, если вы произвели движение хотя бы на 10 футов.

РЕВУЩЕЕ ЛЕЗВИЕ

Начиная с 15 уровня, если вы получаете урон от существа, находящегося в пределах 5 футов от вас, то реакцией вы можете совершить по нему атаку ближнего боя.

ЗУБЫ ХАМСИНА

На 18 уровне, при совершении действия Атаки, в качестве бонусного действия вы можете совершить Рывок. Все броски атак, совершенные против вас до начала вашего следующего хода совершаются с помехой.

У вас есть два использования этой способности – они восстанавливаются после короткого, или продолжительного отдыха.

ПАЛАДИН: КЛЯТВА СИЯНИЯ

Клятва сияния – маяк в ночи, отгоняющий прочь порочные тени и мёртвых. Несмотря на то, что большая часть принёсших эту клятву, это члены Ордена неугасимого солнца из Королевства Магдар, клятва имеет сторонников по всему Центральному и Южному Мидгару. Вольный Город Зобек, Кантона Грystal, Иллирия – бело-жёлтые перья на плюмажах этих воинов света видно издалека. Паладины Сияния смелы и отважны, они не переносят уловок и открыто вступают в бой против сил тьмы. Почти все паладины этой клятвы являются последователями Хоруса. Большей своей частью они уважают закон и превозносят доброе мировоззрение. Часть из них отвергает строгие догматы ордена, и путешествуют в качестве странствующих рыцарей. Эти своенравные паладины используют свою относительную свободу чтобы нести свет так, как считают необходимым.



ДОГМАТЫ СИЯНИЯ

Паладины, что принесли Клятву Сияния посвящают себя борьбе с коварными силами Царства Теней, что омрачает сердца смертных и нежитью, что гасят свет Жизни, заменяю её на голодную Тьму. Их главная цель - спасение тех, кто был подвержен влиянию Тени или нежити. Они верят, что даже их смертельные враги, что попали в плен к этим силам имеют шанс на искупление.



Останови разложение. Я без жалости и милосердия сожгу всех существ, что был рождён Тьмой. Я не потерплю компании этих тёмных существ, за исключением тех, кто был захвачен ими и имеет шанс на искупление.

Неси свет. Не зная страха, я встречаю битвы, и как последний луч света покидает день, я буду последним из тех, кто покинет сражение.

Спаси праведных. Я буду защищать тех, кто живёт и трудится под гнётом Тени. Я одарю их светом и приму все беды на себя.

Освободи обманутых. Тех, кого соблазнили злые силы ещё можно спасти, и я сделаю всё, что в моей власти, чтобы вернуть их к свету. Я буду разборчив даря им милость, ведь искоренение разложения имеет первостепенное значение.

Оставайся чистым. Я никогда не поддамся лжи, что исходит от тьмы, и перенесу всё, что она на меня пошлёт. Я очищу себя от неё, или умру, но не дам тьме навредить тем, кого я защищаю.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ СИЯНИЯ

Уровень паладина	Заклинания
3	самонаводящаяся стрела, защита от добра и зла
5	волшебное оружие, обжигающий луч
9	маяк надежды, дневной свет
13	аура жизни, огненный щит
17	изгоняющая кара, улучшенное восстановление

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Принеся эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Сияние рассвета. В качестве действия, вы можете наделить ваш священный символ или оружие силой света взойшедшего света. Возникающая вспышка рассеивает магическую тьму в радиусе 20 футов от вас. После этого, объект продолжает сиять в течении часа, или пока вы не выпустите его из рук. Предмет излучает яркий свет на 20 футов от него и тусклый свет ещё на 20 футов дальше.

СЛАБЕЮТ НА СВЕТУ

На каких существ влияют особенности этой клятвы? Понятия нежить и существа подверженные теневому разложению слишком обширны*, в отличии от созданий Царства Теней. Феи теней и сопровождающие их звери и чудовища вполне соответствуют описанию клятвы, но всегда остаётся место для условности. Так

или иначе, любое существо, черпающее силу из Тени должно оправданно бояться паладинов, что принесли Клятву Сиянию. На усмотрение Мастера туда же могут включаться целые классы персонажей, связанных с магией Теней.

* Более детальную информацию по правилам разложения смотрите в Атласе Мидгарда.

Нежить, существа для которых Царство Тени является домом или подверженные теневого разложению любого уровня, а также любые существа, страдающие от солнечного света (например, с гиперчувствительностью к солнечному свету) чувствуют боль и дезориентацию от этого сияния. Если они атакуют, или воздействуют на цель, находящуюся в ярком свете от священного символа, или оружия, то они получают помехи на атаку, а также проверки Ловкости (Скрытность) и Мудрости (Внимательность).

Изгнание разложения. В качестве действия вы можете произнести молитву и направить ваш священный символ против развёрнутых сил смерти и тени, используя ваш Божественный Канал. Каждая нежить, а также существа для которых Царство Тени является домом или подверженные теневого разложению любого уровня в радиусе 30 футов, что видят или слышат вас должны совершить спасбросок Мудрости. В случае провала они обездвижены на 1 минуту, или пока не получают урон.

АУРА РЕШИМОСТИ

Начиная с 7 уровня, вы и ваши союзники в пределах 10 футов от вас имеют преимущество на спасброски против заклинания и эффекты, созданные нежитью и существами для которых Царство Тени является домом или подверженные теневого разложению любого уровня. Это длится до тех пор, пока кто-нибудь не провалит спасбросок с преимуществом. Вы не можете использовать ауру повторно, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

ДУША СВЕТА

Начиная с 15 уровня, вы не можете получать урон теневого разложения. Также вы получаете сопротивление к некротическому урону, а ваши характеристики или максимальные хиты не могут быть уменьшены.

СИЯЮЩИЙ ЧЕМПИОН

На 20 уровне, в качестве действия вы можете наполнить своё естество божественным сиянием, что приносит жизнь и сжигает тёмные разложения. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

- В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 хитов.
- Один раз в ход при попадании атакой по нежити или существу для которых Царство Тени является домом или подверженные теневого разложению, оно должно совершить спасбросок Мудрости (Сложность равна Сложности ваших заклинаний). В случае провала существо становится недееспособным до конца своего следующего хода.
- Нежить или существо для которых Царство Тени является домом или подверженное теневого разложению, что касается вас, или получает урон в ближнем бою, наносится дополнительные 2к8 урона излучением.

ПАЛАДИН: КЛЯТВА ГРОМУ

Из всех слуг Мавроса-Перуна в Мидгарде, паладины, давшие клятву грому – его копьё и стрелы во плоти. Даже те, кто не почитает Мавроса-Перуна, признают и чтят паладинов, поклявшихся ему служить. Чаще всего упоминаемые как валькирии, в большинстве своём паладины этой клятвы – женщины Перуналии. Они являются костяком Ордена белого льва и всей нации амазонок. Щитоноски из дварфийских кантонов и кентавры-всадницы с равнин Ротхейна также причисляют к приверженцам этой клятвы.

Паладины, присягнувшие грому, в жизни ещё более скромны и сдержанны, чем паладины других клятв. Но во время битвы, под удары грома, эта личина осыпается, показывая их настоящий нрав. Стоит отметить, что паладины грома любят наносить удары будто молнии, внезапно оказываясь в стане врагов и не давая им опомниться от удивления. Паладины Клятвы Грома чаще всего преданы добру, но при этом мало заботятся о борьбе закона и хаоса.

ДОГМАТЫ ГРОМА

Клятва грома обязывает на умеренную и чистую цель в повседневности, сопряжённую с сокрушительными и решительными ударами на поле боя. Паладины, давшие клятву грому, считают aberrации и исчадия самыми главными силами разложения в этом мире, и неустанно стремятся разрушить их планы.

Спокойствие - мой щит. Деяния, вот моя броня. Меня трудно оскорбить, если кто-то попытается это сделать, я посмеюсь над его невежеством. Но попробуй оскорбить моих товарищей, и ты пожалеешь об этом.

Круши мерзких тварей. Извращённым существам, рождённым вне нашего мира, нет в нём места. Аберрации и изверги отведают моего клинка, и познают вкус смерти.

Решительность в бою. Когда время слов пройдёт, я буду первым, кто нанесёт удар и покончит со всеми врагами. Победа - вот самый крепкий щит для меня и моих товарищей.

Долг превыше всего. Пускай я пью с богами и смеюсь с валькириями, я всегда буду нести мой дозор. Я защищу свой народ и соратников.

Смирение в жизни. Я служу грому, и потому буду жить без всяких излишеств и не стану восхвалять себя. Ведь смирение и смелость идут рука об руку.

Голос подобный грому. Мой голос звучит чисто и правдиво в защиту тех, кто не может постоять за себя. Я буду говорить только правду, ведь именно такие слова останутся в памяти на века.



ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ГРОМУ

Уровень паладина	Заклинания
3	<i>героизм, громовая волна</i>
5	<i>призыва скакуна, порыв ветра</i>
9	<i>призыв молнии, стихийное оружие</i>
13	<i>свобода передвижения, каменная кожа</i>
17	<i>призыв шквала стрел, быстрый колчан</i>

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Принеся эту клятву на 3 уровне, вы получаете владение Скрытностью.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Кроме этого, вы получаете следующие два варианта использования божественного канала.

Штормовой удар. Действием вы можете использовать ваш Божественный Канал чтобы наделить дальнобойное или метательное оружие в ваших руках гневом самого бога Грома. Совершите стандартную атаку дальнего боя, в дополнение к ней вы создаёте молнию шириной 5 футов и длиной 60, начинающуюся от вас и простирающуюся до цели атаки. Если цель стоит к вам ближе чем 60 футов, молния уходит за пределы существа. Каждое существо в пределах этой линии должно совершить спасбросок Ловкости и получить 2к10 + ваш уровень паладина урона электричеством при провале, и половину от этого при успехе. Если вы попадаете по изначальной цели своим оружием, то она совершает бросок с помехой.

Изгнание Нечистого. Вы действием показываете свой священный символ и произносите боевой клич используя Божественный канал. Все исчадия и aberrации, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получают урон.

АУРА РВЕНИЯ

Начиная с 7 уровня, вы и ваши союзники в пределах 10 футов от вас добавляют бонус мастерства к броскам Инициативы.

На 18 уровне радиус вашей ауры увеличивается до 30 футов.

УДАР СЛОВНО МОЛНИЯ

Начиная с 15 уровня, если вы попали по существу, ещё не сходящему в бой, или от которого были скрыты во время атаки, оно получает помеху на все броски атаки, проверки способностей и спасброски до начала вашего следующего хода.

ДИТЯ БУРИ

На 20 уровне вы можете превратиться в живое воплощение бога грома. В таком состоянии вы становитесь подобны грозовой туче. Каждое ваше действие сопровождается бушующим ветром, возникающим из ниоткуда, глаза ваши сверкают молниями, а голос гремит словно гром.

В качестве действия вы можете преобразиться и получить на 1 час следующие преимущества:

- Вы не получаете помехи на проверки Ловкости (Скрытность) из-за вашей брони.
- Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) и броски Инициативы.
- Ваши атаки наносят дополнительные 1к10 урона звуком или электричеством (на ваш выбор).
- В качестве действия вы можете бросить жуткий боевой клич. Каждое враждебное существо в 30-футовом конусе от вас должно совершить успешный спасбросок Мудрости или испугаться вас на 1 минуту. Испуганное таким образом существо должно тратить свой ход на то, чтобы оказаться как можно дальше от вас. Существо не может совершать реакции. Все его действия сводятся к Движению и Рывку, либо попытке переселить свой страх. Если существу некуда двигаться, то он может использовать Уклонение. Испуганное существо, которое находится более чем в 30 футах от вас и не может видеть вас, повторяет спасбросок в начале своего каждого хода, заканчивая эффект испуга при его успехе. Существо успешно совершившее спасбросок получает иммунитет к боевому кличу на следующие 24 часа.

Вы не можете использовать крик повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

СЛЕДОПЫТ: ИСТРЕБИТЕЛЬ ВАМПИРОВ

Истребители вампиров ходят по лесам, холмам и горам Кровавого Царства и защищают простой народ, что живёт в отдалённых домах и деревнях на окраинах цивилизации созданий ночи. Перемещаясь в тени лесных массивов, ваша специальная подготовка позволяет охотиться на вампиров, оборотней, упырей и прочую нечисть, охочую до невинных. Хотя вы и привыкли сражаться в глуши, по мере того, как растёт ваш опыт, вы можете обратить свой взор на безжалостных Старейшин, что правят баронствами Моргау из своих тёмных и обширных вотчин.

Истребитель вампиров схож с архетипом охотник. Он следует стандартным правилам этого архетипа, за исключением особенностей, указанных ниже.

ИЗБРАННЫЙ ВРАГ

На 1 уровне вы должны выбрать нежить, в качестве типа вашего избранного врага. На 6 и на 14 уровнях вы можете выбирать врага из стандартного списка класса, и в качестве альтернативы можете выбрать ведьм или оборотней.

ДОБЫЧА ОХОТНИКА

На 3 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Сокрушителя орд, Убийцы великанов или Убийцы колоссов:

Усиленный удар. Ваш опыт в борьбе с нежитью и оборотнями даёт вам возможность наносить им вред, даже не владея магическим оружием. Раз за ход, если вы сражаетесь с существом, обладающим сопротивлением к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия, то можете проигнорировать его. Если же вы совершаете удар магическим предметом, то существо получает дополнительные 1к8 урона от одной из ваших успешных атак.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТАКТИКА

На 7 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Защиты от мультиатаки, Побега от Орды или Стальной Воли:

Стойкость следопыта. Вы получаете преимущество на спасброски против паралича и эффектов, приводящих к уменьшению ваших максимальных хитов.

МУЛЬТИАТАКА

На 11 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Залпа и Вихревой атаки:

Прямо в сердце. Совершая успешную атаку ближнего боя по избранному врагу, вы наносите ему дополнительные 6к6 урона.

УЛУЧШЕННАЯ ЗАЩИТА ОХОТНИКА

На 15 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Невероятного уклонения, Увёртливости и Стояния против течения:

Великая стойкость. Вы получаете преимущества на спасброски от заклинаний и способностей, совершающихся вашими избранными врагами.

СЛЕДОПЫТ: СКАУТ ЗОБЕКА

Вольный город Зобек является перекрёстком всех торговых путей и настоящим раем для находчивых личностей. Часть следопытов чувствуют это и присоединяются к скаутам зобека. Большая часть из них – кобольды, но встречаются и отдельные существа, наделённые такой же хитростью.

ПУЛЬС ПЕРЕКРЁСТКА

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы добавляете “город” к списку известных вам местностей. Кроме этого, вы с преимуществом совершаете проверки Харизмы (Обман и Убеждение) против ваших избранных врагов.

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ НА РЫНКЕ

Кроме этого на 3 уровне, используя способность первозданная осведомлённость, вы можете выбрать определённый тип товара или предмета. Это может быть как общая категория – яды или специи, так и что-то

более специфическое – яд виверны или шафран. Если вы видите что-то конкретное в пределах 30 футов от вас, то можете выбрать это. Если выбранные вами категория или предмет находится в пределах 1 мили от вас, либо в пределах города в котором вы остановились, то с помощью первозданной осведомлённости вы чувствуете всех существ, контактирующих с ним.

МАГИЯ СЛЕДОПЫТА ЗОБЕКА

Также на 3 уровне вы изучаете дополнительные заклинания каждый раз, как получаете новый уровень (смотри таблицу ниже). Эти заклинания считаются для вас заклинаниями из списка следопыта.

ЗАКЛИНАНИЯ СКАУТА ЗОБЕКА

Уровень следопыта	Заклинания
3	очаровать персону
5	стук
9	зловонное облако
13	изготовление
17	оживление предметов

ТАЛАНТ К АЛХИМИИ

Начиная с 7 уровня, вы получаете владение инструментами алхимика. Потратив 1 час на работу и материалы стоимостью 50зм, вы можете создать малое алхимическое устройство. Оно остаётся работоспособным либо до того момента, когда вы тратите 1 час и разбираете его, либо на ближайшие 24 часа. Если вы разбираете его, то можете повторно использовать потраченные материалы. Вы можете использовать лишь одно устройство за раз. Их количество увеличивается на один на 11 и 15 уровнях.

Любое существо, владеющее инструментами алхимика может потратить действие и активировать прибор.

Вам доступны следующие приспособления:

Едкая Щёлочь. Эта пробирка с химикатами активируется при контакте с поверхностью или объектом в пределах радиуса видимости от кинувшего её. В конце хода поверхность или объект получаете 11 (2к10) урона кислотой, а в центре на точке приземления пробирки появляется облако ядовитых испарений радиусом 10 футов. Эта область становится затемнённой. Существо, заканчивающее свой ход в этом облаке, или входящее в него первый раз должно сделать успешный спасбросок Телосложения (Сложность равна Сложности ваших заклинаний) или быть отравленным. Через 1 минуту облако рассеивается.

Летучая Щёлочь. Эта склянка с алхимической жидкостью содержит в себе более маленькую по размерам стеклянную пробирку. Она активируется при закладывании в определённое место, либо при броске, но не далее, чем на 20 футов. При активации склянка взрывается в конце вашего хода. Существа, находящиеся в радиусе 15 футов от точки взрыва должны пройти спасбросок Ловкости (Сложность равна Сложности ваших заклинаний), при провале они получают 27(6к8) дробящего урона и сбиваются с ног, или остаются на ногах и получают половину урона при успехе.



Устойчивые реагенты. Эти два маленьких флакона содержат в себе алхимическую пасту, при реакции которой порождается определённая энергия – кислота, холод, огонь или электричество. Выбор энергии происходит при создании реагентов. Смесь можно нанести на одно оружие или 20 боеприпасов. На ближайший час, обработанные таким образом предметы наносят дополнительные 1к6 урона выбранной стихией при успешном попадании.

УВЁРТЛИВОСТЬ

Начиная с 11 уровня, если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

БЫСТРЫЕ ПАЛЬЦЫ

При достижении 15 уровня вы способны активировать устройства, созданные вашим Талантом к Алхимии используя бонусное действие.

ПЛУТ: ЗАДИРА

Задир – это бойцы в лёгких доспехах, наносящие быстрые и точные удары лёгким оружием в обеих руках. Максимальной эффективности он достигает в бое один на один. Возникает ощущение, что это быстрый, находчивый и точный художник, но это заблуждение. Задира – наёмный убийца с быстрым и смертоносным стилем.

ДОБЛЕСТЬ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы учитесь особым техникам, подпитываемым особым запасом силы, называемой доблестью.

Техники. Вы изучаете три техники на ваш выбор. Они описаны в разделе «техники», расположенном ниже. Во время одной атаки вы можете использовать только одну из техник. Вы узнаете по дополнительной технике на 9, 13 и 17 уровнях. Каждый раз, при изучении новых техник, вы можете также заменить одну из известных вам техник на другую.

Доблесть. У вас есть очки доблести, равные бонусу мастерства x2. Чтобы потратить их вы должны вооружиться фехтовальным оружием в одну руку, а вторую оставить пустой, или взять в неё кинжал. За ход тратиться по одному очку доблести. Вы восполняете все потраченные очки доблести в конце короткого или продолжительного отдыха.

Спасброски. Некоторые из техник дают возможность цели избежать эффекта, при успешном спасброске. Сложность спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Ловкости.

ТАНЦУЮЩИЙ КЛИНОК

Также на 3 уровне вы можете использовать рапиру в качестве лёгкого оружия, но при условии того, что в другой руке у вас нет ничего тяжелее лёгкого оружия.

ПЕРВЫЙ УДАР, ПОСЛЕДНИЙ УДАР

Начиная с 9 уровня ваши рефлексы оттачиваются до предела, давая вам преимущества на проверки инициативы. Кроме этого, если вы были застигнуты врасплох, то потратив одно очко доблести вы можете совершить Атаку в ваш ход.

ВИРТУОЗ

На 13 уровне выберите два навыка из следующих – Акробатика, Атлетика, Обман, История, Запугивание, Убеждение, Ловкость рук. Вы получаете владение ими, либо ваш бонус мастерства удваивается, если вы уже получили их.

ГЛУБОКИЙ РЕЗЕРВ

Начиная с 17 уровня, если вы совершаете бросок инициативы, не имея очков доблести, вы получаете два очка.

ТЕХНИКИ

Техники расположены в алфавитном порядке:

Без особых усилий. При выполнении действия Отход вы можете потратить 1 очко доблести и игнорировать любую немагическую труднопроходимую местность. Кроме этого, до конца вашего хода лазанье не занимает у вас дополнительного движения. Вы можете потратить дополнительно 1 очко доблести и проскочить через 1 существо, не провоцируя его атаку.

Быстрые удары. Совершая вторую атаку лёгким оружием в вашей руке, вы можете потратить 1 очко доблести, чтобы добавить модификатор вашей характеристики к броску урона.

Глубокий порез. Нанося урон по существу вашим фехтовальным оружием вы можете потратить 1 очко доблести и нанести ему глубокую, кровоточащую рану. В начале каждого своего хода существо должно совершать успешный спасбросок Телосложения, или получить 3 (1к6) колющего урона. При успехе эффект техники заканчивается. Существо или его ближайший союзник также может закончить эффект техники, если потратит действие на использование набора целителя или успешную проверку Мудрости (Медицина). Любое количество исцелённых хитов также заканчивает эффект. Глубокий порез не действует на коструктов и нежить.

Дерись и двигайся. Совершив атаку фехтовальным оружием, вы можете бонусным действием потратить 2 очка доблести и переместиться на половину от вашей скорости. Это движение не провоцирует атак от других существ.

Захват. Если вы успешно совершили атаку фехтовальным оружием, то можете потратить 2 очка доблести, чтобы автоматически схватить существо, по которому попали. На захват распространяются правила размера и досягаемости. Выберите одну из атак существа, до тех пор, пока оно схвачено, существо получает помеху на эту атаку. Вы можете продолжать захват, даже имея в руках лишь кинжал.

Меткий удар. Попадая по существу фехтовальным оружием вы можете потратить 2 очка доблести и совершить отвлекающую атаку по нему (разрезать ремень, повредить сустав или любое другое действие, отвлекающее его от боя). Цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения, или получить помеху на первую совершенную атаку или проверку способности в его ходу. Эффект заканчивается если цель совершает успешный спасбросок, или тратит действие, чтобы устранить помеху (чинит ремень, выправляет сустав и т.д.).

Молниеносное нападение. При совершении действия Атака вы можете потратить 2 очка доблести и оттолкнуть вашу цель назад. В конце вашего каждого хода, каждый раз при успешном попадании фехтовальным оружием атакованное существо должно пройти спасбросок Ловкости или быть отброшенным назад на 5 футов. Существо не может быть крупнее вас больше чем на один размер. После этого вы можете немедленно занять освободившееся от противника пространство, не провоцируя атак от других существ.

Обезоруживающая парирование. Если вы промахиваетесь по существу в ближнем бою, то можете потратить 1 очко доблести, и реакцией вынудить его совершить спасбросок Силы, в случае провала существо роняет оружие, держащее в руках. Если у вас есть свободная рука, то вы можете совершить успешную проверку Ловкости Сл 10 и поймать

предмет. Иначе он приземляется в 10 футах от нападающего.

Острая шутка. Реакцией на бросок атаки, проверку характеристики и спасбросок от существа, что вы видите, но до объявления успешны ли они, или неудачны, вы можете потратить 2 очка доблести и поиздеваться, либо поддержать существо. Если оно слышит вас, бросьте 1к4 – результат добавляется или вычитается из броска (на ваш выбор).

Стена из сверкающей стали. При совершении атаки ближнего боя, реакцией вы можете потратить 2 очка доблести и совершить атаку фехтовальным оружием. Если результат попадания этой атакой превышает ваш КД, то до конца вашего следующего хода вместо значения КД вы используете значения от попадания. Потенциально это может привести к тому, что атака по вам закончится промахом.

Удар наверх. При совершении атаки вы можете потратить 2 очка доблести и поразить противника наверхним оружием, вместо его лезвия. Нанесите 1к6 дробящего урона, вместо стандартного и цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения, или стать недееспособной до конца своего следующего хода. Существо не может быть крупнее вас больше чем на один размер.

ПЛАТ: ПОСРЕДНИК

Вы посредник – связующее звено между головорезами, грабителями, мастерами над ловушками и остальными людьми второго сорта. Вы знаете этот народ, вы знаете как найти то, что вам нужно, и знаете кому заплатить, чтобы совершить что-то за вас. Самая ценная валюта для вас – знания, и вы осознаёте, что знания стоят того.

ЗНАНИЕ УЛИЦ

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы сможете добавлять ваш бонус мастерства к проверкам Интеллекта или Харизмы, основанных на поиске точного местоположения некой личности (или его типа) которую вы ищите. Также вы можете использовать эту особенность для отслеживания продавца экзотического снаряжения или магических предметов.

ХАПУГА

Также на 3 уровне вы можете заметить ненужные, или оставленные без присмотра предметы экипировки и “воспользоваться” этим. Раз в неделю вы можете получить один или несколько предметов стоимостью не более 25 зм, либо деньги за них (на усмотрение Мастера).

ВЁРТКИЙ КЛИЕНТ

Кроме этого, на 3 уровне если враг приблизился к вам не более чем на 5 футов, вы реакцией способны совершить движение, но не больше, чем на половину от вашей скорости. Это движение не провоцирует от врага атаки.

УДАЧНЫЕ СВЯЗИ

На 9 уровне вы можете добавлять удвоенный бонус мастерства к проверкам Интеллекта или Харизмы, когда пытаетесь кого-то найти. Кроме этого, общая стоимость



предметов, что вы можете найти за неделю, возрастает до 100зм.

НАМЁТАННЫЙ ВЗГЛЯД

Также 9 уровне вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Проницательность), чтобы определить врёт ли существо, а также на спасброски против иллюзий.

ПОД ПРИКРЫТИЕМ

На 13 уровне вы можете предоставить другим свои инструменты и навыки для сокрытия обмана. Потратив как минимум 4 часа подготовки и 25зм на человека, вы предоставляете преимущество на проверки Харизмы (Обман) 6 людям (в том числе себя). Преимущество длится один час.

УДАЧА ПЛУТА

При достижении 17 уровня ваши инстинкты выживания обостряются до невозможного. Если рукопашная атака, совершенная по вам успешно, снижает ваши хиты до 0, вы можете потратить реакцию, чтобы отскочить от существа на 5 футов и не получить урон вовсе. Если таким образом вы пропадаете из радиуса досягаемости существа, то вы не провоцируете от него атак. После использования этой способности, вы не можете сделать её повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ПЛУТ: ШЕПЧУЩИЙ

Ты посвятил свою жизнь искусству обмана, иллюзии и исчезновений. Во время своего пути ты столкнулся с чем-то из Царства Теней, что показало тебе как быть с теньями одним целым. А может вы научились своим трюкам от самих жителей Царства. Каждый Шепчущий так или иначе подвержен касанию тени, будь то ритуал привязки к своему существу, или специальный канал, вытягивающий энергию из Царства Тени – всё это усиливает их скрытность на пути становления в качестве верховных воров, убийц или шпионов.

ТЁМНЫЙ ОБМАН

Присоединяясь к этому архетипу на 3 уровне, вы получаете тёмное зрение радиусом 60 футов, если у вас уже него нет. Также вы изучаете заговоры *малая иллюзия* и *затушить свет*.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Также на 3 уровне, вы способны совершить действие Засада в тусклом свете или темноте, даже если за вами наблюдают. У вас есть преимущества на проверки Ловкости (Скрытность) при попытке спрятаться. После использования этой способности, вы не можете сделать её повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых. Вы получаете дополнительно использование способности на 7 и 15 уровнях.

ТЕНЕВОЙ ПУТЬ

Начиная с 9 уровня используя Действие вы способны переходить из одной области тусклого света или тьмы в другую, находящуюся не дальше чем в 60 футах от первой. Вам необходимо видеть пункт назначения, или по крайней мере знать его местоположение. Если вы не были спрятаны, то частью этого действия можете совершить проверку

Ловкости (Скрытности) чтобы спрятаться. После использования этой способности, вы не можете сделать её повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

СТАТЬ ТЕНЬЮ

На 13 уровне вы учитесь исчезать используя для этого энергию Царства Тени. Пока вы находитесь на тусклом свете или в темноте, действием вы можете стать невидимым на 1 час, либо до того момента пока не атакуете или не наложите заклинание. Если вы входите в область яркого света, совершите проверку Ловкости (Скрытность) Сложностью 15, чтобы остаться невидимым. После использования этой способности, вы не можете сделать её повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ

Начиная с 17 уровня, вы изучаете способность смешивающегося зверя, позволяющая вам находиться в двух местах одновременно. Все атаки, совершаемые по вам, происходят с помехой. Если по вам попали атакой, то это свойство временно пропадает, до конца вашего следующего хода. Свойство также не работает, если вы небоеспособны либо ваша скорость снижена до 0.

ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИЁМЫ

Оружие это нечто большее, чем просто урон, наносимый вами. Во время боя, опытные воины используют своё оружие, чтобы запутать и дезориентировать своих врагов, а потом приблизиться к ним и нанести решающий удар. Данный раздел предлагает уникальные приёмы для оружия, давая им более заметное воздействие на поле битвы.

Если не указано иного, то любой из приёмов, описанной ниже, может быть использован любым персонажем, владеющим нужным для приёма оружием. Если приём требует спасброска от цели атаки, Сл равна: 8 + бонус мастерства атакующего + его модификатор Силы или Ловкости (в зависимости от типа оружия). Кроме этого, если не указано обратного, то приёмы предоставляют только эффекты от них, не нанося обычного урона от оружия.

Данные по семи новым видам оружия можно найти в таблице в конце главы.

МЕЧИ

ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ

Атака по дуэ. При атаке двуручным мечом вы можете выбрать в качестве цели не одно, а два существа, в пределах радиуса атаки и нанести одну атаку. При попадании каждая цель получает урон равный 1к6 + ваш модификатор Силы.

Застыть на месте. Всякий раз, когда вы должны пройти спасбросок Силы, чтобы избежать вынужденного перемещения против своей воли, вы реакцией можете воткнуть свой меч в землю. Бросьте 2к6 и добавьте полученное значение к результату спасброска. Если спасбросок не требуется, то вы просто двигаетесь на 5 футов меньше.

ДЛИННЫЙ МЕЧ

Закрыться лезвием. Если существо пытается попасть по вам оружием, вы реакцией можете выставить лезвие меча вперёд и попытаться парировать атаку. Совершите бросок атаки длинным мечом, при этом вы совершаете его с преимуществом, если держите меч в двух руках. Если результат атаки противника меньше, или равен вашему броску, то он не попадает по вам.

Успеть вовремя. Атакой вы можете быстро перехватить меч в другую руку и совершив успешное попадание ударить противника наверху, вынудив его задыхаться от удара. Эта атака не наносит урона, однако следующая атака совершается с преимуществом. Для этого приёма у вас должна быть свободна, по крайней мере, одна рука.

РАПИРА

Неуклюжий противник. Если во время нападения на вас, вы сражаетесь одновременно рапирой и кинжалом, то реакцией вы можете добавить к4 к вашему КД до конца хода атакующего вас существа.

Закрыться лезвием. Если существо пытается попасть по вам оружием, вы реакцией можете попытаться парировать атаку. Совершите бросок атаки, если результат атаки противника меньше, или равен вашему броску, то он не попадает по вам.

СКИМИТАР

Кровавая рана. Попав по существу скимитаром, вы можете оставить у него кровоточащую рану. Атака не наносит урона, но цель в начале каждого своего хода получает 1к6 рубящего урона, пока не пройдёт проверка Мудрости (Медицина) Сл 10, или не будет магически исцелено. У существа может быть не более одной раны одновременно.

Успеть вовремя. Атакой вы можете быстро перехватить скимитар в другую руку и совершив успешное попадание ударить противника наверху, вынудив его задыхаться от удара. Эта атака не наносит урона, однако следующая атака совершается с преимуществом. Для этого приёма у вас должна быть свободна, по крайней мере, одна рука.

КОРОТКИЙ МЕЧ

Контратака. Каждый раз, когда вы успешно захватываете существо или сами избегаете захвата, бонусным действием вы можете совершить одну атаку коротким мечом. Кроме этого, всякий раз, когда существо проваливает бросок при попытке вырваться из вашего захвата, вы реакцией также можете совершить одну атаку.

Успеть вовремя. Атакой вы можете быстро перехватить меч в другую руку и совершив успешное попадание ударить противника наверху, вынудив его задыхаться от удара. Эта атака не наносит урона, однако следующая атака совершается с преимуществом. Для этого приёма у вас должна быть свободна, по крайней мере, одна рука.

ДРЕВКОВЫЕ И ТОПОРЫ

БОЕВОЙ ТОПОР

Сокрушительный удар. Действием вы можете совершить одну атаку боевым топором против врага в пределах 5 футов от вас, защищенного доспехом или природной бронёй. В случае попадания, КД цели снижается на 1 до тех пор, пока броня не будет отремонтирована, при этом она не может быть ниже, чем 10 + модификатор Ловкости цели. Атака не оказывает эффекта на существ в магическом доспехе, если только ваш топор также не является магическим.

ГЛЕФА

Обезоруживающее парирование. Если существо пытается попасть по вам оружием, вы реакцией можете поймать его оружие крючком своей глефы и обезоружить противника. Совершите бросок атаки, если результат атаки противника меньше, или равен вашему броску, то он не попадает по вам и должен совершить успешный спасбросок Силы или выронить своё оружие.

Подсечка. В качестве атаки вы можете попытаться подсечь ногу противника и сбить его с ног. Совершите бросок атаки против существа с размером не превышающий Большой. В случае попадания цель должна совершить успешный спасбросок Силы или быть сбитым с ног.

АЛЕБАРДА

Натиск. Во время атаки алебардой вы можете использовать древко своего оружия и оттолкнуть до двух существ в пределах досягаемости атаки. Совершите бросок атаки по одному или двум соседним существам в пределах 5 футов друг от друга. В случае попадания вы отбрасываете цель на 10 футов от вас.

Подсечка. В качестве атаки вы можете попытаться подсечь ногу противника и сбить его с ног. Совершите бросок атаки против существа с размером не превышающий Большой. В случае попадания цель должна совершить успешный спасбросок Силы или быть сбитым с ног.

ДЛИННОЕ КОПЬЁ

Разбег. Если вы двигаетесь к цели, по крайней мере, на 20 футов по прямой линии, а потом атакуете его, то при попадании цель получает дополнительные 1к12 урона, а также совершает спасбросок Силы. В случае провала цель сбивается с ног.

Упреждение. Действием выставляете своё копье передом собой и ожидаете нападения врага. Если существо сперва движется к вам по прямой линии не менее чем на 20 футов, а после атакует, то реакцией вы можете совершить атаку копьем прежде его. В случае попадания урон считается критическим, а цель должна совершить успешный спасбросок Силы или упасть ничком. Если существо сидело на скакуне, то в случае провала оно падает с него.

ПИКА

Так как это древковое оружие, владелец пика имеет доступ к приёмам обезоруживающее парирование и подсечка (см. “Глефа”).

Фаланга. Если вы стоите вплотную как минимум к двум обладателям пик, то ваши атаки пикой совершаются с преимуществом.

Упреждение. Действием выставляете пикой перед собой и ожидаете нападения врага. Если существо сперва движется к вам по прямой линии не менее чем на 20 футов, а после атакует, то реакцией вы можете совершить атаку копьём прежде его. В случае попадания атака считается критической, а враг совершает атаку по вам с помехой.

БОЕВОЙ ПОСОХ

Опора. Вы можете использовать свой посох и совершать прыжки на длинные расстояния. Действием вы можете совершить прыжок с увеличенной дальностью, равной удвоенному значению вашей Силы (при этом на прыжок по-прежнему тратится часть движения). Если вы приземляетесь рядом с существом, то частью действия вы можете совершить по нему атаку посохом.

ТРЕЗУБЕЦ

Укол. Действием вы можете совершить атаку по захваченному вами существу с размером, не превышающий Средний. В случае успеха вы зажимаете одну из конечностей цели в зубьях вашего трезубца и втыкаете его в землю. Существо считается опутанным до того момента, пока не освободиться. В конце каждого своего хода, цель приёма может совершать спасброски Силы или Ловкости (по своему выбору) и при успехе высвободиться.

Обезоруживающее парирование. Если существо пытается попасть по вам оружием, вы реакцией можете поймать его оружие зубцами вашего трезубца и обезоружить противника. Совершите бросок атаки, если результат атаки противника меньше, или равен вашему броску, то он не попадает по вам и должен совершить успешный спасбросок Силы или выронить своё оружие.

ПРОЧИЕ ДРЕВКОВЫЕ

Атакуя своим фальшардом, рункой или “крылатым” копьём вы получаете доступ к приёмам обезоруживающее парирование и подсечка (см. “Глефа”).

МОЛОТЫ И ДУБИНЫ

ДУБИНКА

Импровизация. Если вы используете импровизированное оружие, в качестве дубинки, то вы можете ударить им с такой силой, что оружие в итоге сломается. Действием совершите атаку дубинкой. В случае попадания атака считается критической, но дубинка от удара ломается.

Вот так повезло. Совершите атаку дубинкой против существа с типом Гуманоид. В случае попадания атака

не наносит урона, однако цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения, или стать оглушённой до начала своего следующего хода.

ЦЕП

Набросить петлю. Атакуя цепом, вы можете попытаться схватить существо, обвинив его шею цепью. В случае успеха захваченное существо не может говорить и дышать, а также получает помеху на все броски атак против вас. Если вы застали существо врасплох и успешно захватили его, то он не успевает задержать дыхание и начинает задыхаться. Этот приём не влияет на существ, которых нельзя захватить, а также на тех, кому не требуется дыхание.

Обвить щит. Действием вы можете совершить атаку против существа со щитом, или ему подобным инструментом. Эта атака игнорирует любой бонус КД от щита и ему подобным, и наносит обычный урон. В случае попадания цель должна совершить спасбросок Силы, в случае провала вы выхватываете щит из рук существа, и он падает у его ног.

ПАЛИЦА

Толчок. Действием вы можете совершить одну атаку палицей против существа размером не превышающий Средний. В случае успеха цель получает обычный урон и должна совершить спасбросок Силы. При провале вы отбрасываете существо на 5 футов. Если атака была критической, то цели наносится дополнительные 2к8 урона, а палица ломается надвое.

Сломать ребро. Вы можете совершить атаку вашей палицей по существу с типом Гуманоид. В случае успеха вы наносите обычный урон, а цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала, цель оглушена до начала своего следующего хода. Если нанесённый урон был больше чем максимальное значение кости хитов существа, то оглушение длится до конца следующего хода.

БУЛАВА И МОРГЕНШТЕРН

Сильный удар. Действием вы можете совершить атаку по живому существу. В случае успеха цель получает обычный урон и должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она не может добавлять свой модификатор Ловкости к КД до конца вашего следующего хода, либо пока не совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) Сл 10.

Сломать ребро. Вы можете совершить атаку вашей булавой или моргенштерном по существу с типом Гуманоид. В случае успеха вы наносите обычный урон, а цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала, цель оглушена до начала своего следующего хода. Если нанесённый урон был больше чем максимальное значение кости хитов существа, то оглушение длится до конца следующего хода.

МОЛОТ

Сокрушительный удар. Действием вы можете совершить одиночную атаку молотом против врага, защищенного доспехом или природной броней. В случае попадания, КД цели снижается на 1 до тех пор, пока броня не будет отремонтирована, при этом она не может быть ниже, чем 10 + модификатор Ловкости цели. Атака не оказывает эффекта на существ в магическом доспехе, если только ваш молот также не является магическим.

Толчок. Действием вы можете совершить одну атаку молотом против существа размером не превышающий Средний. В случае успеха цель получает обычный урон и должна совершить спасбросок Силы. При провале вы отбрасываете существо на 15 футов.

БОЕВАЯ КИРКА

Пронзить врага. Действием вы находите у врага слабое место на его броне и совершаете одну атаку боевой киркой. При этой атаке вы считаете КД существа равным 10 + Модификатор Ловкости. В случае попадания цель получает обычный урон.

Подсечка. В качестве атаки вы можете попытаться подсечь ногу противника и сбить его с ног. Совершите бросок атаки против существа с размером не превышающий Средний. В случае успеха цель должна совершить успешный спасбросок Силы или быть сбитым с ног.

БОЕВОЙ МОЛОТ

Сильный удар. Действием вы можете совершить атаку по живому существу. В случае успеха цель получает обычный урон и должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она не может добавлять свой модификатор Ловкости к КД до конца вашего следующего хода, либо пока не совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) Сл 10.

Ломающий удар. Действием вы можете совершить бросок атаки по существу с любым оружием (включая естественное). В случае успеха оружие считается поврежденным и все совершаемые им атаки происходят с помехой. Атака не оказывает эффекта на магическое оружие, если только ваш боевой молот также не является магическим.

КНУТ

Щелчок кнутом. Частью действия вы можете совершить атаку кнутом по существу или зверю с Интеллектом 2 или ниже. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости, или испугаться вас до конца своего следующего хода.

Петля. Частью атаки вы можете обвить своим кнутом существо или его оружие. Если вы обвиваете оружие, то существо должно совершить успешный спасбросок Силы, или выпустить его из рук. Если вы выбрали целью петли существо, то оно должно совершить успешный спасбросок Силы или стать опутанным.

Цель может повторять спасбросок в конце своего каждого хода, и при успехе освободиться от Петли. Вы не можете совершать атаки кнутом, пока он обвился вокруг существа.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

КИНЖАЛ

Эти приемы могут быть использованы с любым другим оружием наподобие кинжала – к примеру, сюрикеном или кунаем.

Призводить. Совершая рукопашную или дальнбойную атаку кинжалом, вы можете попытаться призводить существо размером не превышающий Большой к стене, вонзив острье в его одежду. На усмотрение Мастера этот прием можно использовать против существ без одежды. Совершите бросок атаки, в случае успеха цель должна совершить спасбросок Силы. При провале скорость цели падает до нуля до момента, пока кинжал не будет вытащен. Действием в свой ход существо может повторять спасбросок Силы.

Скрытый клинок. Вы можете совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), против проверки Мудрости (Внимательности) враждебного существа, в случае успеха пряча от цели свой клинок. Действием вы можете совершить атаку скрытым клинком по существу, ещё не ходившем в этом бою. Эта атака совершается с преимуществом.

РУЧНОЙ ТОПОР

Призводить. Совершая рукопашную или дальнбойную атаку ручным топором, вы можете попытаться призводить существо размером не превышающий Большой к стене, вонзив острье в его одежду. На усмотрение Мастера этот прием можно использовать против существ без одежды. Совершите бросок атаки, в случае успеха цель должна совершить спасбросок Силы. При провале скорость цели падает до нуля до момента, пока топор не будет вытащен. Действием в свой ход существо может повторять спасбросок Силы.

МЕТАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ

Устрашающая точность. В качестве атаки вы можете бросить в существо ваше метательное копье на пределах ваших сил. Совершите бросок атаки против существа ровно в 120 футах от вас. В случае успеха существо получает обычный урон и должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала она пугается вас на 1 минуту.

Подсечка. В качестве атаки копьем вы можете попытаться подсечь ногу противника и сбить его с ног. Совершите бросок атаки против существа с размером не превышающий Большой. В случае успеха цель должна совершить успешный спасбросок Силы или быть сбитым с ног.

ЛЁГКИЙ МОЛОТ

Оглушающий удар. Действием вы можете совершить одну атаку вашим лёгким молотом. В случае успеха цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения, или стать недееспособной до конца своего следующего хода.

Удар по колену. Совершая рукопашную атаку лёгким молотом по существу в Средней или Тяжёлой броне, вы можете выбить попытаться выбить цели сустав. В случае успешной атаки цель не получает урона, но его скорость уменьшается на 10 футов до конца его следующего хода. С помощью этого приёма вы не можете уменьшить скорость существа более чем на 10 футов.

СЕТЬ

Сеть обладает уникальным приёмом – ловушка, описанным ниже.

Ловушка: Существо, с размером не превышающий Большой и попавшее в сеть, становится опутанным, пока не освободится. Сеть не оказывает эффекта на бесформенных существ и существ с размером не превышающий Большой. Существо может действием совершить проверку Силы Сл 10 и в случае успеха освободить себя, или любое другое существо, попавшее под этот приём. Нанесение 5 пунктов режущего урона сети (КД 10) также освобождает существо не нанося ему урона, заканчивая эффект приёма и уничтожая сеть.

Ослепляющие пути. Вместо того чтобы просто опутать своего врага вы можете обвить тугие жгуты вашей сети вокруг одной из голов существа. Существо с размером не превышающий Большой, попавшее под этот приём, становится ослеплено, но не опутано до того момента, пока сеть не будет снята.

Опутать крылья. Вместо того чтобы просто опутать тело летающего врага вы можете набросить сеть на его крылья. Летающее существо с размером не превышающий Огромный попавшее под этот приём считается не опутанным, однако теряет всю свою скорость полёта до того момента, пока сеть не будет снята.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

ДУХОВАЯ ТРУБКА

Духовая трубка не имеет особых приёмов для использования на поле боя, однако персонаж с набором отравителя (503м) может провести короткий отдых за изготовлением одним из следующих простых ядов.

Применение яда к снарядам духовой трубки занимает одно бонусное действие, каждый яд рассчитан на 10 снарядов. Эффекты яда срабатывают отдельно от нанесения 1 пункта колющего урона, наносимого дротиком.

Смертельный жабий токсин. Существо, поражённое дротиком, смазанным этим ядом, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или получить 2к6 урона ядом.

Ихор Чуула. Существо, поражённое дротиком, смазанным этим ядом, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или стать парализованным до начала своего следующего хода.

Кружащий голову тоник свирфнеблинов. Существо, поражённое дротиком, смазанным этим ядом, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или стать отравленным до начала своего следующего хода.

КОМПОЗИТНЫЙ ЛУК

Уникальная конструкция композитного лука даёт ему невероятно сильное натяжение, однако его могут использовать лишь сильнейшие из лучников. Персонажи с Силой 14 или меньше получают помеху на броски атаки, совершаемые с этим оружием.

Мощный выстрел. Совершая атаку композитным луком, вы можете принять штраф к броску атаки равный вашему модификатору Силы. Этот штраф должен быть применён до броска. В случае успешной атаки цель получает дополнительный урон, равный удвоенному модификатору вашей Силы.

Ошеломляющий выстрел. Действием вы совершаете одну атаку композитным луком. В случае успеха цель получает обычный урон и должна совершить успешный спасбросок Телосложения. При провале скорость существа снижается до 0 до конца его следующего хода.

ТЯЖЁЛЫЙ И ЛЁГКИЙ АРБАЛЕТЫ

В сеттингах с огнестрельным оружием эти приёмы может использовать персонаж, владеющий винтовкой.

Выстрел шрапнелью. Действием вы можете совершить одну атаку арбалетом по незакреплённому предмету. Эта атака наносит цели удвоенный урон. Если предмет уничтожен, то он взрывается облаком шрапнели. Выберите один из следующих эффектов:

- Существа, находящиеся в пределах 5 футов от цели, должны совершить успешный спасбросок Ловкости или получить 1к6 колющего урона.
- Существо, находящееся рядом с предметом, должно совершить успешный спасбросок Телосложения, или стать ослеплённым до начала своего следующего хода.

Наповал. Вы тщательно нацеливаетесь на вашего врага. Если вы в свой ход не совершали движения, то действием вы можете совершить одну атаку из арбалета с преимуществом.

РУЧНОЙ АРБАЛЕТ

В сеттингах с огнестрельным оружием эти приёмы может использовать персонаж, владеющий пистолетами.

Скрытый арбалет. Вы можете совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), против проверки Мудрости (Внимательности) враждебного существа, в случае успеха пряча от цели свой арбалет. Действием вы можете совершить атаку скрытым арбалетом по существу, ещё не ходившем в этом бою. Эта атака совершается с преимуществом.

Выстрел навскидку. Вы быстро перезаряжаете свой ручной арбалет и совершаете одну неточную атаку. Бонусным действием вы можете перезарядить свой ручной арбалет и совершить атаку по существу в пределах 30 футов от вас. Эта атака совершается с помехой.

ДЛИННЫЙ И КОРОТКИЙ ЛУК

Привоздить. Совершая дальнюю атаку из лука, вы можете попытаться привоздить существо с размером не превышающий Большой к стене, вонзив стрелу в его одежду. На усмотрение Мастера этот приём можно использовать против существ без одежды. Совершите бросок атаки, в случае успеха цель должна совершить спасбросок Силы. При провале скорость цели падает до нуля до момента, пока топор не будет вытащен. Действием в свой ход существо может повторять спасбросок Силы.

Отвлекающий выстрел. Действием вы можете совершить одну атаку из своего лука, при этом вы намеренно промахиваетесь этой атакой, давая союзнику нанести удар пока цель отвлечена на вас. Следующий бросок атаки против цели, совершённый до начала её следующего хода, совершается с преимуществом.

Обманка. Действием вы можете с помехой совершить один выстрел из лука. Если меньший из двух бросков также попадает в цель, вы наносите цели критический удар.

ПРАЩА

Удар исподтишка. Действием вы можете совершить одну дальнюю атаку пращей против существа, по крайней мере на 1 размер большего чем вы. Эта атака наносит обычный урон от оружия + 1к4 дробящего урона за каждую единицу разницы в размере.

Камнем по голове. Действием вы можете совершить одну дальнюю атаку пращей. В случае успеха цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения или стать ошеломлённым до начала её следующего хода.

ОРУЖИЕ МИДГАРДА

ДВАРФИЙСКИЙ ТИЖИНО

Полёкс тижино представляет из себя длинное лезвие с одного края и закреплённым крюком с другого. Тижино имеет свойство досягаемость. Вы можете ударить им противника в пределах 10 футов от вас, но не можете воспользоваться им на более близкой дистанции. Так как тижино является древковым оружием, то вам известны следующие приёмы - обезоруживающее парирование и подсечка (см. "Глефа").

Сбросить со скакуна. Действием вы можете совершить одну атаку своим тижино против существа на скакуне. В случае успеха цель должна совершить спасбросок Силы, а при провале цель она со скакуна, и будет считаться сбитым с ног



ОРУЖИЕ

ПРОСТОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Нурианский крюк	6 зм.	1к6 колющий	6 фнт.	Фехтовальное, лёгкое
Стилет скорпиона	см. текст	1к4 колющий + яд	1 фнт.	Фехтовальное, лёгкое, метательное (дис. 20/60)

ВОИНСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Дикама	10 зм.	1к4 режущий	3 фнт.	Лёгкое
Дварфийский тижино	25 зм.	2к4 колющий	12 фнт.	Тяжёлое, досягаемость, двуручное
Норманш	50 зм.	1к12 режущий	8 фнт.	Тяжёлое, Двуручное
Эсток северянина	40 зм.	1к6 колющий	3 фнт.	Специальное, универсальное (1к8)
Ротхенуанский повьерд	100 зм.	1к8 колющий / 1к4 колющий	4 фнт.	Специальное, универсальное (1к10)

ВОИНСКОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Композитный лук	100 зм.	1к12 колющий	8 фнт.	Боеприпас (дис. 150/600), тяжёлое, специальное, двуручное

ДВУРУЧНАЯ СЕКИРА НОРМАНШ

Скорей всего, норманш был изобретён лесниками и лесорубами из Орденского леса, что нашли способ создавать секиры из обычных топоров. Создание этого оружия хранилось в тайне, но в итоге его было создано столько, что его увидел весь свет.

Эта двуручная секира создана для одного – уничтожения оружия противника и её лезвие закалено лишь для этой цели. На древке есть специальные зубцы, позволяющие захватывать и вырывать из рук оружие врага. На усмотрение Мастера, персонажи, владеющие обычными двуручными секирами, могут использовать приём ломающий удар.

Ломающий удар. Действием вы можете совершить бросок атаки по существу с любым оружием (включая естественное). В случае успеха оружие считается повреждённым и все совершаемые им атаки происходят с помехой. Использование этого приёма повторно приводит к уничтожению оружия противника. Атака не оказывает эффекта на магическое оружие, если только ваш норманш также не является магическим.

Обезоруживающее парирование. Если существо пытается попасть по вам оружием, вы реакцией можете поймать его оружие зубцами вашего норманша и обезоружить противника. Совершите бросок атаки с помощью секиры. Если результат атаки противника меньше, или равен вашему броску, то он не попадает по вам и должен совершить успешный спасбросок Силы или выронить своё оружие.

ЭСТОК СЕВЕРЯНИНА

Этот полуторный меч предназначен для пронзания тяжёлой брони противника и заострён лишь на кончике лезвия. В длину он, как правило, около 4 футов, встречаются экземпляры с двойной крестообразной гардой. Бытует мнение, что первыми его использовали рыцари Васл Турога и Балинора в битве против эльфов. Сейчас же он используется дварфами-наёмниками и людскими рыцарями, что сражаются с другими тяжеловооружёнными воинами. Благодаря своему специальному свойству эсток популярен у охотников на монстров и убийц драконов. Иногда его называют “пронзатель”.

Эсток имеет следующее особое свойство.

Особое свойство: Эсток наносит дополнительные 1к6 урона по существу в тяжёлой или природной броне с показателем КД 16 или выше.

Бронёбойный удар. Действием вы находите у врага слабое место на его броне и совершаете одну атаку своим эстоком. При этой атаке вы считаете КД существа равным 10 + Модификатор Ловкости. В случае попадания цель получает лишь обычный урон, но не дополнительный из свойства выше.

Удар тупым концом. Вместо того чтобы наносить колющий урон вы можете ударить цель незаточенной частью клинка и нанести ей дробящие повреждения. Урон от этой атаки на одну кость урона меньше, нежели обычная (1к4 при ударе одной рукой, 1к6 если вы держите эсток в двух руках). В случае попадания цель получает лишь обычный урон, но не дополнительный из свойства выше.

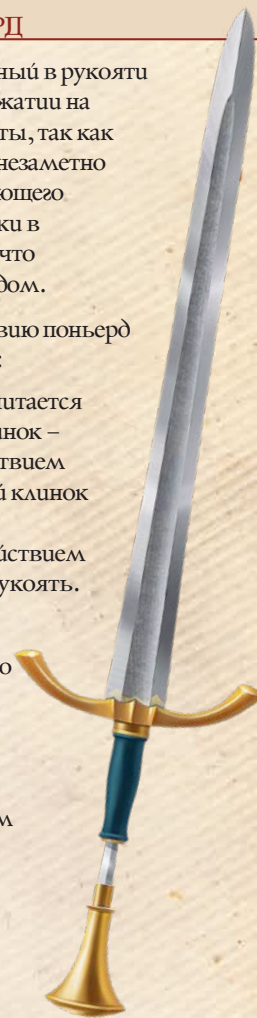
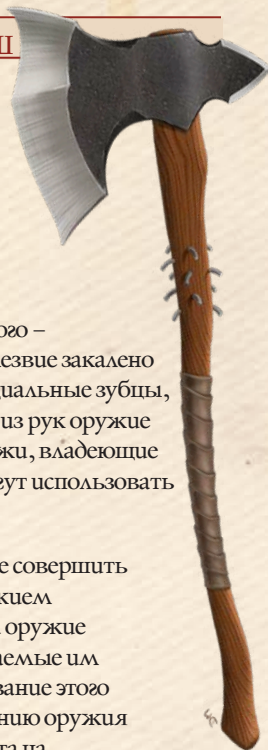
РОТХЕНИАНСКИЙ ПОНЬЕРД

Этот длинный меч имеет спрятанный в рукояти поньерд, выпрыгивающий при нажатии на пружину. Его особенно любят плуты, так как его скрытый клинок помогает им незаметно атаковать им ничего не подозревающего противника. Воины Карива жестоки в обращении с ним и известны тем, что смазывают второй клинок меча ядом.

Благодаря своему скрытому лезвию поньерд имеет следующее особое свойство:

Особое свойство: Длинный меч считается универсальным, а вторичный клинок – лёгким оружием. Бонусным действием вы можете активировать скрытой клинок и совершать им атаку будто вы сражаетесь двумя оружиями. Действием вы можете убрать его обратно в рукоять.

Скрытый поньерд. Если поньерд всё ещё спрятан внутри рукояти, то вы можете совершить проверку Ловкости (Ловкость Рук) против проверки Мудрости (Внимательности) существа. В случае успеха вы с преимуществом можете совершить одну рукопашную атаку по этому существу.



ОРУЖИЕ ЮЖНЫХ ЗЕМЕЛЬ

ДИКАМА (КЛЫКАСТЫЙ КЛИНОК)

Это оружие впервые было создано бронзовыми кузнецами Львиного Королевства Омпах, дикама имеет зазубренный клинок, похожий на огромный львиный зуб.

Кровавая рана. Если вы попадаете клинком по существу, то можете оставить на нём рваную рану. В таком случае удар не наносит урона, однако в начале своего каждого хода существо получает 1к6 колющего урона до того момента пока цель не пройдёт проверку Мудрости (Медицина) Сл 10 или не получит магического лечения.

Вихрь клыков. Нанося урон живому существу вашей дикамой (урон от приёма кровавая рана не учитывается), бонусным действием вы можете прокрутить лезвие в теле жертвы. Цель атаки должна совершить успешный спасбросок Телосложения или получить 2к4 колющего урона.

НУРИАНСКИЙ КРЮК

Нурианский крюк представляет собой 1-футовый стержень с крюком из бронзы в наконечнике. бальзамировщики и мясники используют его, чтобы подвешивать трупы.

Обезоруживающее парирование. Если существо пытается попасть по вам оружием, вы реакцией можете поймать его оружие вашим крюком и обезоружить противника. Совершите бросок атаки с помощью нурианского крюка. Если результат атаки противника меньше, или равен вашему броску, то он не попадает по вам и должен совершить успешный спасбросок Силы или выронить своё оружие.

Подсечка. В качестве атаки крюком вы можете попытаться подсечь ногу противника и сбить его с ног. Совершите бросок атаки против существа с размером не превышающий Средний. В случае успеха цель должна совершить успешный спасбросок Силы или быть сбитым с ног.



СТИЛЕТ СКОРПИОНА

Политика в Империи Мхароти подобно полю битвы и не все войны выигрываются лишь одними словами. Стиллет скорпиона представляет собой богато украшенный церемониальный нож, однако его красота отвлекает от смертельного яда изумрудного скорпиона Мхароти, спрятанного внутри клинка. Хотя это оружие и возникло в Империи Драконов, сейчас им орудуют убийцы и политики-головорезы по всему Мидгарду и Южным Землям.

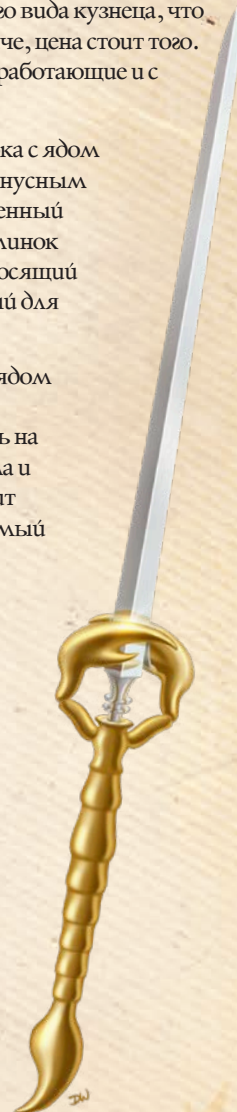
Если не брать в расчёт два свойства стилета, описанные ниже – единственная разница между этим клинком и обычным кинжалом, это его цена. Стиллет это специализированный инструмент для убийства, и нельзя просто зайти в магазин и спокойно купить его. Покупатель должен найти торговца с дурной репутацией, что продаёт только “из-под стола”, или сомнительного вида кузнеца, что готов взяться за такой заказ. Так или иначе, цена стоит того. С этим стилетом работают все приёмы, работающие и с обычным кинжалом.

Скрытый клинок. Как правило, пробирка с ядом погружается в рукоять этого оружия. Бонусным действием вы можете нажать на драгоценный камень на рукояти кинжала и смазать клинок ядом. Для этого подходит любой яд, наносящий травму, однако самый распространённый для стилета это яд Изумрудного Скорпиона.

Выпустить яд. Как правило, пробирка с ядом погружается в рукоять этого оружия. Бонусным действием вы можете нажать на драгоценный камень на рукояти кинжала и смазать клинок ядом. Для этого подходит любой яд, наносящий травму, однако самый распространённый для стилета это яд Изумрудного Скорпиона.

Яд Изумрудного Скорпиона (травма).

Существо, пострадавшее от этого яда, должно в начале своего каждого хода совершать спасбросок Телосложения Сл 16 и получать 24(7к6) урона ядом при провале, или половину от этого при успехе. Яд действует на существо до тех пор, пока оно успешно не пройдёт три спасброска или магически не излечится от него.



СЛУЖИТЕЛИ ВЕРЫ



3

Божественные силы в Мидгарде включают в себя области, не присутствующие в иных мирах, либо отличающиеся от них по смыслу. Эти силы становятся всё слабее и слабее, поэтому некоторым жрецам приходится цепляться за них куда больше остальных.

В этой главе представлены семнадцать новых доменов жреца и один новый круг друидов (в конце этой главы). Разрешены ли они в вашей компании, или нет – это зависит от вашего Мастера, но эта глава показывает разнообразие и глубину существующего списка.

Кроме этого, в главе описывается опция пантеистического жреца, служащего нескольким религиям поочередно.

Описание заклинаний доменов, отмеченных звёздочкой (*), представлены в главе 7: Заклинания этой книги.



ДОМЕН АПОКАЛИПСИСА

Боги домена Апокалипсиса – такие как Велес или Белая Богиня – проповедуют страх, осуждение, наказание и конец всему сущему. Их священников зачастую считают посланниками Конца Бытия, распространяющих весть о скорой гибели мира. Их мрачные, зачастую пугающие проповеди не желанны во многих, за редким исключением, цивилизованных местах.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА АПОКАЛИПСИСА

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>диссонирующий шёпот, адское возмездие</i>
3	<i>речь златоуста, волшебные уста</i>
5	<i>ужас, зловонное облако</i>
7	<i>усыхание, воображаемый убийца</i>
9	<i>связь с иным планом, телекинез</i>

ВЕСТНИК РОКА

На 1 уровне вы изучаете заговор *злая насмешка*. Кроме этого, вы получаете владение Магии или Выживания (на ваш выбор), и можете выучить один из следующих языков – Анкешелуан, Каелмаран, Энохуан или Вош'гаен.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ПРОКЛЯТИЕ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал, чтобы покарать тех, кто бросает вызов вестнику вашего бога. Вы действием демонстрируете свой священный символ и проклинаете неверующих. Все враждебные существа в пределах 30 футов от вас должны совершить спасбросок Мудрости. Существа получают урон излучением, равный 3к6 + ваш уровень жреца в случае провала, и половину этого урона в случае успешного спасброска. Существа с полным укрытием от вас не подвержены воздействию.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ГРУЗ ВИНЫ

На 6 уровне вы можете манипулировать мыслями существ, используя божественный канал. Например, вы можете получить доступ к разуму существа, надавив на него во время допроса.

Действием выберите одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых. Если существо проваливает спасбросок, вы можете наполнить его мысли воспоминаниями о самых мерзких действиях, что он совершил, а также страхом того, что он готов в них признаться. Этот эффект длится в течение 1 минуты. В течение этого времени вы можете действием наложить на существо заклинание *зона правды*, не тратя ячейку заклинания. Заклинание действует только на цель груза вины и она автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия энергией смерти. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 некротического урона. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ВЕСТНИК АПОКАЛИПСИСА

На 17 уровне вы получаете сопротивление к урону кислотой, огнём или ядом.

ДОМЕН ПИВА

Опьяняющее варево стойкости, мужества и товарищества – вот твоё призвание, и ты делишься его благодатью с теми, кто в нём нуждается.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПИВА

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>понимание языков, героизм</i>
3	<i>размытый образ, внушение</i>
5	<i>аура жизни, гипнотический узор</i>
7	<i>смятение, упругий шар</i>
9	<i>вещий сон, изменение памяти</i>

АДЕПТ НАПИТКА

На 1 уровне вы изучаете заговор *сообщение*. Кроме этого, вы получаете владение Проницательностью или Медициной (на ваш выбор) и инструментами пивовара. Вы удваиваете бонус мастерства на все проверки, связанные с использованием этих инструментов.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: БЛАГОСЛОВЕННОЕ ПОЙЛО

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал, чтобы превратить ёмкость с немагической жидкостью в благословенное пойло, с количеством доз равным 3 + ваш модификатор Мудрости. Предыдущие свойства жидкости теряются. Любой, кто выпьет одну дозу этого пойла может получить одно из следующих преимуществ (на выбор): преимущество на проверки Харизмы, +1 к КД или +1 ко всем спасброскам от заклинаний школы Очарования. Через 1 час эффект пропадает, оставляя внутри испившего приятное тепло. Существа могут получать лишь по одному преимуществу за раз. До следующего отдыха у испившего иммунитет к этой способности. Через час после приготовления Благословенного Пойла оно превращается в вкуснейшее, но обычное пиво.



БОГИ МИДГАРДА

В таблицах ниже представлены основные представители пантеонов каждого региона Мидгарда, а также информация о категориях последователей и доменах жрецов, соответствующих этому богу.

ОСНОВНОЙ ПАНТЕОН СЕВЕРА

Имя	Типичные почитатели	Домен
Бальдур*	Любовники, семьи.	Свет.
Тор	Воины, искатели приключений.	Буря.
Фрей и Фрея	Друиды, фермеры.	Природа.
Локи	Монстры, прохвосты.	Обман.
Сиф	Женщины-воины, лучники.	Охота.
Вотан	Короли, ярлы, волшебники.	Правосудие.

* Смотри Лада в "Основной Пантеон Перекрёстков".

ОСНОВНОЙ ПАНТЕОН ПЕРЕКРЁСТКОВ

Имя	Типичные почитатели	Домен
Хорус	Рыцари, жители Магдара	Свет.
Лада (Бальдур)	Женщины, кентавры, эльфы, дети.	Жизнь.
Перун	Солдаты, стражники и гвардейцы, фермеры.	Воина.
Рава (Ариадна)	Кованные, торговцы, кобольды.	Часовые механизмы.
Волунд (Сварог)	Дварфы, жители Карива, кузнецы.	Путешествие.

ОСНОВНОЙ ПАНТЕОН ИМПЕРИИ ДРАКОНОВ

Имя	Типичные почитатели	Домен
Азуран	Драконкины, кобольды, тенгу	Знание.
Баал	Жители Мхароти, дворяне, дрейки.	Дракон.
Хеспотан	Шахтёры, строители, учёные, солдаты.	Предсказание.
Сегготан	Моряки, рыбаки, лекари.	Океан.
Велес	Все драконы и дрейки.	Апокалипсис.

ОСНОВНОЙ ПАНТЕОН ЮГА

Имя	Типичные почитатели	Домен
Ану-Акма	Старцы, упыри, гноллы.	Смерть.
Атен	Люди, двафры, жители Сапх-Сапха.	Свет.
Атан Еретик	Богохульцы, еретики.	Обман.
Бастет	Алхимики, танцоры, гноллы, солдаты.	Кошка.
Хорус	Кочевники, херути, жители Наталеси.	Жизнь.
Нивкаш	Дварфы, пивовары, фермеры.	Пиво.
Тот-Гермес	Учёные, писцы, воры, волшебники.	Знание.

Обратите внимание, что некоторым божествам в разных областях разных регионов поклоняются по-разному. Это отражает культурные различия по всему Мидгарду.

ОСНОВНОЙ ПАНТЕОН СЕМИ ГОРОДОВ

Имя	Типичные почитатели	Домен
Ариадна (Рава)*	Кованные, торговцы, кобольды.	Часовые механизмы..
Церус	Фермеры, торговцы.	Жизнь.
Чарун	Солдаты, плакальщицы, скорбящие.	Смерть.
Геката	Жители Каммац, минотавры, ведьмы.	Лабиринт.
Маврос	Солдаты, стражники.	Буря.
Нетхус	Моряки, рыбаки.	Океан.

* Смотри Ариадна (Рава) в “Основной Пантеон Перекрёстков.”

ТЁМНЫЕ БОГИ МИДГАРДА

Имя	Типичные почитатели	Домен
Аддрика	Дерро, дварфы, безумцы.	Пустота.
Бореи	Гиганты, тролли, огры.	Буря.
Чернобог	Убийцы, карги, драконы.	Тьма
Козёл Чашоб	Гоблины, гиганты.	Пустота.
Охотник	Охотники, кровописцы.	Охота.
Охотник	Торговцы, жадные.	Голод.
Марена (Мара)	Вампиры, мстительные, алчущие.	Правосудие.
Вардесейн	Даракгулы, упыри, вампиры.	Смерть.
Белая Богиня	Орки, гоблины, огры	Апокалипсис.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НАПОИ И СПЛОТИ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал, чтобы поддержать и воодушевить ваших союзников. Все дружественные существа в пределах 30 футов от вас получают преимущества на броски от состояния Парализованный, Отравленный или Ошеломлённый. Существа, успешно прошедшие бросок, исцеляю 2к6 хитов.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия силой света. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 урона излучением. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ПЛАМЯ В ЖЕЛУДКЕ:

На 17 уровне вы получаете сопротивление к урону от холода, яда и психической энергии.



ДОМЕН КОШКИ

Вы воплощаете в себе грацию, силу и гибкость семейства кошачьих. В конечном счёте вы научитесь превращаться в льва или тигра.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА КОШКИ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>призыв фамильяра (только кошка), общение с животными</i>
3	<i>животные чувства, пройти без следа</i>
5	<i>проклятье, необнаружимость</i>
7	<i>дверь между измерениями, обнаружение существ</i>
9	<i>общение с природой, фальшивый двойник</i>

СТАЯ КОГТЕЙ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы изучаете заговор *меткий удар*, а также получаете владение Акробатикой и Скрытностью.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: КОШАЧЬЯ ГРАЦИОЗНОСТЬ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал на себе, либо на любом существе в пределах 30 футов, и прибавить бонус +10 к любому спасброску или проверке Ловкости цели.

КОШАЧЬЕ ЗРЕНИЕ

Начиная с 6 уровня, вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов, если оно уже у вас есть, то радиус увеличивается до 90 футов.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ЭМИССАР КОТА

На 17 уровне вы становитесь ликантропом – вертигром, или верольвом (в зависимости от вашего божества), однако не в силах никого обратить в оборотня способностью Укус. Для более детальной информации смотрите раздел “Ликантропы” Бестиария и “Герои Южных земель”.

ДОМЕН ЧАСОВЫХ МЕХАНИЗМОВ

Вы способны общаться с машинами и конструктами, сотворёнными как магическими, так и механическими способами. В конечном счёте, вы станете венцом творения вашего божества.

(Обратит внимание, что данный домена представляет собой упрощённую версию архетипа из *Углублённой Магии: Часовые Механизмы*.

Во избежание путаницы, рекомендуется использовать в вашей компании лишь один из доменов).

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЧАСОВЫХ МЕХАНИЗМОВ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>жир, летающий диск</i>
3	<i>раскалённый металл, увеличить/уменьшить</i>
5	<i>призыв заграждения, ускорение</i>
7	<i>изготовление, потайной сундук</i>
9	<i>оживление предметов, реконструкция души*</i>

*Смотри Глава 1.

АКОЛИТ ПРОГРЕССА

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы изучаете заговор *волшебная рука*, а также на выбор получаете владение одним из следующих наборов – инструменты плотника, часовщика (ювелира), каменщика, кузнеца или ткача. Кроме этого, вы понимаете язык машин, но не можете говорить на нём.



БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИСЧЕЗНУТЬ С ПАДШИХ ГЛАЗ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и стать невидимым для конструкторов. Каждый конструктор, что видел вас до применения способности должен сделать успешный спасбросок Мудрости, или потерять вас из виду на 1 раунд за каждый ваш уровень жреца. Однако, если вы роняете какой-то объект, открываете дверь, или делаете нечто подобное, конструктор может определить ваше местоположение (хоть и по-прежнему не видит). Эффект мгновенно заканчивается, если вы атакуете или предпринимаете любые другие действия, враждебные для конструкторов.

МЕХАНИЧЕСКИЙ СПУТНИК

На 6 уровне вы создаёте, или покупаете механического спутника, который в большинстве случаев выполняет функции зверя-спутника Следопыта. Выберите конструктора размер которого не превышает средний, а ПО не превышает 1/4. (По согласованию с Мастером, вы можете призывать конструкторов с размером маленький или крошечный, а ПО не превышает 1/4. В качестве спутника вы можете выбрать драгоценного заводного скарабей (см. Приложение) или использовать его статистику в качестве руководства для создания собственного помощника).

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 электричеством. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ПОКРЫТЫЙ МЕТАЛЛОМ

На 17 уровне ваша связь с металлом увеличивается. Вашу спину, торс и конечности начинает покрывать тонкий слой металла. Вы получаете сопротивление к колющему, режущему и дробящему урону от немагических атак.

Кроме этого, ваше божество открывает вам создания Кованных. Если у вас есть доступ к нужным компонентам вы можете изготовить тело Кованного для себя, или для другого существа.

ДОМЕН ТЬМЫ

Тьма обволакивает вас, защищая от чужого взора ваши личные дела и секреты. Тени могут защитить преследуемого от погони или скрыть от опасности. Посланники богов Тьмы способным защитить нуждающихся или помочь тем, кто охотиться в ночи.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ТЬМЫ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>броня теней</i> *, <i>сон</i>
3	<i>тьма</i> , <i>тёмная тропа</i> *
5	<i>легион</i> *, <i>необнаружимость</i>
7	<i>ночные кошмары</i> *, <i>воображаемый убийца</i>
9	<i>теневое помешательство</i> *, <i>фальшивый двойник</i>

СОЗДАНИЕ ТЬМЫ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Обманом или Скрытности (на ваш выбор). Кроме этого, пока вы находитесь в тусклом свете, или темноте, бонусным действием вы можете попытаться спрятаться.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ТЕНЕВОЕ ЗРЕНИЕ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и получить тёмное зрение (радиус 60 футов) сроком на 1 час. Если у вас оно уже есть (например способность от расы), то использование Божественного канала позволяет вам видеть в магической темноте (радиус 30 футов) сроком на 1 час, считая, что это тусклый свет.

ТЕНЕВОЕ СЛИЯНИЕ

Начиная с 6 уровня, вы можете использовать божественный канал и переместить ваше текущее местоположение на план теней. Затрагивается сфера радиусом 60 футов с центром на вас. В этой сфере яркий свет становится тусклым, тусклый становится темнотой, а темнота становится магической темнотой. Температура начинает стремительно падать в минус – в конце каждого хода все существа в этой области, не считая вас, должны совершить успешный спасбросок Телосложения, или получить 1к8 урона холодом. Преобразование длится 1 минуту, либо до того момента, пока вы не отключите это бонусным действием. Кроме этого, существует вероятность, что когда преобразование заканчивается, в ваш мир могут вырваться существа из плана теней. Эти существа могут быть к вам как враждебны, так и нет. Определите появившихся существ случайным образом по таблице ниже.

к100	Результат
0–75	ничего не происходит
75–80	2к4 тени
81–84	1к4 теневой лесной охотник*
85–89	1–2 теневых зверя**
90–94	теневой чародей*
95–98	старейший теневой дрейк**
99–100	молодой теневой дракон

* Углублённая Магия 10: Теневая Магия ** Том Чудовищ

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить ему дополнительный урон



1к8 некротического. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ТЕНЕВОЙ ЩИТ

Начиная с 17 уровня, ваша тень способна защищать вас. Каждый раз, когда по вам попадают немагическим оружием, или вы попадаете под эффект, наносящий вам урон, ваша тень обволакивает ваше тело и поглощает половину урона. Как только ваша тень поглощает таким образом урон равный ¼ от вашего максимума хитов – она исчезает, и возвращается после того, как вы совершите продолжительный отдых.

ДОМЕН ДРАКОНА

Когда речь заходит о существах удивительной силы, то на ум сразу приходят драконы. Какой же мощи вы достигнете, если станете поклоняться богу-дракону?

Драконы воплощают в себе множество качеств – мастерство над стихиями и окружающей средой, мудрость, долгую жизнь и вечный голод в погоне за властью и силой. Поклоняющиеся драконам или богам-драконам должны стремиться воплотить если не все, то хотя бы часть из этих черт характера.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ДРАКОНА

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>обнаружение магии, громовая волна</i>
3	<i>чувство логова*, речь златоуста</i>
5	<i>поймать дыхание*, страх</i>
7	<i>усыхание, загнивающая чешуя*</i>
9	<i>когти земляного дракона*, знание легенд.</i>

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Вы получаете владение Магией и ваш бонус мастерства удваивается при любой проверке, которая использует этот навык. Кроме этого, вы совершаете спасброски от испуга с преимуществом.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ОЧАРОВАНИЕ РЕПТИЛИЙ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал и очаровать неразумных рептилий. Вы действием демонстрируете свой священный символ и произносите имя вашего божества. Все рептилии в радиусе 30 футов от вас, способные вас видеть, должны совершить успешный спасбросок Мудрости, или попадают под эффект очарования на 1 минуту, или пока не получат урон. Пока рептилия очарована, она дружелюбна к вам и другим существам, на которых вы укажете.

ДРАКОНЫЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

С 6 уровне, совершив неуспешный спасбросок, реакцией вы можете потратить одно из использований божественного канала и преуспеть в этом броске.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 огнём. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

УЖАСАЮЩАЯ ВНЕШНОСТЬ

На 17 уровне действием вы можете использовать способность, схожую со способностью драконов. Вы не можете использовать её повторно, пока не совершите короткий или продолжительный отдых.

Ужасающая Внешность. Все существа на ваш выбор, находящиеся в пределах 60 футов от вас и знающие о вашем присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности на следующие 24 часа.

ДОМЕН ГОЛОДА

Вы посвятили свою жизнь на удовлетворение своих желаний, иногда жертвуя потребностями других. К сожалению, вы до сих пор так и не насытились. Вы осознаёте, что голод ведёт к обладанию силой.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ГОЛОДА

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>добряника, луч болезни</i>
3	<i>обнаружение животных и растений, внушение</i>
5	<i>голод хадара, прикосновение вампира</i>
7	<i>усыхание, опутывающая лоза</i>
9	<i>облако смерти, конус холода</i>

НЕНАСЫТИВШИЙСЯ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы изучаете заговор *ядовитые брызги*. Также, вы получаете владение Выживанием и инструментами повара.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СВИРЕПЫЙ ПИР

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и получить атаку укусом на 1 минуту. Укус наносит 1к6 + ваш модификатор Силы

колющего урона. При критическом попадании вы также можете добавить модификатор Мудрости в дополнение к стандартному урону от критического попадания.

ЛЮДОЕДСТВО

Начиная с 6 уровня, вы получаете возможность снять с себя последствия болезней, ядов и истощения, занимаясь ритуальном каннибализмом. Действием вы можете снять с себя эффекты от яда, болезни, состояния отравленный или один уровень истощения. Для этого вы должны начать прославлять своё божество и съесть не менее полфунта мяса любого разумного гуманоида. Ваше божество защищает вас от любых негативных последствий для здоровья, связанных с этим ритуалом, но, когда дело доходит до уважения ваших спутников – вы предоставлены самому себе.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия энергией смерти. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 некротического урона. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ХИЩНАЯ ОРДА

На 17 уровне вы учитесь жертвовать жизненной силой окружающих вас существ, внушая им ненасытный и жуткий голод. Действием вы вынуждаете всех живых существ, находящихся в радиусе 60 футов от вас пройти успешный спасбросок Харизмы, при провале цели получает 1ок8 некротического урона, а затем впадают в состояние безумного голода. Эффект способности длится 3 + ваш модификатор Мудрости раундов. В состоянии голода существо бросает всё, что держит в руках и нападает на тех, кто успешно прошёл спасбросок, пытаясь руками, зубами или любым другим естественным оружием насытиться с их помощью. В конце своего хода существо может повторить спасбросок, и при успехе закончить этот эффект. В качестве целей вы можете выбрать до десяти существ, при этом остальные не становятся защищены от тех, кто провалил спасбросок. Способность не действует на конструктов и нежить.

ДОМЕН ОХОТЫ

Вы – мастер охоты. Все дары земли принадлежат тебе.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ОХОТЫ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>опутывающий удар, метка охотника</i>
3	<i>обнаружение животных и растений, пройти без следа</i>
5	<i>хижина леомунда, общение с растениями</i>
7	<i>верный пёс, опутывающая лоза</i>
9	<i>общение с природой, удержание монстра</i>

ЛЕСНОЙ МАСТЕР

На 1 уровне вы осваиваете владение длинными луками и тяжёлыми арбалетами. Также, вы получаете владение Природой и Выживанием.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НЕЗАМЕТНОСТЬ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и замаскировать себя в любой обстановке. Когда вы прячетесь, или тихо идёте, то получаете преимущества на проверки Скрытности. Кроме этого, вы не оставляете после себя запаха. Эффект длится ваш уровень жреца + модификатор мудрости раундов.

РЕШИТЕЛЬНЫЙ ОХОТИК

На 6 уровне вы получаете все преимущества от избранного врага, как будто бы вы стали следопытом. Вы можете выбрать по ещё одному врагу (и языку) на 10 и 16 уровнях.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ПРОМЫСЕЛ ОХОТНИКА

На 17 уровне вы можете начать священную охоту в погоне за добычей, известной вам. В качестве добычи вы можете выбрать лишь одно существо. Во время охоты вы получаете слабую, но при этом стойкую психическую связь с вашей целью – это даёт вам смутные намёки на его текущее состояние разума, но не понимание конкретных мыслей. Если добыча убита вами или вашими союзниками в течение трёх месяцев с начала охоты, то на следующую неделю вы можете создать следующие территориальные преимущества в определённом месте, называя его своим домом. Эти преимущества сохраняются до того момента, пока вы не решите покинуть это место окончательно.

- Охота в пределах 3 миль от вашего дома удивительно успешна. Проверки Мудрости (Выживание), сделанные во время добычи пищи или пресной воды, совершаются с преимуществом.
- Проверки Мудрости (Выживания) совершаемые для поиска привала, защищённого от хищников, совершаются с преимуществом.

ДОМЕН ПРАВОСУДИЯ

Так или иначе, все угнетённые ищут справедливости. Многие живут с обещаниями защищать других, и не важно – сдерживаются эти обещания, или нет. Но есть малая толика тех, кто готов взять на себя священное бремя восстановления справедливости во имя богов. Милость богов – если она вообще существует, отличается от милости смертных, и её ожидание может привести к жизни в одиночестве. Однако, большинство из живущих согласны, что правосудие должно существовать в нашем мире – учитывая все его тёмные места и правителей, которые ни с кем не считаются. И кто-то должен принести себя в жертву ради него.



ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПРАВОСУДИЯ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>сороход, шипастый кнут</i>
3	<i>клинок гнева*, видеть невидимое</i>
5	<i>призыв молнии, страх</i>
7	<i>верный пёс, вдохновляющая речь*</i>
9	<i>рука бигби, святая земля*</i>

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 1 уровне вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НИКОМУ НЕ СПРЯТАТЬСЯ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и примерное местоположение (направление) существа, которое виновно в преступлении или скрывается от правосудия. С 7 уровня вы можете определить не только направление, но и расстояние до существа в милях.

РУКА ПРАВОСУДИЯ

С 6 уровня вы получаете иммунитет к состоянию испуганный.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 излучением. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

СВЯТОЙ СУД

Начиная с 17 уровня, вы можете использовать Божественный канал и убедить других в том, что обладаете божественной силой судить окружающих. Вы демонстрируете свой священный символ и произносите имя вашего божества. Если вашему богу открыто поклоняются в той стране, где вы сейчас находитесь, то у вас есть преимущества на все проверки Мудрости и Харизмы, основанные на правосудии, знании закона и вынесения приговора (включая смертную казнь).

ДОМЕН ЛАБИРИНТА

У дикого и коварного бога минотавров мало последователей, но те, кто всё же поклоняется ему, получаем могущественные силы, способные сокрушать и запугивать врагов. Домен Лабиринта основывается на лабиринтах, с помощью которых минотавры любят запутывать своих врагов. Лабиринт – ваш храм святости, а его извилистые коридоры и смертельные ловушки – молитвы вашему богу.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЛАБИРИНТА

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>тревога, поспешное отступление</i>
3	<i>туманный шаг, пройти без следа</i>
5	<i>гипнотический узор, необнаружимость</i>
7	<i>дверь между измерениями, мираж</i>
9	<i>создание прохода, фальшивый двойник</i>

ПЕРВЫЙ КОРИДОР

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Выживанием. Кроме этого, вы изучаете языки Бездны и Рю-Тхокка, древний язык минотавров.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: МУДРОСТЬ ИЗВИЛИСТОГО ПУТИ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал и на 1 час получить преимущества на все проверки Мудрости (Выживание), когда выслеживаете кого-то.

ОДУРМАНИВАЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

С 6 уровня вы можете сделать атаку ближнего боя, которая вынуждает цель растеряться на один раунд. Совершите атаку ближнего боя, если она успешна, то цель не получает урона, но становится растерянным (по аналогии с заклинанием *замешательство*) до конца вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность 3 + ваш модификатор Мудрости раз в день. Вы не можете его использовать повторно, пока не окончите продолжительный отдых. Способность не действует на минотавров и на существ, чей ПО больше вашего уровня жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ В ЛАБИРИНТ

На 17 уровне вы получаете власть изгнать цель вашего Божественного Канала в меж-планарный лабиринт, по своим особенностям похожий на заклинание *лабиринт*. Продолжительность изгнания в раундах равна половине ваших уровней жреца, округлённая вверх, вы также можете окончить его раньше, использовав бонусное действие. Цель с помехой совершает спасбросок Мудрости, при провале она телепортируется в лабиринт.

Вы можете присоединиться к изгнанному существу, при этом каждые два раунда вне лабиринта, считаются для вас и цели изгнания как один. Вы можете попытаться найти существо в лабиринте, для этого в свой ход вы должны успешно пройти состязание Интеллектом с целью. После того, как цель найдена – она может попытаться спрятаться от вас, потратить свой ход и успешно пройти состязание Интеллектом с вами. На эти проверки Интеллекта вам предоставляется преимущество. Действием вы можете покинуть лабиринт и вернуться в своё предыдущее местоположение.

Цель может действием пытаться найти выход. Для этого она совершает проверку Интеллекта со Сл 20. При успехе она находит выход, а изгнание оканчивается. Цель возвращается на своё предыдущее местоположение.

Лабиринт освещён тусклым светом.

ДОМЕН ЛУНЫ

Вы посвящены во все тайны Луны и Ночи. Ваша вера освещает любую тьму перед вами.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЛУНЫ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>огонь фей, ведьмин снаряд</i>
3	<i>корона безумия, лунный луч</i>
5	<i>страх, гипнотический узор</i>
7	<i>принуждение, высшая невидимость</i>
9	<i>вещий сон, удержание монстра</i>

БЛАГОДАТЬ ЛУНЫ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Внимательностью и Скрытностью. Кроме этого, при ношении среднего доспеха вы не получаете помеху на проверки Скрытности.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НОЧНОЙ ХОЛОД

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал и использовать лунный свет, чтобы погасить магический свет, а также нанести урон холодом вашим врагам. Вы действием демонстрируете свой священный символ – любой источник магического света в радиусе 30 футов от вас гаснет. Каждое враждебное вам существо должно совершить спасбросок Телосложения, при провале цель получает 2к10 + ваш уровень жреца урона холодом, а при успехе лишь половину от этого. Существо не получает урон, если полностью скрыто от вас.

ЛЮМИНЕСЦЕНТНАЯ АУРА

На 6 уровне вы можете излучать нибм света, действующий в пределах 30 футов от вас. Длительность этого равна вашему уровню жреца. Способность действует как заклинание *свет*, но производит лишь тусклый свет. Всё оружие и боеприпасы, находящиеся в пределах ауры считаются посеребрёнными. Эффект сохраняется на один раунд после того, как способность рассеялась. Ваши противники заканчивающие свой ход в этой ауре должны совершить успешный спасбросок Ловкости, или до конца своего следующего хода быть подсвеченными лунным светом (идентично заклинанию *огонь фей*).

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 холодом. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ЛУННАЯ ДОРОЖКА

Начиная с 17 уровня, если вам видна Луна вы действием можете найти магические тропы и порталы (тропы фей, теньевые дороги, волшебные врата и т.д.). Портал должен



находиться не далее, чем в 120 футов от вас. Обнаруженные таким образом места видны только вам, но вы можете указать на их местоположение другим.

Сконцентрировавшись на портале и потратив одну минуту, вы можете почувствовать, куда он ведёт. Вы не можете использовать способность повторно, пока не совершив короткий или продолжительный отдых.

ДОМЕН ГОРЫ

Горы — это сила, выносливость, с трудом познанная мудрость. Многие боги, как и многие ужасы любят селиться в горах. Те, кто хочет познать себя полностью, должны пройти испытания высочайших вершин, проверить свой дух на стойкость, а в процессе этого вдохновляться холодным воздухом, лишениями и трудностями в дороге.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ГОРЫ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>падение пёрышком, прыжок</i>
3	<i>улучшение характеристики, паучья цепкость</i>
5	<i>слиться с камнем, дождь со снегом</i>
7	<i>форма камня, каменная кожа</i>
9	<i>общение с природой, конус холода</i>

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Атлети́кой, Природой или Выживанием (на ваш выбор).

НАРЕЧЬЕ ГОР

На 1 уровне вы можете выучить Дварфийский или язык Гигантов (на ваш выбор).

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и на 1 час дать до шести существам (включая себя) преимущество на проверки и спасброски, совершённые во время лазания, попыткам не упасть и не быть сбитыми с ног.

ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ

С 6 уровня вы получаете тёмное зрение радиусом 30 футов. Если оно у вас уже имеется, то вы способны видеть в магической тьме (радиус 30 футов), считая, что это тусклый свет.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 холодом. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ЛАВИНА

С 17 уровня вы способны создавать лавину, сметающую всё на своём пути. Выбрав точку в пределах 20 футов от вас, вы создаёте 60-футовый конус из снега, льда и камней, который движется в выбранном вами направлении. Каждое существо, попавшее под лавину должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 15к8 дробящего урона, при успехе лишь половину. Кроме этого, существо, провалившее спасбросок считается опутанным. Оно может освободиться, потратив действие и пройдя успешную проверку Силы, либо выбраться с помощью союзника, находящегося в пределах 5 футов от него.

Вы можете вызвать лавину находясь только на открытом воздухе. Направление конуса может быть прямым, либо наклонено вниз — лавина не может течь в гору. Стены и другие постройки блокируют движение лавины. Вы не можете использовать способность повторно, пока не совершите продолжительный отдых.

ДОМЕН ОКЕАНА

Вы призываете на свою сторону силу соли и моря. Это Источник жизни во всей своей хаотической красе. Вы — посланник между морем и берегом.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ОКЕАНА

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>облако тумана, общение с животными</i>
3	<i>обнаружение животных и растений, туманы шаг</i>
5	<i>газообразная форма, подводное дыхание</i>
7	<i>призыв малых элементарей (кроме огненного), чёрные шупальца</i>
9	<i>пробуждение, призыв элементарей (кроме огненного)</i>

ПОСЛАННИК ВОЛНЫ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы изучаете заговор *леденящее прикосновение* и язык Акван. Кроме этого, вы получаете владение Выживанием, резубцем и сетями.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ГОВОРЯЩИЙ С МОРЕМ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и на 1 час получить возможность телепатически общаться с водными созданиями на дистанции в пределах 100 футов от вас.

ДОМ СРЕДИ ВОЛН

На 6 уровне вы получаете скорость плавания 30 футов и тёмное зрение на 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, диапазон увеличивается на 30 футов.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 холодом. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

МОРСКОЕ РАВНОВЕСИЕ

Начиная с 17 уровня, вы можете дышать в воде также легко, как на воздухе. Кроме этого, вы можете преобразовать свою кожу в рыбоподобную чешую любого цвета. Находясь в водной среде после преобразования, вы получаете сопротивление к колющему, режущему и дробящему оружию от немагического оружия и преимуществ на проверки Ловкости (Скрытность). Действием вы можете вернуть себе первичное состояние. Чешуйки должны быть постоянно влажными. Если они не будут смочены как минимум одним литром воды, то в конце каждого часа вы получаете один уровень истощения.

ДОМЕН ПРЕДСКАЗАНИЯ

Вы способны видеть будущее – как хорошее, так и плохое. Когда-нибудь вы можете стать известным оракулом вашего региона.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПРЕДСКАЗАНИЯ

Уровень Жреца	Заклинания
1	божественное благоволение, сглаз
3	зеркальное отражение, видеть невидимое
5	контрзаклятье, замедление
7	магическое око, принуждение
9	связь с иным планом, изменение памяти

ПРЕДСКАЗАННЫЙ ПУТЬ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Историей и Проницательностью. Кроме этого, вы можете выучить один экзотический язык на ваш выбор (по согласованию с Мастером).

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и увеличить свою скорость на 20 футов на количество раундов, равное вашему уровню жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

На 6 уровне вы можете использовать божественный канал и заявить, что отменяете одно Действие или Движение, которое вы совершили, что позволяет вам совершить иное Действие или Движение. Вы можете сделать это после результата вашей первичной деятельности, главное, чтобы этот результат не привёл вас к потере сознания или смерти. Отменено может быть только одно Движение или одно Действие. Изменение настоящего и будущего дезориентирует вас – после использования этой способности вы получаете один уровень истощения.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ЭТО БЫЛО ПРЕДСКАЗАНО

На 17 уровне вы получаете преимущество на спасброски Ловкости и проверки Мудрости (Проницательность и Внимательность). Кроме этого, вы получаете сопротивление к урону огнём, ядом и силой.

По согласованию с Мастером вы можете раз в месяц давать пророчества, услышанные от вашего божества. Вы можете стать известным (и неоднозначным) пророком, влечущих к себе верных последователей и могущественных врагов. Поговорите с Мастером и решите, какого рода пророчество вы слышите.

ДОМЕН СКОРОСТИ

Скорость – это сила. Вера даёт вам невероятную ловкость и быстроту. В итоге вы даже можете стать повелителем самого времени.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА СКОРОСТИ

Уровень Жреца	Заклинания
1	поспешное отступление, падение пёрышком
3	размытый образ, паутина
5	ускорение, замедление
7	призыв малых элементарей, дверь между измерениями
9	удержание монстра, круг телепортации

БЫСТРОТА МЫСЛИ И ДЕЙСТВИЯ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Акробатикой и Проницательностью. Кроме этого, ваша скорость увеличивается на 5 футов.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ВЗРЫВ СКОРОСТИ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал и увеличить скорость любого существа (включая себя). Действием коснитесь существа, после этого его базовая скорость увеличивается на 10 футов. Кроме этого, цель получает преимущества заклинания *благословения*, но только на те атаки или спасброски, что основываются на Ловкости. Это длится 3 + ваш модификатор Мудрости раундов.

СКОРОСТЬ БОГОВ

На 6 уровне ваша скорость передвижения увеличивается ещё на 5 футов. Кроме этого, реакцией или бонусным действием вы можете увеличить ваш показатель Ловкости на 10 до конца своего текущего хода. Бонус от увеличения Ловкости применим ко всему, кроме Атак. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.



БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ

На 17 уровне вы можете использовать божественный канал и остановить течения времени. Эффект способности идентичен заклинанию *остановка времени*, не считая длительности – 3 раунда. Вы не можете использовать способность повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ДОМЕН ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествуя через океаны, горные хребты, влажные джунгли – из одного конца мира в другой – везде ты свой божественный аспект. Мудрость, знания и достаток, полученные в таких поездках, также славят богов. Ведь они создали эти места, и наблюдают за теми, кто их посещает. Служители таких богов сильно востребованы в качестве символа безопасности в путешествиях, хотя мудрые знают, что боги считают лёгкие путешествия менее полезными для духа путешественника.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПУТЕШЕСТВИЯ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>понимание языков, скороход</i>
3	<i>призвать скакуна, пройти без следа</i>
5	<i>ускорение, хождение по воде</i>
7	<i>дверь между измерениями, свобода передвижения</i>
9	<i>врата в Царство Теней*</i> , <i>круг телепортации</i>

РОЖДЁННЫЙ ДЛЯ СТРАНСТВИЙ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Проницательностью, Природой или Выживанием (на ваш выбор).

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 1 уровне вы изучаете два обычных языка (на ваш выбор) и получаете владением инструментами картографа.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественный канал, коснуться любого существа (включая себя) и снять с цели один уровень истощения.

ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Начиная с 6 уровня, если вы планируете долгое путешествие на 5 или более дней пути и у вас есть карта региона или местные знания о области по которой путешествуете, то вы можете найти короткий путь. Использование альтернативного пути уменьшает время в дороге на 30 процентов.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 электричеством.

Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

МИР ПУТЕШЕСТВЕННИКА

На 17 уровне вы можете игнорировать труднопроходимую местность, а также получаете сопротивление к урону от огня и холода.

ДОМЕН ПУСТОТЫ

Мало кто из живущих видел холодную бесконечность звёзд и пустоты, и ещё меньше осознают силы, называющие эти места своим домом. Те, кто могут смотреть за завесу мирского, часто сходят с ума из-за постоянных метаний между обыденностью и реальностью вселенской ничтожности. Для того чтобы изучить пустоту вы должны принять полное безразличие к жизни.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПУСТОТЫ

Уровень Жреца	Заклинания
1	<i>луч болезни, защита от пустоты*</i>
3	<i>разрушительный резонанс*, трюк с верёвкой</i>
5	<i>газообразная форма, удар пустотой*</i>
7	<i>дверь между измерениями, пустотное оружие*</i>
9	<i>связь с иным планом, живые тени*</i>

ПОСЛАНИК ПУСТОТЫ

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете владение Магией и Запугиванием.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Кроме этого, вы получаете владение инструментами навигатора.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СКРЫТОЕ ЗНАНИЕ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал и на один час получить преимущества на спаброски Интеллекта. Кроме этого, совершая такие броски вы можете вместо модификатора вашего Интеллекта прибавлять модификатор Мудрости.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: МРАЧНЫЕ СЕКРЕТЫ

На 6 уровне вы можете использовать божественный канал и навлечь безумие на существо рядом с вами. Вы демонстрируете ваш священный символ и начинаете говорить о пустоте. Выберете до трёх существ из тех, кто может видеть или слышать вас. Цели должны совершить успешный спабросок Мудрости или получить кратковременное безумие (выбирается случайным образом из таблицы кратковременных безумий). Существо, провалившее бросок, может повторно совершать спабросок в конце своего хода, и окончить действие безумия при успехе.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 холодом. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ЧЁРНАЯ ЗВЕЗДА

На 17 уровне вы способны создавать область всесокрушающей гравитации в радиусе 60 футов от вас, длящаяся три раунда. На время действия способности область становится труднопроходимой местностью, существа начинающие в ней свой вход, или входящие в неё, должны совершить спасбросок Силы. В случае неудачи они получают 7к6 колющего урона и замедляются (по аналогии с заклинанием замедление) до начала своего следующего хода. Вы и выбранные вами существа (до трёх) невосприимчивы к этому эффекту.

Способность прекращает действовать, если вы отходите с места, с которого её задействовали. Вы не можете использовать способность повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

КРУГ КАМНЕЙ

Друиды северных Земель видят в Земле нечто больше, чем просто почитание. Многие из них следят за здоровьем духов. Друиды Круга Камней возводят огромные круги из стоящих камней, где они общаются как с духами земли, так и душами усопших.

ДУХОВНЫЙ НАСТАВНИК

Начиная со 2 уровня, вы получаете во служение малого духовного наставника. Вы учитесь сотворять *поиск фамильяра* как ритуал.

Пока ты и твой духовный наставник (фамильяр) находитесь в пределах 100 футов друг от друга, наставник может поддерживать концентрацию на заклинаниях вместо вас. Перед сотворением заклинания вы сами выбираете – вы, или ваш фамильяр становятся ответственны за это, позднее выбор изменить нельзя. Это не меняет цели заклинания. Вы по-прежнему можете поддерживать концентрацию лишь на одном заклинании – если вы творите заклинание, также требующее концентрации, то первое заканчивается. Кроме этого вы по-прежнему можете совершать заклинания, требующие прикосновения, через вашего духовного наставника, не взирая на его концентрацию. Проверки сброса концентрации заклинания происходит в тот момент, когда урон получает фамильяр, а не вы.



ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА

Уровень Друида	Заклинания
3	<i>гадание, невидимость</i>
5	<i>общение с мёртвыми, духовные защитники</i>
7	<i>предсказание, мираж</i>
9	<i>преграда жизни, наблюдение</i>

ДУХОВНЫЙ ТАНЕЦ

Начиная с 6 уровня, бонусным действием вы можете начать танцевать, и направить в этот мир силу духов. Если на следующий ход вы творите заклинание, требующее от целей спасброска, то первая из них получает на бросок помеху. Вы не можете использовать способность повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ДУХИ СПАСИТЕЛИ

На 10 уровне если вы получаете тяжёлую рану, духи пытаются помочь вам. Если ваши хиты падают до нуля, но при этом ещё не умирает, то вместо этого вы можете восстановить себе один хит и остаться в строю. Вы не можете использовать способность повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ДУХОВНАЯ ПРОГУЛКА

Достигнув 14 уровня, действием вы можете раствориться в эктоплазме на одну минуту. Вы получаете следующие преимущества:

- скорость полёта, равную скорости вашей ходьбы;
- сопротивление к урону от кислоты, холоду, огню, электричеству, звуку, а также колющему, режущему и дробящему урону от немагического оружия;
- вы не можете быть схвачены или сбиты с ног, стать окаменелым или опутанным;
- вы можете перемещаться сквозь существ и твёрдые объекты, считая их труднопроходимой местностью, однако если вы закончите свой ход внутри объекта, то должны получить 5 (1к10) урона силой.

Поддержание этой способности требует концентрации. Вы не можете использовать способность повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ПАНТЕИСТИЧЕСКИЕ ЖРЕЦЫ

Хоть Боги Мидгарда непонятны и далеки друг от друга, в какой-то степени они завидуют другим богам. Умные (или циничные) смертные могут этим воспользоваться этой завистью, чтобы получать силу и благосклонность от каждого из богов – просто высказывая свою преданность то одному божеству, то другому. Ведь есть несколько способов помочь скорбящим, больным и раненым. А на молитву может ответить любой из богов – всё зависит лишь от того, как и кому сформулирована молитва. К небесам и благословиению богов ведут множество дорог, да и божественные тайны тоже не единственны.

Пантеистический жрец поклоняется не одному богу, а набору из 5-6 связанных чем-то божеств – добром или злом, мужским или женским началом, одинаковой силой и требованиями. Как правило эти боги связаны областью или городом проживания жреца. Как жрец-пантеист вы знаете как следует молиться всем этим богам, сквозь множество испытаний они делятся с вами и вашей паствой своей мудростью.

Пантеистический жрец получают некую гибкость по сравнению с другими жрецами ценой некоторых сложностей и возросшей бухгалтерии.

СОЗДАНИЕ ПАНТЕИСТИЧЕСКОГО ЖРЕЦА

Играя за жреца-пантеиста создайте обычного жреца и дойдите до выбора домена. Вместо выбора одного, вы можете выбрать один из региональных пантеонов из таблицы Пантеоны. Теперь вы служите каждому из выбранных божеств, но поочередно.

В начале каждой недели выберите божество из вашего пантеона. Каждое из них связано с конкретным доменом. В течении новой недели вы должны придерживаться всех правил выбранного вами божества. Помимо списка заклинаний меняется ваш божественный канал и способности (согласно описанию домена). Вы должны менять божества каждую неделю, вы не можете возвращаться к прошлому божеству,



пока не пройдёт как минимум две недели (то есть одним и тем же доменом можно пользоваться один раз в три недели). В конечном счёте за двенадцать недель ваш персонаж должен послужить каждому богу из вашего пантеона. Если с момента служения какому-то божееству прошло одиннадцать недель, то в течении следующей недели вы должны выбрать именно этого бога. Составьте график и неукоснительно следуйте ему!

Для простоты в качестве недели вы можете взять тот отрезок времени, который соответствует ей в вашей компании. В Мидгарде неделя равна семи дням, но при других настройках Мастера она может занимать и пять, и даже десять дней.

ПАНТЕОНЫ

Регион	Божество	Домен
Перекрёстки	Холда	Буря
	Хорус	Свет
	Лада	Жизнь
	Перун	Воина
	Рава	Часовые механизмы
	Волунд	Путешествие
Тёмные Королевства	Борей	Буря
	Чернобог	Тьма
	Маммон	Голод
	Марена	Правосудие
Империя Драконов	Вардесеин	Смерть
	Азуран	Знание
	Баал	Дракон
	Хеспотан	Предсказание
	Сегготан	Океан
Великое Княжество	Велес	Апокалипсис
	Бакхолон	Пиво
	Хольда	Жизнь
	Сарастра	Знание
	Волунд	Путешествие
Север	Ярила и Поревит	Природа
	Бальдур	Свет
	Фрей и Фрея	Природа
	Локи	Обман
	Сиф	Охота
	Тор	Буря
	Вотан	Правосудие

ВАРИАНТ БОЖЕСТВЕННОЙ МОЩИ: РУННАЯ МАГИЯ

Рунические заклинания (смотри правила по рунам в главе 6, а список заклинаний в главе 7) доступны всем классам, способным творить заклинания, но при условии того, что они где-то нашли описание рунического заклинания. Обычно это может быть найденная или украденная книга, или Персонаж Мастера, способный научить магии Рун. Если Мастер позволит, то чтобы запомнить заклинание от вас потребуются лишь увидеть, как его сотворяет Персонаж Мастера.

Регион	Божество	Домен
Нурия Наталь	Ану-Акма	Смерть
	Бастет	Кошка
	Хорус	Жизнь
	Нинкаш	Пиво
	Птах (Волунд)	Гора
	Тот-Гермес	Знание
Ротхенианская Равнина	Азуран	Скорость
	Чернобог	Смерть
	Сарастра	Обман
	Охотник	Охота
Семь Городов	Волунд	Путешествие
	Церес	Жизнь
	Чарун	Смерть
	Геката	Лабиринт
	Маврос	Буря
Теневое Царство	Нетхус	Океан
	Ану-Акма	Путешествие
	Чернобог	Смерть
	Перун	Буря
	Сарастра	Обман
Потерянный Запад	Вардесеин	Пустота
	Айлурос (Бастет)	Луна
	Козёл Чашоб	Пустота
	Маврос	Воина
	Сарастра	Тьма
	Тот-Гермес	Обман

Обратите внимание, что некоторым божествам в разных областях разных регионов поклоняются по-разному. Это отражает культурные различия по всему Мидгарду.



4

В этой главе представлены 2 новые чародейские родословные (рождённый в лабиринте и наследник теней), 3 новых потусторонних покровителя для колдуна (Бог-Машина, Пожиратель света и Владыка джинов, использующие магию часовых механизмов, магию иллюминации и стихийную магию соответственно), а также 11 новых магических традиций для волшебников (ангельский писарь, часовой маг, накликающий рок, драконий волшебник, элементалист, практик высшей эльфийской магии, энтропист, геомант, иллюминатор, некрофаг и хранитель колец). Многие из персонажей могут иметь доступ к рунной магии - рунные заклинания, используемые различными классами, перечислены в конце главы.

Во время описания тех, или иных волшебников используются термины "магическая традиция" и "школа", считая, что они взаимозаменяемы. На самом деле, все школы магии - это магические традиции, но не каждая магическая традиция должна быть школой магии. Все дополнительные архетипы представленные здесь являются магическими традициями созданные для того, чтобы дополнить 8 школ магии, описанных в Книге Игрока 5 редакции.

Для более полной информации смотрите Главу 5: Черты и Предысторию (для черт, связанных с магией), Главу 6: Использование Заклинаний (правила лей-линий, рунной магии и магии колец) и Главу 7: Заклинания (описание новых заклинаний).

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ: РОЖДЕННЫЙ В ЛАБИРИНТЕ

Твоя магия исходит от кровной связи с твоим предком минотавром. Большинство чародеев с таким происхождением гораздо выше и массивнее чем другие представители их расы – это связано с влиянием лабиринта в их крови. В них постепенно проявляются звериные черты минотавров и в конечном счёте безумие лабиринта начинает проникать через их кровь в наш мир.

За исключением случаев, описанных ниже, рождённые в лабиринте считаются чародеями и используют список заклинаний чародея.

КРОВЬ ЛАБИРИНТА

Выбрав это происхождение, на 1 уровне кровь вашего предка минотавра даёт о себе знать. Вы без проверок навыков или характеристик можете проследить любой свой путь, по которому ходили ранее. Кроме этого, вы можете говорить, читать и писать на языке Бездны. Также, всякий раз, когда вы взаимодействуете с минотаврами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.

ЧАРОДЕЙСКИЙ СНАРЯД

Начиная с 1 уровня, если вы действием используете Рывок, то бонусным действием вы можете произнести заклинание, требующее от вас атаки касанием (например, *электрошок*).

ЗВЕРИНЫЙ АПОФЕОЗ

По достижении 6 уровня, ваша звериная натура проявляется ещё больше – ваши ступни превращаются в копыта, и вы отращиваете себе пару рогов. Действием вы можете совершить атаку ближнего боя, используя рога, при успехе нанося 1к6 + ваш модификатор Силы колющего урона. Вы получаете владение своими рогами.

Кроме этого, потратив 1 единицу чародейства, вы можете наложить на себя *увеличение*.

БЕЗУМИЕ ЛАБИРИНТА

Начиная с 14 уровня вы способны наполнять ваши заклинания, наносящие урон, силой лабиринта. К заклинаниям, наносящим психический урон, добавляется дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Кроме этого, если вы произносите заклинание, наносящее психический урон, вы можете выбрать одно существо, подверженное этому заклинанию, потратить 2 единицы чародейства и произнести заклинание *смятение*, выбрав в качестве цели это существо.



АУРА ЛАБИРИНТА

С 18 уровня вы окружаете себя иллюзией движущегося лабиринта. Действием вы можете потратить 3 единицы чародейства, после чего в течении следующей минуты (либо пока не потеряете концентрацию) все атаки по вам совершаются с помехой. Кроме того, в конце вашего хода любое существо, стоящее в пределах 5 футов от вас, должно совершать успешный спасбросок Мудрости или до конца вашего следующего хода потерять возможность совершать реакции.



ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ: НАСЛЕДНИК ТЕНЕЙ

Ваша магия исходит из места с вечно тусклыми цветами, где слабый свет безнадежно борется против неумолимого царствования тьмы. В далёком прошлом ваши предки были затронуты Царством Теней, и этот контакт оставил свой след в вашей семейной родословной.

За исключением случаев, описанных ниже, наследники теней считаются чародеями и используют список заклинаний чародея.

ПОМЕЧЕННЫЙ ТЕНЬЮ

Ваша магия всегда действует немного иначе, чем у других заклинателей. Ваши волшебные огни горят глубоким фиолетовым пламенем, которое даёт мало света, но бросает чернильные тени. Влияние области теней можно увидеть в каждом проявлении вашей магии, будь то теневые узы, затягивающие вокруг цели заклинания *удержания личности* или тени, которые кружатся, как грозные облака внутри вашей *переносимой двери*. На 1 уровне, вы получаете тёмное зрение на 60 футов. В пределах этого диапазона, вы видите сквозь магическую тьму, словно это тусклый свет.

СЛАЗ

Начиная с 1 уровня, вы можете взглянуть на одно существо в радиусе 60 футов от вас и бонусным действием пометить его темнотой. Отмеченное существо должно совершить успешный спасбросок Харизмы, или получить помеху на следующий бросок атаки или проверку навыка, основанных на зрении. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1), и восстанавливаете их по завершению продолжительного отдыха.

ТЁМНЫЕ ИЛЛЮЗИИ

Начиная с 6 уровня, вы получаете преимущество на спасброске от магии иллюзий. Вы также можете использовать *размытый образ* и *отражения*, потратив 2 единицы чародейства.

ПУТЬ ВО ТЬМЕ

Начиная с 14 уровня, вы получаете возможность перемещаться между областями тьмы. Когда вы находитесь в области тусклого освещения или темноты, вы можете бонусным действием пройти через тень и выйти из другой тени на расстоянии до 200 футов от начального местоположения. Вы можете оставаться внутри теней в течение нескольких раундов, равных вашему модификатору Харизмы (минимум 1). В это время вы невидимы, не можете стать целью атаки или заклинания, и сами не можете выбрать целью атаки или заклинания кого-либо другого. Каждое использование этой способности стоит вам 4 единицы чародейства.

ТЕНИ ПОРЧИ

Начиная с 18 уровня, вы можете начать излучать ауру энергии Царства Теней. Потратив 4 единицы чародейства, вы испускаете ауру теней, которая делает местность в пределах 15 футов от вас слегка заслонённой из-за тусклого освещения. Любая зона, которая уже находилась в тусклом

освещении, вместо этого, становится сильно заслонённой. Противники внутри ауры получают 10 урона некротической энергией в начале своего хода и должны преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы не стать испуганными вами. Этот эффект продолжается до начала вашего следующего хода.

ПОКРОВИТЕЛЬ КОЛДУНА: ВЛАДЫКА ДЖИННОВ

Вы заключили договор с могущественным повелителем джиннов на одном из Стихийных Планов. Цели повелителей джиннов меняются от непостижимых для смертных умов до поразительно безобидных и простых. Владыки джиннов бесконечно борются друг с другом, и соперничество между этими правителями стихий может охватывать целые народы. Если они верят, что это даст им преимущество, владыки не прочь подкупить смертных агентов соперника, чтобы те перешли на их сторону.

Владыки джиннов включают в себя Асталла - халифа джиннов Светлых Ветров с плана Воздуха, Горка - хана дао ониксовых глубин с плана Земли, Иксингалатрикса - эмира ифритов и Хранителя Расплавленной Башни с плана Огня и Салиандла - папа марида Жемчужного Храма с плана Воды.

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Владыка Джиннов позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. Вы можете выбрать заклинание стихийной магии, когда вы изучаете новое заклинание. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Уровень заклинаний	Заклинания
1	<i>цветной шарик, волна грома</i>
2	<i>порыв ветра, метель</i>
3	<i>защита от энергии, подводное дыхание</i>
4	<i>призыв малых элементарей, огненный щит</i>
5	<i>сотворение, каменная стена</i>

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ВЛАДЫКИ ДЖИННОВ

На 1 уровне вы можете говорить, читать и писать на Первичном. Вы понимаете и можете быть поняты любым существом, которое говорит на его диалектах - ауране, игане, терране или акване.

Вдобавок ваш покровитель даёт вам символ, позволяющий поглощать стихийные силы. Вы получаете магический драгоценный камень со следующими свойствами:

- Вы можете использовать этот камень в качестве магической фокусировки.
- Камень может хранить в себе силы стихий. Когда вы получаете урон кислотой, холодом, огнём, звуком или электричеством, вы можете перенести часть урона в камень вместо того, чтобы получить урон самому, вплоть до вместимости, оставшейся в камне. Максимальная вместимость камня равна вашему удвоенному уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы. По окончании продолжительного отдыха камень истощает свою энергию и становится пустым.

- Пока камень хранит в себе любое количество стихийных сил, вы можете действием заставить его излучать яркий свет в пределах 20 футов, и тусклый в пределах ещё 20, пролить тусклый свет в пределах 5 футов или вовсе погасить свет.

Если вы теряете ваш символ, то можете совершить церемонию длительностью 1 час и получить замену от вашего покровителя. Церемония может быть проведена во время продолжительного или короткого отдыха, при этом старый камень уничтожается. Когда вы умираете, символ рассыпается в пыль.

ПЕРЕДАЧА СТИХИЙ

Начиная с 6 уровня, вы можете использовать заключённую в кристалле стихийную энергию против ваших врагов. Когда вы наносите урон заклинанием или атакой, вы можете потратить сохранённые в камне очки, чтобы нанести дополнительный урон равный вашему модификатору Харизмы. Если заклинание воздействует на несколько целей, то увеличенный урон действует только на одну цель по вашему выбору.

Вдобавок вы можете защитить других существ силой камня. Когда союзник, которого вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас получает урон, как описано в выше, вы можете реакцией перенести часть урона в свой камень.

МАЛОЕ ЖЕЛАНИЕ

Начиная с 10 уровня, вы можете воззвать к вашему джинну, чтобы изменить судьбу в вашу пользу. Сразу после того, как вы совершили бросок атаки, спасбросок, проверку способности или бросок урона, вы можете решить перебросить кости и взять лучший из результатов.

Воспользовавшись этой способностью один раз, вы не сможете использовать её вновь, пока не завершите короткий отдых.

АСПЕКТ ВЕСТНИКА

Начиная с 14 уровня, вы можете направить силу своего покровителя в свою плоть, волшебным образом превращаясь в вестника джиннов. Ваши ноги растворяются в вихре стихийной энергии, а ваша кожа и черты лица приобретают сходство с чертами вашего покровителя. Вы осуществляете превращение бонусным действием и на 1 минуту получаете следующие преимущества:

- Вы получаете скорость полёта, равную 60 футам.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.
- Выберите один из типов урона: кислота, холод, огонь, электричество или звук. Вы получаете иммунитет к урону этого типа.
- Один раз в ход, когда вы попадаете атакой или заклинанием, вы можете нанести дополнительно 3кб урона одного из следующих типов: кислота, холод, огонь, электричество или звук.

Воспользовавшись этой способностью один раз, вы не сможете воспользоваться, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.



РАСШИРЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ ДОГОВОРА

Колдуны Владыки Джиннов получают следующие, расширенные предметы договора. На усмотрение Мастера, колдуны других покровителей могут обнаружить способы получить доступ к этим благам, например, получив стихийную черту или выполнив задание для благородного джинна или другого сильного элементаля.

ДОГОВОР КЛИНКА

Ваше оружие договора получает отблеск стихийной силы. Когда вы создаёте или призываете своё оружие договора, вы можете изменить тип наносимого им урона на следующий: кислота, холод, огонь или электричество. Вы можете изменить тип урона повторением церемонии.

ДОГОВОР ЦЕПИ

Когда вы призываете фамильяра или изменяете его форму, вы можете выбрать форму мифта (Бестиарий, с.202) в дополнение к обычным вариантам, предоставляемым предметом договора. Когда вы используете действие чтобы приказывать своему фамильяру-мифту атаковать, тот может вместо этого использовать своё дыхание или врождённое колдовство.

ДОГОВОР ГРИМУАРА

Ваша Книга Теней получает иммунитет к урону и износу, вызванному стихиями. Это включает в себя не только повреждения от кислоты, огня, холода, электричества или звука, но и что-то простое - например, погружение в воду.

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

Колдунам доступна следующее новое воззвание - Воля хозяина

ВОЛЯ ХОЗЯИНА

Требование: 9 уровень

Вы можете один раз произнести *планарные узы* используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не сможете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

ПОКРОВИТЕЛЬ КОЛДУНА: БОГ-МАШИНА

Не все из миров полны хаоса. Существует бесчисленное множество планов, состоящих из строго движущихся частей, механизмов, чье движение рассчитано на протяжении всей их жизни под солнцами материальных миров. Существуют формы жизни, порожденные силой законов чистейшей логики. Ваш покровитель - порождение холодного расчета, лежащего за пределами понимания смертных. Будучи гениально правильным и не допускающим свободы мышления, совершенно непостижимым, он может оказаться обитателем плана Ржавых Механизмов или порождением магии часовых механизмов из материальных планов.

Как вы связаны с намерениями величественного механизма не известно никому, кроме его самого и, возможно, его противников. Его знания огромны и обратно пропорциональны его терпимости к изменениям в его планах. Возможно, он призвал вас принести порядок в ваши родные земли, наказать клятвопреступников, принести очищение грешникам или прояснить смертным заповеди космического порядка. Рава, Покровительница Технологий, представляет собой такой тип покровителей; Зурван, Стальной Ангел, также входит в этот список вместе с бесчисленными другими сущностями.

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Великий Механизм Бога-Машины позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из расширенного списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания:



Уровень заклинаний	Заклинания
1	<i>маятник*</i> , <i>неутомимость*</i>
2	<i>закливание доспеха*</i> , <i>заводной ключ*</i>
3	<i>защита от энергии</i> , <i>тысяча жал*</i>
4	<i>изготовление</i> , <i>паровой заряд*</i>
5	<i>оживление вещей</i> , <i>механическое единение*</i>

ПЕРЕМОТКА ЧАСОВ

На 1 уровне ваш покровитель наделяет вас малой долей своих способностей к измерению и контролю над временем. В начале хода другого существа (враждебного или дружественного), до того, как это существо переместится или предпримет любое действие, вы можете сменить свое место в порядке инициативы на позицию прямо перед этим существом. Если вы еще не ходили в этом раунде, то вы сразу же начинаете свой ход. В противном случае вы можете либо переместиться, либо совершить действие, но не то и другое сразу. В любом случае ваше место в порядке инициативы меняется на эту новую позицию. Вы должны окончить короткий отдых прежде чем сможете повторно использовать эту способность.

МАШИННАЯ ТОЧНОСТЬ

На 6 уровне вы можете воззвать к своему покровителю, чтобы он наградил вас невероятной точностью. Когда вы промахиваетесь атакой в бою, вы можете решить перебросить бросок атаки с преимуществом. После использования этой способности вы должны окончить короткий отдых прежде, чем сможете использовать её снова.

МЕХАНИЧЕСКИЙ РАЗУМ

На 10 уровне ваши мысли становятся механическими и упорядоченными, как и у вашего Покровителя, даже если ваши действия им не соответствуют. Вы получаете иммунитет к психическому урону, и ваши мысли не могут быть прочитаны если вы сами того не захотите.

СОКРУШАЮЩИЕ ШЕСТЕРНИ

Смертный разум не способен осознать безграничную сложность машинного интеллекта. Начиная с 14-го уровня, вы можете действием выбрать существо, которое вы можете видеть в пределах 60 фт от вас. Оно должно совершить спасбросок Харизмы против вашей сложности заклинаний Колдуна. При провале цель испытывает на себе сложность разума вашего покровителя и его места на великом плане мультивселенной. Существо получает 10к10 психического урона и должно совершить ещё один спасбросок Харизмы. Если второй спасбросок также провален, то существо становится ошеломлено на 1 минуту головокружительными видениями. После использования этой способности вы должны окончить короткий отдых прежде, чем сможете использовать её снова.

БОГ-МАШИНА И ВАШ ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

Договор Цепи: Бог-Машина дарует вам часовое устройство-фамильяра вместо обыкновенного. Для более детальной информации смотри Школу Часовых Механизмов.

Договор Клинка: Оружие Бога-Машины представляет собой часовой прибор, способный приобретать форму клинка, будучи развёрнутым для боя.

Договор Гримуара: Бог-Машина не дарует книги, однако награждает карманным устройством, заполненным пластинами с выгравированным на них магическим письмом. Колдун умеет использовать кнопки и переключатели на устройстве, чтобы активировать заговоры. Если в него добавлены заклинания с помощью воззвания Книга Древних Секретов, колдун может добавить описанным способом новые пластины для устройства вместо страниц.

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

Описанные ниже воззвания доступны колдуну Бога-машины.

ОБЛАКО ВИНТИКОВ

Требования: 3 уровень, покровитель - Бог-Машина. Вы можете сотворить заклинание *шквал шестерней* один раз, используя ячейку заклинаний Колдуна. Вы должны окончить продолжительный отдых чтобы повторно использовать эту способность.

ЖАР КУЗНЕЧНОГО ГОРНА

Требования: 3 уровень, покровитель - Бог-Машина. Вы призываете свой внутренний огонь. Пока вы поддерживаете концентрацию, ваши рукопашные атаки наносят дополнительно 1к6 огненного урона. Атакующие, находящиеся в 5 фт от вас и попавшие по вам атакой, также получают 1к6 огненного урона. Этот жар никак не вредит вам и вашему снаряжению.

ГОЛОС МАШИНЫ

Требования: Покровитель - Бог-Машина. Сотворенные вами заклинания, делающие цель очарованной или испуганной, игнорируют иммунитет конструкторов к очарованию и испугу. Спасброски совершаются как обычно.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ КОЛДУНА БОГА-МАШИНЫ

Заговоры

железный кулак

1 Уровень

стальное сердце
бронированный панцирь
найти изъян
щит шестерней
грузоподъемность машины

2 Уровень

остановка сердца
закливание доспеха
кручение

3 Уровень

шквал шестерней
тысяча жал

4 Уровень

гремлина
дробящие шестерни
паровой заряд

6 Уровень

могучее метание
одеяние из осколков

8 Уровень

паровой свисток

ПОКРОВИТЕЛЬ КОЛДУНА: ПОЖИРАТЕЛЬ СВЕТА

Вы заключили пакт с существом из плана Теней, целью которого является погружение этого мира в бесконечную тьму. Вы можете разделять эту амбицию или быть против, но вы поклялись в верности этому существу. В отличие от демонов, что жаждут развращения и уничтожения, пожиратели света хотят сделать Материальный план похожим на их собственное Царство Теней. Многие пожиратели когда-то были личами, теневыми драконами, рыцарями смерти, вампирическими волшебниками или другими теневыми существами, что прожили достаточно долго, чтобы накопить большую силу, прежде чем отказаться от собственных целей и выбрать восхваление ночи как самоцель.

За исключением случаев, описанных ниже, пожиратели света считаются колдунами и используют список заклинаний колдуна.

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Пожиратель света позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Уровень заклинаний	Заклинания
1	заволакивающая тьма*, луч болезни
2	глухота/слепота, тёмная тропа*
3	ужас, легион*
4	ночные кошмары*, теневые монстры
5	тенивое помешательство*, врата в Царство Теней*

ТЬМА ЗОВЁТ

Начиная с 1 уровня, вы обретаете способность вытягивать небольшую часть Царства Теней на Материальный План. Действием вы можете заставить всех существ в пределах 10 футов от вас совершить спасбросок Мудрости. Провалившие его становятся ослеплены до начала вашего следующего хода теневыми частицами, застилающими их зор. Используя это умение, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий отдых.

ЖИВАЯ ТЕНЬ

Начиная с 6-го уровня, тени вокруг вас иногда обретают собственную жизнь и защищают вас, когда вы находитесь в опасности. Когда вы получаете урон, вы можете реакцией отправить существо, которое нанесло вам урон, через тени, в незанятое пространство до 60 футов от вас. Пострадавшее существо должно преуспеть в спасброске Мудрости или получить 2к6 урона холодом и стать испуганным вами до конца вашего следующего хода. После того, как вы используете эту способность, вы не можете использовать её снова, пока вы не окончите короткий отдых.

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ

Начиная с 10 уровня, ваш покровитель укрепляет ваш ум, помогая избавиться от эффектов страха даже в самых худших его проявлениях. Вы получаете иммунитет к эффектам страха и к состоянию Испуган. Каждый раз, когда враг использует на вас эффект вызывающий страх, вы можете реакцией перенаправить его обратно на это существо; если существо проваливает спасбросок Мудрости, оно становится испуганно вами на 1 минуту. Испуганное существо повторяет спасбросок каждый раз, когда оно получает урон, завершая эффект при успехе.

ТЕНЕВОЙ ПРИЗЫВ

Начиная с 14 уровня, вы можете действием призвать теневой ужас, который появится в незанятой клетке в 30 футах от вас. Теневой ужас использует статистику чууля (Бестиарий, с. 295), и понимает Общий. Теневой ужас имеет собственную инициативу и порядок хода. Теневой ужас дружелюбен по отношению к вам и подчиняется вашим вербальным командам. Он остаётся с вами в течение одного часа или до тех пор, пока его хиты не опустятся до 0. Пока он присутствует, он подчиняется простым командам от вас; если вы ничего ему не приказываете, он будет лишь защищать себя. Вы должны поддерживать концентрацию на Теневом ужасе, как если бы концентрировались на заклинании. Если концентрация нарушается, существо исчезает. После использования, теневой ужас нельзя использовать снова до окончания короткого отдыха.

ПРЕДМЕТЫ ДОГОВОРА ПОЖИРАТЕЛЯ СВЕТА

Когда вы выбираете предмет договора на 3 уровне, он изменится следующим образом.

Договор Цепи: Ваш фамильяр может использовать действие Засада бонусным действием, когда находится в тусклом свете или тени. Он имеет помехи на броски атаки и проверки Восприятия (Мудрость) пока находится на ярком свете. Тот же штраф накладывается на вас, когда вы пользуетесь его чувствами или накладываете заклинания через него, пока он находится на ярком свету.

Договор Клинка: Пожиратель света дарует вам клинок из неземного, теневого материала, который почти невидим в тусклом свете или темноте. Каждый раз, когда вы создаёте его, вы можете выбрать будет ли он наносить обычный урон или урон некротической энергией.

Договор Гримуара: Ваша книга в буквальном смысле является вместилищем теней. Она не имеет веса и клубы чёрного тумана вырываются из неё вне зависимости от того, закрыта она или нет.

МАГИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ: АНГЕЛЬСКИЙ ПИСАРЬ

Вы изучили ангельские печати, которые связывают силу небесных посланников с их именами, и научились преобразовывать эту силу в магические эффекты. Помимо печатей и защит самих по себе, вы изучили эзотерические заклинания, позволяющие призвать сущность ангельского воинства. Большинство ангельских псцов выбирают это ремесло из благоговения и желания защитить праведных; но есть и те, кто используют ангельский гнев во имя своей жажды власти, которая в противном случае не будет удовлетворена.

За исключением случаев, описанных ниже, ангельские писари считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

МАСТЕР АНГЕЛЬСКИХ ПЕЧАТЕЙ

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование ангельского заклинания в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Когда вы получаете уровень, одно из двух изучаемых вами заклинаний может быть ангельским заклинанием, даже если вы никогда не встречали их ранее. Аналогично, когда вы изучаете новый заговор, он может быть ангельским заговором, даже если вы не встречали его раньше.

НАПИСАНИЕ ПЕЧАТЕЙ

Начиная со 2-го уровня, вы изучаете Небесный язык, если не знали его до этого, и получаете возможность писать ангельские печати.



Печати. Вы изучаете две ангельские печати на свой выбор из тех, что описаны ниже в части «Ангельские печати». Вы можете потратить 10 минут на написание известной вам ангельской печати на бумаге, холсте, каменной табличке или другом предмете, который можно носить с собой или показывать. Также, вы можете потратить 8 часов, используя соответствующие инструменты ремесленника, чтобы вырезать или вытравить более стойкую печать в более твердом материале. Имея печать, вы можете активировать её действием.

- Вы можете иметь только одну активную печать за раз. Количество активных печатей, которые вы можете поддерживать, увеличивается на 1 на 6 уровне (2 печати), 10 уровне (3 печати) и 14 уровне (4 печати). Бонусным действием вы можете деактивировать печать. Сломанная или стёртая печать мгновенно перестаёт работать.
- Существо может получить преимущество от одной активной печати, которую оно удерживает или открыто носит. Магия печати подавляется, если использующий её концентрируется на заклинании или другом подобном эффекте. Подавленное заклинание всё ещё учитывается среди максимального дозволенного числа активных печатей.
- Вы изучаете одну дополнительную печать на свой выбор на 6-ом, 10-ом и 14-ом уровнях. Каждый раз, когда вы изучаете новую печать, вы можете заменить одну из известных вам печатей другой.

ЗАЩИТНАЯ ПЕЧАТЬ

Начиная с 6-го уровня, вы изучаете способ поместить печати, защищающие определённые зоны. Это действие подчиняется тем же правилам, что и простые печати, но должны быть начертаны на земле, полу или другой ровной поверхности, такой, как стена, колонна или потолок. Действием вы можете коснуться печати, чтобы активировать её. Вы должны поддерживать концентрацию на эффекте, словно это заклинание.

После активации защитная печать создаёт духовную сферическую границу радиусом 30 футов или окружает небольшое здание или ряд помещений аналогичного размера (например, 22-футовый куб или любое пространство размером около 11 000 кубических футов). Аберрации, феи, исчадия и нежить физически не могут пересечь эту границу, наложить заклинания через неё или проецировать свои способности через неё, если они не совершат успешный спасбросок Харизмы против Сл ваших заклинаний. Существо, не прошедшее спасбросок, может повторить попытку на следующем ходу.

Существо, которое преуспевает и перемещается через границу в защищенную область, не испытывает тех же проблем, что и находящиеся за границей, пока оно остаётся внутри (граница препятствует только входящим объектам и эффектам, а не исходящим), но оно должно снова пройти спасбросок, если оно пожелает покинуть область. Помимо этого, когда существо, которое вы видите или несущее активную печать, становится целью атаки, вы можете реакцией наложить помеху на эту атаку.

ВЫСШАЯ ПЕЧАТЬ

Начиная с 10-го уровня, вы можете использовать действие

для расширения возможностей одной активной ангельской или защитной печати для большего эффекта. Если вы выбираете ангельскую печать, её пользователь получает преимущества высшей печати в течение 1 минуты. Это заменяет нормальное преимущество, пока оно активно. Если вы выбираете защитную печать, в течение следующего часа существо, которое проваливает спасбросок при попытке пройти через границу, получает 6к6 урона излучением и автоматически проваливает все спасброски против защитной печати на всё время.

Вы можете использовать это умение дважды, и восстанавливаете все использования, когда заканчиваете короткий отдых.

ГНЕВ АНГЕЛОВ

На 14 уровне вы добавляете заклинание *призыва небожителя* в свою книгу заклинаний, и для вас оно считается заклинанием волшебника.

Кроме того, бонусным действием вы можете напитать свою печать ангельским гневом. В течение 1 минуты вы и каждый в зоне действия одной из ваших активных печатей, находящейся в 30 футах от вас, наносит дополнительные 1к8 урона излучением атаками оружием.

Вы не можете использовать это умение снова до тех пор, пока не закончите короткий отдых.

АНГЕЛЬСКИЕ ПЕЧАТИ

Ангельские печати состоят из имени ангела, написанного на небесном, которое резонирует с эффектом данной печати.

Доброжелательность (Амнат). Эта печать позволяет использующему её повторить неудачную проверку навыка, совершенную чтобы улучшить отношение другого существа к себе. *Высшая печать:* действием, использующий руны, может заставить существо, которое может слышать его, сделать спасбросок Мудрости или стать очарованным в течение 10 минут. Эта печать не может быть использована снова на том же существе, пока пользователь руны не закончит короткий отдых.

Ясность (Симил). Используя руны добавляет половину своего модификатора Интеллекта (минимум 1) к своим проверкам и пассивным значениям Проницательности (Мудрость) и Восприятия (Мудрость). *Высшая печать:* Пользователь руны получает слепое зрение на расстоянии 10 футов.

Стойкость (Рикбил). Когда по владельцу руны попадают атакой, он может реакцией добавить +2 к своему КД против этой атаки. Для использования этого умения нужно видеть атакующего. *Высшая печать:* Владелец руны получает сопротивление к немагическому дробящему, колющему и режущему урону.

Удача (Баррарет). Используя руны может добавить +1 к броскам атаки, проверкам навыков и спасброскам. Решение о добавлении нужно принять после броска, но до того, как Мастер объявит результат. *Высшая руна:* после совершения броска атаки, спасброска или проверки навыка вы можете бросить ещё один к20 и выбрать предпочтительный результат. Бросок совершается после первого, но до того, как Мастер объявит результат. После использования печати, она не может быть использована до тех пор, пока использующий её не совершит короткий отдых.

Триумф (Вречизль). Когда использующий печать опускает хиты противника до 0, он получает временные хиты, равные модификатору своего Интеллекта (минимум 1). *Высшая руна:* в начале своего хода использующий руны получает временные хиты в количестве, равном вашему уровню Волшебника.

Смирение (Опбаним). Используя печать добавляет половину вашего модификатора Интеллекта к своим проверкам Скрытности (Ловкость). Используя руны теряет этот бонус, когда предпринимает враждебное действие (любое действие, которое может причинить преднамеренный вред существу). *Высшая руна:* Если использующий руны не предпринимает враждебных действий, он может действием распространить ауру смирения. Существо, желающее атаковать использующего печать, должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл ваших заклинаний или должен будет выбрать другую цель. Если оно не желает атаковать другие цели, существо просто впустую тратит действие.

Правосудие (Чамуле). Когда использующий руны попадает по существу спровоцированной атакой, то может совершить движение до половины своей скорости при условии того, что он закончит движение поблизости от существа, которое ударил. *Высшая руна:* Во время успешной атаки по использующему руны, он может реакцией нанести атакующему урон излучением равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1) при условии того, что атакующий находится не больше чем на 60 футов от использующего руны.

Восстановление (Джелаал). Эта руна позволяет использовавшему её автоматически пройти первый спасбросок от смерти и восстановить 1 хит. Использование этого эффекта повторно невозможно, пока использовавший руны не совершит короткий отдых. *Высшая руна:* Когда использующий руны восстанавливает свои хиты, он дополнительно восстанавливает их в количестве равным вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

Воздержание (Лаох). Когда использующий руны совершает спасбросок Мудрости, он может реакцией добавить к результату броска ваш модификатор Интеллекта (минимум 1). Он может это сделать после того, как совершил спасбросок, но до того, как Мастер объявит успешный он, или нет. Использование этого эффекта повторно невозможно, пока использовавший руны не совершит короткий отдых. *Высшая руна:* Используя руны больше не может быть испуган или очарован.

Гнев (Ксапанье). Раз в ход, при успешном попадании атакой по существу, урон увеличивается на +1. *Высшая руна:* Все атаки использующего руны считаются магическими, а при попадании атака наносит дополнительный урон излучением равный половине вашего уровня Волшебника.

АНГЕЛЬСКИЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Следующие заклинания добавляются в список заклинаний ангельского писаря. На усмотрение Мастера они могут доступны всем жрецам, паладинам, колдунам и волшебникам, что нашли заклинание в письменной форме.

Заговоры

благословенная защита

1 Уровень

ангельский защитник

2 Уровень

благословенный нимб

3 Уровень

клинок гнева

4 Уровень

крылья дева

5 Уровень

пылающая колесница

6 Уровень

небесная корона

7 Уровень

печать святилища

8 Уровень

квинтэссенция

9 Уровень

великая печать святилища

ШКОЛА ЧАСОВЫХ МЕХАНИЗМОВ

Истоки магии часового механизма в лучшем случае туманны. Религиозные мыслители склоняются к тому, что она имеет божественное происхождение, что последователь какого-то божества кузнецов или механизмов, или даже самого Времени получил божественное прозрение. Другие, как правило, менее религиозные личности, склоняются к утверждению, что эта магия была открытием древнего артефактора, который, экспериментируя с механизмами и паром, построил первое устройство, оживлённое чарами. Каково бы ни было её происхождение, магия часового механизма включает в себя манипуляции временем, сложные конструкции и механические устройства всех видов. Являющаяся сочетанием волшебства и технологии - Магия школы заводных механизмов, чьи последователи также называются Механомагами или Часовыми магами, встречается редко.

Пока некоторые пытаются доказать, что все заклинания, этой так называемой школы, просто переосмысление традиционно признанных видов тайной магии, маги-часовщики понимают, что существует качественное отличие в мышлении между произнесением, скажем, механического заклинания (воплощения) и обычным воплощением. Школа процветает наряду с промышленностью, используя небольшое количество заклинаний, по сравнению с более устаревшими школами, чтобы создать широкий выбор стилей. Глупец тот, кто, не замечая загадочных символов и волшебных палочек, ошибочно принимает мага заводных механизмов за обычного жестянщика или ремесленника.

Следующие классовые способности доступны волшебникам школы часовых механизмов (механомагам).

ЗНАТОК ЧАСОВЫХ МЕХАНИЗМОВ

Начиная с момента, как вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, затрачиваемые на копирование заклинаний часовых механизмов в вашу книгу заклинаний, уменьшается на половину. Кроме этого, вы получаете владение инструментами часовщика (25 зм, 2 фунта).

ЧАРЫ ЧАСОВЩИКА

Начиная со 2 уровня, когда вы накладываете заклинание *оживление конструкта*, длительность его эффекта увеличивается на количество минут, равное вашему бонусу

мастерства. На 20 уровне вы можете сделать эффект этого заклинания постоянным, до тех пор, пока оно не будет развеяно, но вы не можете иметь больше одного постоянного эффекта одновременно.

ФОРМОВАНИЕ МЕТАЛЛА

Когда вы достигаете 6 уровня, вы получаете способность изменять форму металла касанием. Когда вы держите кусок металла маленького или крошечного размера, вы можете изменить его форму на любую другую, подходящую вашим целям. Предмет должен быть в ваших руках и под вашим контролем; вы не можете, например, изменить часть доспеха или оружия, которое несёт или носит кто-то другой. Чтобы создать конкретный объект, такой как ключ или механическая запчасть, вы должны в точности его знать. Таким образом, вы можете сделать копию ключа, который находился у вас долгое время, но не сможете сделать правильный ключ, увидев только замок. Предметы, которые вы создаете, могут иметь до двух петель и защёлку, но более сложные механические детали сделать невозможно. Этот эффект может использоваться как аналог заклинания Починка металла. Вы можете использовать эту способность только один раз до завершения короткого или продолжительного отдыха.

ФОРМА ГОЛЕМА

Начиная с 10-го уровня, вы можете действием трансформироваться в живого конструкта на срок до 1 минуты за уровень. Вы сохраняете ваш Интеллект, Мудрость и Харизму, способность говорить и творить заклинания. Вы можете принять форму голема или часового существа, чей ПО меньше или равен вашему уровню в этом классе. В ином случае, эта способность действует как Дикий облик Друида.

УПРАВЛЕНИЕ МЕХАНИЗМАМИ

Начиная с 14 уровня, вы можете использовать магию чтобы подчинить конструктов своей воле. Действием заставьте конструкт, видимый вами в пределах 60 фт от вас, совершить спасбросок Интеллекта против вашей сложности заклинания Волшебника. Это магический эффект. Если спасбросок провален, конструкт становится дружественным по отношению к вам и подчиняется

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ МЕХАНОМАГОВ

Заговоры

железный кулак
остановка

1 Уровень

анализ устройства
оживление конструкта
стальное сердце
бронированный панцирь
найти изъян
щит шестерней
грузоподъёмность машины
машинная речь
маятник неутомимости

2 Уровень

остановка сердца
закливание доспеха
починка металла
кручение
заводной ключ

3 Уровень

шквал шестерней
перегрузка
тысяча жал

4 Уровень

абсо лютный приказ
гремнины
дробящие шестерни
чтение памяти
паровой заряд
записать память

5 Уровень

вложение заклинания
множественная починка металла
механическое единение

6 Уровень

могучее метание
одеяние из осколков

7 Уровень

адский кованный
бесвременный двигатель

8 Уровень

принесение механизма в жертву
движение мирового колеса
слово силы: восстановление
паровой свисток
прыжок во времени

9 Уровень

время в бутылке

вашим командам в течение 1 часа, пока вы не используете эту способность снова или пока он не получит урон от вас или одного из ваших союзников. Если спасбросок провален на 5 или больше, длительность увеличивается до 6 часов или пока не выполнится одно из вышеперечисленных условий. Когда эффект оканчивается, конструкт знает, что был под вашим контролем.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ФАМИЛЬЯРЫ

Маги часовых механизмов, что используют заклинание *поиск фамильяра* призывают небольшое заводное устройство в виде животного тратя материальные компоненты заклинания на 10 зм. Устройство должно напоминать одно из допустимых животных, перечисленных в заклинании. Когда ритуал завершается – механизм оживает. Он имеет статистику выбранной формы, но является конструктом. Эту форму можно изменить, но для этого придётся совершить ритуал повторно. Если фамильяр уничтожается, его можно восстановить (в прежнюю или новую форму) потратив те же компоненты. Фамильяр не учитывается в количестве конструктов, которых может контролировать маг.

ТРАДИЦИЯ ВОЛШЕБНИКОВ: НАКЛИКАЮЩИЙ РОК

Традиция накликающего рок зародилась среди рэвенфолков Севера и распространилась от них на северных дварфов. Накликающие рок следуют учению Вотона, получившего бесконечное знание повиснув на ветвях Иггдрасиля, и стремятся найти его отголоски.

Простой народ относится к таким волшебникам со смесью страха и благоговения – ведь они несут в себе силу рун Вотана. Люди с осторожностью обращаются к ним за их мудрыми наставлениями и при этом боятся оскорбить и навлечь на себя гнев накликающий рок.

Рунная магия этой традиции существенно отличается от магии заклинателя рун (см. Глава 6). За исключением случаев, описанных ниже, накликающие рок считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

МАСТЕР ГАДАНИЯ

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, золото и



время, которое вы тратите на копирование заклинаний школы Прорицания в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ОТКРОВЕНИЕ РУН

Начиная со 2 уровня, вы можете произнести заклинание *тревога* ритуально – начертив руну заклинания на полу, земле или любой другой поверхности.

Кроме этого, начиная с 5 уровня вы можете добавить заклинание *охранные руны* в свою книгу заклинаний. Вы можете накладывать их без траты ячеек и материальных компонентов. Одновременно вы можете начертить лишь одну охранную руну, если вы произносите заклинание повторно, то старая руна исчезает.

Произнеся это заклинание, используя способность откровения рун, вы не можете произносить его повторно, пока не закончите продолжительных отдых, но при этом можете произносить его, используя доступную ячейку заклинаний.

ГЛАЗ ВОРОНА

Начиная с 6 уровня, вы можете добавить заклинание *подсматривание* в свою книгу заклинаний. Вы можете накладывать его без траты ячейки заклинаний, при этом время накладывания меняется на «1 действие».

Произнеся это заклинание, используя способность, вы не можете произносить его повторно, пока не закончите продолжительных отдых, но при этом можете произносить его, используя ячейки заклинаний как обычно.

ГЛАЗ ВОТОНА

При достижении 10 уровня, вы учитесь заглядывать в будущее. Реакцией на спасбросок, совершаемый вами или существом, являющимся целью вашего заклинания, вы можете волшебным образом перебросить его. Существо обязано принять новый результат. Используя эту способность, вы не можете совершать её повторно, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ВЕТВИ ИГДРАСИЛ

Начиная с 14 уровня, вы можете добавить заклинание *знание легенд* в свою книгу заклинаний. Совершая спасброски от смерти, вы можете перебросить первый проваленный из них. Если же вы всё равно умираете, то ваша душа висит на ветвях Мирового Древа на семь дней, после чего на месте вашей смерти появляется яйцо Хугина. Вы вылупляетесь из этого яйца, словно на вас наложили заклинание *реинкарнация*.

Используя эту способность, вы не можете совершить её повторно, пока не пройдёт 1 месяц.

ТРАДИЦИЯ ВОЛШЕБНИКОВ: ДРАКОНЫИ МАСКИ

Волшебники практикуют тонкую магию извлечения силы из воздуха и формирования её в соответствии со своими потребностями. Чародеи укротили хаотическую силу внутри себя, выпуская её в виде едва контролируемых сгустков магической энергии. Маги, которые идут по пути между этими двумя источниками магии, называются драконьими магами, и они объединяют магию двумеров с чародейством хаоса, чтобы предоставить себе силу, которую ни одна традиция никогда не сможет собрать в одиночку.

Драконьи маги проявляют свою магию во многих стилях, которые так же разнообразны, как драконьи разновидности и виды магии, населяющие миры. Кобольды, служащие советниками великим вирмам, учат своих хозяев использовать их драконью природу с помощью более традиционных заклинаний. Человек с диким взглядом, источающий волшебную магию древнего драконьего предка, может быть найден добрым волшебником, который поможет ему сосредоточить его силу. Специальные легионы войск драконорождённых тренируются вместе с мастером драконьей магии, изучая всё то, что нужно знать для того, чтобы лучше защитить свою родину от захватчиков.

За исключением случаев, описанных ниже, драконьи маги считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

ПРИЗЫВ ДРАКОНЬЕЙ МАСКИ

Начиная со 2-го уровня, вы можете призвать магическую маску дракона. Маска дракона – это полупрозрачная магическая сила в форме головы дракона, которая сидит на ваших плечах и окружает вашу голову. Ваше лицо всё ещё видно под маской, которая не мешает вашему зрению. Чтобы создать маску, вы используете бонусное действие и расходуете ячейку заклинания. Длительность существования маски = (3 x уровень использованной ячейки) раундов. Маска дракона сохраняется до тех пор, пока не истечет её длительность, вы не станете недееспособным или не воспользуетесь бонусным действием, чтобы развеять её или заменить другим аспектом дракона.

Когда вы надеваете эту маску, вы получаете следующие преимущества и недостатки:

- Вы получаете бонус к вашему КД, равный модификатору Интеллекта (минимум +1)
- Вы получаете атаку укусом. Действием вы можете

провести рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 5 футов от вас. При попадании цель получает $1к8$ + ваш модификатор Интеллекта колющего урона. Она считается магической атакой с целью преодоления сопротивления или иммунитета к колющему урону.

- Вы совершаете дальнебойные и рукопашные атаки заклинанием с преимуществом, и ваша цель совершает с помехой спасброски от ваших заклинаний.
- Бонусным действием вы можете израсходовать дополнительную ячейку заклинаний для увеличения вашей драконьей маски. Вы совершаете свою следующую атаку укусом с преимуществом и наносите дополнительно $1к8$ колющего урона за каждую израсходованную ячейку.

ПРИЗЫВ СЕРДЦА ДРАКОНА

Начиная с 6 уровня, вы можете призвать магическое драконье сердце - полупрозрачную магическую силу в форме бьющегося сердца, покрывающего вашу грудь. Чтобы создать драконье сердце, вы бонусным действием используете ячейку заклинаний. Длительность существования драконьего сердца = $(3 \times \text{уровень ячейки заклинаний})$ раундов. Сердце дракона сохраняется до тех пор, пока не истечет его длительность, вы не станете недееспособным или не воспользуетесь бонусным действием, чтобы высвободить его или заменить другим аспектом дракона.

Когда вы надеваете Драконье сердце, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к спасброскам Мудрости и Харизмы, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1)
- Вы получаете временные хиты, равные удвоенному уровню волшебника. Полученные другим способом временные хиты теряются, когда заканчивается действие Сердца дракона.

- Вы получаете атаку дыханием. Действием вы можете выдохнуть линию магической энергии длиной 30 футов и шириной 5 футов. Каждое существо на линии должно пройти спасбросок Ловкости или получит $3к6$ урона. Тип урона может быть кислотой, холодом, огнём или излучением. Вы выбираете тип урона в первый раз при совершении атаки дыханием с помощью сердца дракона, и не можете поменять его до того момента, пока не призовете новое сердце дракона.
- Бонусным действием вы можете израсходовать дополнительную ячейку заклинаний для увеличения урона вашего драконьего сердца. За каждый уровень израсходованной ячейки, ваша атака дыханием совершается на 10 футов дальше и наносит $2к6$ дополнительного урона.

ПРИЗЫВ ДРАКОНЫХ КРЫЛЬЕВ

Начиная с 10 уровня, вы можете призвать магические драконьи крылья, являющиеся полупрозрачной магической силой. Для того, чтобы создать крылья, вам необходимо бонусным действием израсходовать ячейку заклинаний. Длительной существования крыльев = $(2 \times \text{уровень израсходованной ячейки})$ раундов. Крылья дракона сохраняются до тех пор, пока не истечет их длительность, вы не станете недееспособным или не воспользуетесь бонусным действием, чтобы высвободить их или заменить другим аспектом дракона.

Когда вы призываете драконьи крылья, вы получаете следующие преимущества:

- Ваша скорость увеличивается на 10 футов, и вы получаете полёт, равный вашей скорости передвижения.
- Вы получаете сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.
- Вы с преимуществом совершаете рукопашные и дальнебойные атаки заклинанием.

ПРАВИЛА ДРАКОНЬЕГО МАГА: ДРАКОНЫ АСПЕКТЫ

Магическая традиция драконьих волшебников даёт новый взгляд на классического мага, используя систему ячеек заклинаний как базу для усиления магических способностей, а не творения отдельных заклинаний. Эта магическая традиция жертвует некоторой классической гибкостью волшебника для более чёткого набора сил и способностей, которые полезны в ближнем и дальнем боях.

Когда драконьи волшебники повышают уровень, они обучаются взывать к «драконьему аспекту». На низких уровнях, драконий волшебник способен создать только один аспект: драконью маску, однако по мере получения опыта и могущества, маги обучаются поддерживать вплоть до четырёх разных драконьих аспектов. Эти аспекты выглядят как прозрачные черты дракона, накладывающиеся на тело волшебника. К примеру, драконья маска выглядит как цветная голова дракона из

колеблющейся энергии, возвышающаяся над плечами волшебника, но его лицо всё ещё проглядывается сквозь неё. Точно также, аспект драконьих крыльев выглядит как полутвёрдая пара крыльев, растущих из спины драконьего волшебника.

Каждый драконий аспект может быть призван ценой использованием ячейки заклинания, после чего предоставляет свои уникальные свойства драконьему волшебнику. Кроме того, дополнительные ячейки заклинаний могут быть потрачены для получения бонусных эффектов. Для поддержки аспекта не требуется концентрации, но он может быть рассеян так же, как и обычное заклинание того же уровня ячейки заклинания. Драконий волшебник может окончить аспект или поменять один на другой бонусным действием. Смена аспекта требует траты другой ячейки на новый аспект, даже если на предыдущем ещё осталось время действия.



- Бонусным действием вы можете использовать дополнительную ячейку заклинаний для усиления ваших драконьих крыльев. До начала вашего следующего хода ваша скорость полета увеличивается на (5 футов x уровень израсходованной ячейки). Дополнительно, вы можете выбрать одно существо за каждый уровень израсходованной ячейки, дальнобойные атаки по которым будут совершаться с помехой, если цель находится на расстоянии 10 футов от вас.

ПРИЗЫВ ДРАКОНЬЕГО ХВОСТА

Начиная с 14 уровня, вы можете бонусным действием израсходовать ячейку заклинаний, чтобы призвать магический хвост дракона. Хвост существует 1 раунд за каждый уровень затраченной ячейки и сохраняется до тех пор, пока не истечёт его длительность, вы не станете недееспособным или не воспользуетесь бонусным действием, чтобы развеять его или заменить другим аспектом дракона. Драконий хвост состоит из полупрозрачной магической силы, проявляющейся в виде 15-футового придатка, способного поражать ударами невероятной мощи.

Когда вы призываете драконий хвост, вы получаете следующие преимущества:

- Вы иммунны к состоянию Схвачен.
- Вы получаете владение спасбросками Силы и Ловкости, и проверками Силы. Кроме того, вы можете использовать свой модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости в этих спасбросках и проверках навыков.
- Вы получаете атаку хвостом. Действием совершите отдельную рукопашную атаку против каждой цели в пределах 15 футов от вас. Каждая пораженная цель получает 3к10 + ваш модификатор Интеллекта дробящего урона и отталкивается от вас на 10 футов; цели также должны совершить спасбросок Силы против сложности ваших заклинаний или упасть ничком. Эта атака считается магической в целях преодоления иммунитета или сопротивления дробящему урону.
- Реакцией вы можете нанести атаку хвостом по существу, которое приближается к вам на дистанцию 15 футов.
- Бонусным действием вы можете израсходовать дополнительную ячейку заклинаний для усиления вашего драконьего хвоста. До начала вашего следующего хода, атаки вашим хвостом наносят дополнительный урон 1к10 за каждый уровень израсходованной ячейки. Кроме того, вы также восстанавливаете по 3 хита за каждый уровень израсходованной ячейки.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГИИ ДРАКОНОВ

Следующие заклинания добавляются в список заклинаний драконьего мага.

Заговоры

драконий рёв

1 Уровень

беседа с драконом
драконий удар
ярость кобальдов

2 Уровень

обнаружение драконов
нюх на сокровища
чувство логова
тень

3 Уровень

поймать дыхание
призрачный дракон

4 Уровень

облава на логово
загнивающая чешуя

5 Уровень

когти земляного дракона
дыхание могучего дракона

7 Уровень

убийца легенд

8 Уровень

смертельное жало

ТРАДИЦИЯ ВОЛШЕБНИКОВ: ЭЛЕМЕНТАЛИСТ

Вы фокусируете свои исследования магии на силе, присущей одному из Стихийных Планов. Элементалисты, которых иногда принимают за волшебников школы Воплощения, верят в превосходство своей избранной стихии над всеми остальными, и они не стесняются рассказывать об этом всем абсолютно всем вокруг. Элементалисты часто бывают изолированными исследователями или вступают в группы, которые ценят их исключительные таланты.

За исключением случаев, описанных ниже, элементалисты считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

ИЗУЧАЮЩИЙ СТИХИИ

Начиная со 2 уровня, выбрав эту традицию, выберите один элемент из таблицы стихийной фокусировки. Эта стихия становится объектом ваших исследований. Вы можете говорить, читать и писать на языке, связанном с вашей фокусировкой, и соответствующий тип урона используется способностями, которые вы получаете.

Некоторые заклинания резонируют с вашей стихийной фокусировкой. Они могут нанести урон соответствующего типа, манипулировать рассматриваемой стихией или иным образом воплощать стихийную тему. Обсудите с Мастером, чтобы решить, резонирует ли конкретное заклинание с вашей фокусировкой. Вы тратите вдвое меньше золота и времени чтобы записать копию резонирующего заклинания в вашу книгу заклинаний.

СТИХИЙНАЯ ФОКУСИРОВКА

Стихия	Язык	Тип урона
Воздух	Ауран	Электричеством или звуком (на ваш выбор)
Земля	Терран	Кислотой
Огонь	Игнан	Огнем
Вода	Акван	Холодом

Когда вы получаете уровень, одно из двух заклинаний, которое вы изучаете при повышении уровня, может быть заклинанием стихийной магии, даже если вы никогда ранее не встречались с этим заклинанием. Аналогично, когда вы изучаете новый заговор, он может быть заговором стихийной магии, даже если вы никогда до этого не встречали.

ВЛАДЫКА СТИХИЙ

Начиная со 2 уровня, вы изучаете магические техники, называемые Таинствами, которые вплетают стихийную магию в вашу жизнь и заклинания.

Таинства. Вы изучаете два таинства на свой выбор. Они описаны в разделе "Таинства". Вы изучаете ещё одно дополнительное таинство на 6, 10 и 14 уровне. Каждый раз, когда вы изучаете таинство, вы можете заменить одно таинство, которое вы знаете, на новое.

ПОДМЕНА СТИХИЙ

Начиная с 6 уровня, вы можете протягивать стихийную магию сквозь ваши заклинания, наносящие урон, и изменять тип урона на тот, что связан с вашей стихийной фокусировкой.

ПОГЛОЩЕНИЕ СТИХИЙ

Начиная с 10 уровня, когда вы должны получить урон типа, связанного с вашей стихийной фокусировкой, вы можете использовать реакцию чтобы не получить урона, и восстановить здоровье в размере половины урона, который вы должны были бы получить. Вы можете использовать эту способность до того, как применятся любые ваши сопротивления или иммунитеты. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и вы восполняете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

НЕОТВРАТИМЫЙ УДАР

На 14 уровне, ваши стихийные заклинания становятся неостановимыми. Когда вы накладываете заклинание, которое наносит урон того же типа, что у вашей фокусировки, вы можете игнорировать иммунитет к этому типу урона. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1) и восполняете все потраченные использования после длительного отдыха.

ТАИНСТВА

Таинства - это специальные техники, которые усиливают ваши заклинания. Если не сказано иначе, вы можете использовать только одно таинство на заклинание.

СТИХИЙНАЯ АДАПТАЦИЯ

Требования: 14 уровень

Вы добавляете *уход в иной мир* в свою книгу заклинаний, и можете один раз произнести его с помощью этого таинства, не используя ячейку заклинаний. Когда вы накладываете заклинание таким образом, вы можете путешествовать только на стихийный план, связанный с вашей стихийной фокусировкой, или на Материальный план. Находясь

на этом стихийном плане, вы можете выжить, здесь не опасаясь враждебной окружающей среды. Вы не получаете повреждений обычных условий на плане, можете дышать как обычно и использовать свою скорость чтобы двигаться так, как подходит этому плану (летать на воздушном, рыть на земляном, или плавать на водном). Вы восстанавливаете способность использовать *уход в иной мир* с помощью таинства, когда заканчиваете продолжительный отдых.

СТИХИЙНЫЕ УЗЫ

Требования: 10 уровень

Вы добавляете *планарные узы* в свою книгу заклинаний, и можете один раз произнести его с помощью этого таинства, не используя ячейку заклинаний. Когда вы накладываете заклинание таким образом, вы должны указать в качестве цели стихийное существо, связанное с вашей стихийной фокусировкой. Если элементаль проваливает спасбросок, он получает временные хиты, равные вашему уровню волшебника. Вы восстанавливаете способность использовать *планарные узы* с помощью таинства, когда заканчиваете продолжительный отдых.

СТИХИЙНЫЙ ОПЛОТ

Требования: 6 уровень

Вы получаете сопротивление типу урона, связанному с вашей стихийной фокусировкой, и получаете преимущество на спасброски Телосложения, совершаемые для удержания концентрации на резонирующих заклинаниях.

УПРАВЛЕНИЕ СТИХИЯМИ

Действием вы можете выбрать элементаль, которого можете видеть и очаровать его вплоть до 1 часа, пока вы удерживаете концентрацию, как если бы концентрировались на заклинании. Если вы или ваши спутники наносят урон очарованному элементалю, или совершают другое враждебное действие по отношению к нему, элементаль сразу же перестаёт быть очарованным. Как только эта способность перестаёт действовать, существо получает иммунитет к очарованию вами на 24 часа.

СТИХИЙНОЕ РАЗЪЕДАНИЕ

Требования: 10 уровень

После того, как вы нанесли цели урон заклинанием 1 уровня или выше, которое наносит урон того типа, с которым связана ваша стихийная фокусировка, цель становится уязвимой к урону этого типа до конца вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность дважды и восстанавливаете все потраченные использования после длительного отдыха.

ПОДЖИГАНИЕ

Требование: Стихийная фокусировка (Огонь)

Когда вы наносите цели урон огнём заклинанием 1 круга или выше, вы можете бонусным действием заставить цель загореться. Если в свой ход существо не потратит действие на то, чтобы потушить пламя, то в начале следующего своего хода цель получит половину урона, который она получила ранее от заклинания, после чего пламя исчезнет. Если вы заклинанием наносите урон больше чем одной цели, выберите цель, которая загорится..



УСИЛЕННАЯ СТИХИЯ

Когда вы заклинанием наносите цели урон того же типа, что и ваша стихийная фокусировка, вы игнорируете любые сопротивления к этому типу урона, которые имеет цель.

КАМЕННОЕ УБЕЖИЩЕ

Требование: Стихийная фокусировка (Земля)

Когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, вы можете бонусным действием создать кусок камня между собой и выбранным существом. До конца вашего следующего хода камень предоставляет укрытие наполовину от выбранного существа.

РАЗМАШИСТАЯ ЗЫБЬ

Требование: Стихийная фокусировка (Вода)

Когда вы накладываете заклинание 1 круга или выше, вы можете бонусным действием создать широкую волну воды чтобы оттолкнуть цель, которую вы можете видеть в пределах 20 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его выталкивает на 5 футов в выбранном вами направлении, и оно падает ничком.

ПОРЫВ ВЕТРА

Требование: Стихийная фокусировка (Воздух)

Когда вы накладываете заклинание 1 круга или выше, вы можете бонусным действием создать линию ветра в 20 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо на линии должно совершить спасбросок Силы или получить 1к6 рубящего урона и отодвинуться на 10 футов от вас в направлении линии.

ЗАКЛИНАНИЯ СТИХИЙНОЙ МАГИИ

Следующие заклинания добавляются в список заклинаний колдунов, волшебников и чародеев, что нашли заклинание в письменной форме.

Заговоры

каменный обстрел
воздушный хлыст

1 Уровень

волновой барьер
воздушный туннель

2 Уровень

удар гонга
каменный шпиль

3 Уровень

застывшие лезвия
крутое течение

4 Уровень

скольжение по земле
волна пламени

5 Уровень

кислотный дождь
кусачий мороз

6 Уровень

утопление
погребение

7 Уровень

вьюга

8 Уровень

едкий ливень

9 Уровень

пироклазм

ШКОЛА МАГИИ: ЭЛЬФИЙСКАЯ ВЫСШАЯ МАГИЯ

Высшая эльфийская магия сильна и крайне редка. С её помощью и достаточного количества времени, эльфийский волшебник способен на всё. В целом это тщательно охраняемая тайна, практикуемая только эльфами и их родственниками теневыми феями. Не-эльфов никогда не научат путям этой школы. Это не только признак расового превосходства эльфов, но и неудачное стечение обстоятельств. Познание высшей магии может занять столетия, и к сожалению люди и другие короткоживущие расы не способны стать мастерами в этом искусстве.

За исключением случаев, описанных ниже, практики этой школы считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

УЧЁНЫЙ РИТУАЛИСТ

Начиная со 2 уровня, когда вы выбираете эту школу, золото и время, которые вы должны потратить для копирования заклинаний высшей магии в свою книгу заклинаний, уменьшаются в половину.

РИТУАЛЬНАЯ ФОКУСИРОВКА

Также начиная со 2 уровня, вы можете потратить 10 минут на концентрацию своей ментальной энергии и создать ритуальную фокусировку. Произнося ритуальную версию заклинаний, вы можете задействовать эту фокусировку и применить к заклинанию один из следующих эффектов:

- Вы можете сотворить ритуальную версию заклинания, не тратя на это дополнительные 10 минут.
- Вы можете использовать ячейку заклинания на один или несколько уровней выше номинального уровня заклинания при выполнении ритуальной версии заклинания, если то имеет те "На больших уровнях". Ритуал вступает в силу на уровне затраченной ячейки заклинания, вместо минимального.

Некоторые заклинания имеют дополнительные, специфические эффекты, которые вы можете применить, используя свою ритуальную фокусировку. Вы не можете использовать ритуальную фокусировку повторно, пока не завершите короткий отдых.

ПРИВЯЗАННАЯ МАГИЯ

На 6 уровне вы становитесь мастером в понимании высшей эльфийской магии. Вы связываете магию не с собой, а с местом его сотворения. Выберите известное вам ритуальное заклинание, которое действует по площади. Произнесите его, расходуя свою ритуальную фокусировку и сжигая дорогие благовония, стоимостью 200 зм за каждый уровень заклинания. Продолжительность ритуала увеличивается до года и ещё одного дня. Если вы повторяете этот ритуал каждый день в течении 30 дней, то заклинание становится постоянным до того момента как оно не будет рассеяно, или иным образом уничтожено.

Кроме этого, теперь вы можете создавать две ритуальные фокусировки между отдыхами.

МАСТЕР РИТУАЛОВ

Начиная с 10-го уровня, вы можете скопировать любые ритуальные заклинания в свою книгу заклинаний, независимо от их классовой принадлежности. Ритуальные заклинания, которые вы копируете в свою книгу заклинаний, используя эту способность, не должны быть выше половины вашего уровня волшебника (с округлением вверх). Пока вы не изучите их другими способами, вы можете произносить эти заклинания только как ритуалы.

ВЫСШАЯ МАГИЯ

Начиная с 14 уровня, ритуальные версии заклинаний, произносимые вами, считаются на один уровень выше. Высшая магия может быть объединена с эффектом от Ритуальной фокусировки.

Кроме этого, вы можете использовать Ритуальную фокусировку трижды между отдыхами.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ЭЛЬФИЙСКОЙ ВЫСШЕЙ МАГИИ

Эти заклинания добавляются в список заклинаний персонажей, практикующих эльфийскую высшую магию.

1 Уровень

экстракт Фойсона (бард, друид, колдун, волшебник)
почётный гость (бард, волшебник)

2 Уровень

буря чёрных лебедей (чародей, колдун, волшебник)
очищение пространства (друид, следопыт, волшебник)
муки любви (бард, чародей, колдун, волшебник)
тени на свету (бард, жрец, паладин, колдун, волшебник)
дорога виноградных лоз (друид, следопыт, волшебник)

3 Уровень

песня леса (друид, следопыт, волшебник)

4 Уровень

тенивое возмездие (жрец, чародей, колдун, волшебник)

5 Уровень

связанная речь (бард, жрец, колдун, волшебник)

6 Уровень

вторжение теней (жрец, чародей, колдун, волшебник)

7 Уровень

торжество (бард, жрец, колдун, волшебник)

8 Уровень

цветение (жрец друид, чародей)
увядание (жрец, друид, чародей)
резкий блик летнего света (Жрец, друид, чародей)

9 Уровень

линия боли (жрец, чародей, колдун)
мировоззрение космоса (чародей)

ШКОЛА МАГИИ: ЭНТРОПИЯ

Волшебники, специализирующиеся в магии хаоса, до одержимости жаждут понимания вероятностей и жизненных непредсказуемых исходов. Что начинается как попытка анализа закономерностей в хаосе, вскоре становится путем вглубь кроличьей норы, ведущей к безумию.

За исключением случаев, описанных ниже, энтрописты считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

ЗНАТОК ХАОСА

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Хаоса в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.



НЕРАВНЫЕ ШАНСЫ

Начиная со 2 уровня, вы можете манипулировать меняющими реальность силами хаоса, чтобы изменить исход конкретной ситуации. Вы можете дать себе (бонусным действием) или существу, которое видите, (реакцией) преимущество на один бросок атаки, спасбросок или проверку характеристики, которая будет совершена в текущем ходу. Использование этой способности провоцирует волну магии хаоса. Используя это умение один раз, вы не можете использовать его вновь до окончания продолжительного отдыха.

ИЗОЩРЁННАЯ МАГИЯ

Начиная с 6 уровня, когда вы накладываете заклинание, наносящее урон, вы можете усилить это заклинание, пропустив через себя хаос. Это можно сделать после определения, успешно было ли наложение заклинания, но до броска урона. Если вы призываете эту извращенную скрученную магию, совершите бросок $1к6 + 1$; полученное число есть максимальное число костей урона вашего заклинания, которые вы можете перебросить. Вы можете перебросить любое количество кубиков вплоть до максимума и обязаны использовать новый результат.

В дополнение, тип урона, наносимый заклинанием, изменяется случайным образом. Сверьтесь с таблицей «Тип урона», чтобы определить новый тип урона заклинания.

Использование этой способности провоцирует волну магии хаоса. Используя это умение один раз, вы не можете использовать его вновь до окончания продолжительного отдыха.

ВОЛНА МАГИИ ХАОСА

КТОО	Эффект
1-2	Вы накладываете <i>гипнотический узор</i> , находясь при этом в его центре.
3-4	На цель вашего заклинания или способности (или на вас, если цель отсутствует) накладывается заклинание <i>увеличение</i> .
5-6	Взбешённый удав, контролируемый Мастером, появляется, обмотанный вокруг вашей талии.
7-8	В течение 10 раундов ветер (как в заклинании <i>порыв ветра</i>) дует от вас во всех направлениях.
9-10	На три выбранных вами цели, которые вы видите, в радиусе 60 футов накладывается <i>луч холода</i> .
11-12	Вы взмываете в воздух на 30 футов, где парите до начала своего следующего хода, после чего падаете.
13-14	У вас вырастают фиолетовые усы длиной 3к6 дюймов.
15-16	Вы сокрыты тенью и воняете серой на протяжении часа. В течение этого времени вы имеете преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) и помеху на проверки Харизмы (Убеждение).
17-18	Вы призываете мула в 100 футах над целью вашего заклинания или способности. Если цели нет, мул появляется над вами. Мул и существо, на которое он приземляется, получают 1к6 дробящего урона от неизбежного падения. Существо может избежать урона успешным спасброском Ловкости, сложность которого равна сложности спасбросков от ваших заклинаний.
19-20	Вы накладываете заклинание <i>связь с иным миром</i> .
21-22	В течение 10 раундов в радиусе 30 футов вокруг вас идёт дождь из рома.
23-24	Вы восстанавливаете израсходованную ячейку заклинаний высшего из доступных вам уровней.
25-26	Вы накладываете <i>силовую стену</i> в виде полусферы-купола с центром на себе.
27-28	У вас выпадают все волосы. Они отрастают обратно с обычной скоростью.
29-30	Вы получаете сопротивление к одному случайному типу урона на час.
31-32	Громкие звуки горна, слышимые на милю вокруг, звучат в течение часа. Звуки перемешаются с вами.
33-34	До окончания продолжительного отдыха каждое произнесённое вами слово звучит нормально для вас, но является полной неразберихой для окружающих. Это не влияет на вашу способность накладывать заклинания.

ПЕРЕМЕННАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ

Начиная с 10 уровня, когда вы накладываете заклинание магии хаоса, вы получаете сопротивление к случайному типу урона на количество раундов, равное $1 +$ ваш модификатор Интеллекта (минимум 1). Вы можете выбрать возникновение волны магии хаоса как часть накладывания заклинания; если вы это делаете, бросьте дважды по таблице «Тип урона» и выберите предпочтительный тип, затем определите эффект (если есть) волны магии хаоса. Используя это умение один раз, вы не можете использовать его вновь до окончания продолжительного отдыха.

МАСТЕР ХАОСА

Начиная с 14 уровня, каждый раз, когда вы провоцируете возникновение волны магии хаоса, вы получаете одно использование Неравных шансов, Изощрённой магии или Переменной сопротивляемости без завершения продолжительного отдыха. В дополнение к этому, каждый раз, когда вы накладываете заклинание магии хаоса, вы получаете временные хиты равные вашему модификатору Интеллекта + уровню заклинания.

ВОЛНА МАГИИ ХАОСА

Использование магии хаоса порой приводит к возникновению волны магии хаоса. Эти волны схожи с волнами дикой магии, знакомыми чародеям. Когда возникает волна магии хаоса, вы должны совершить бросок к20. Если выпадает 1, результат определяется по таблице «Волна магии хаоса».

35-36	Три цели, которые вы видите, в радиусе 30 футов от вас становятся атакованы зарядом света, наносящим 1к8 урона излучением. Каждая цель может избежать урона успешным спасброском Телосложения.
37-38	Все существа в радиусе 60 футов от вас, кроме вас самого, телепортируются на 10 футов в случайном направлении. Если конечная точка телепортации - твёрдый объект или опасная местность, существо остаётся на месте.
39-40	Солнце (или луна, если сейчас ночь) затмевается на 10 минут.
41-42	Вы получаете иммунитет ко всем видам урона на 1 раунд.
43-44	Пока вы не окончите продолжительный отдых, вы оставляете тлеющие в течение 5 раундов следы. Они, впрочем, не достаточно горячи, чтобы поджечь даже легко воспламеняемые материалы (листья, бумагу, одежду).
45-46	Вы превращаетесь в сочный кусок ветчины на золотой тарелке на десять раундов. Пока вы в этом виде, вы недееспособны и уязвимы ко всем видам урона. Тарелка остаётся и её можно продать за 5 золотых.
47-48	В радиусе 30фт вокруг вас вся земля превращается в неровную, изломанную труднопроходимую поверхность.
49-50	На один час вы получаете бонус к урону оружия равный значению характеристики используемой для заклинаний
51-52	Вы открываете портал в Бездну, который остается открытым в течение 10 раундов. Каждый раунд есть 5% шанс, что демон или иное существо из Бездны на выбор Мастера выйдет из портала.
53-54	Вы накладываете <i>лечащее слово</i> на выбранную вами цель.
55-56	Ваши глаза превращаются в картофелины и выпадают из глазниц. Вы ослеплены, пока на вас не наложат <i>снятие проклятья</i> или <i>регенерацию</i> .
57-58	Вы слышите громовой звук и ошеломлены до конца вашего следующего хода.
59-60	Вы можете наложить заклинание <i>лунный луч</i> .
61-62	Предмет, который вы держите, загорается <i>вечным огнём</i> . Если вы ничего не держите, нужный предмет в радиусе 30 футов от вас выбирает Мастер.
63-64	Вы и две цели по вашему выбору становитесь целями заклинания <i>порча</i> .
65-66	На 24 часа вы получаете преимущество на следующий бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок.
67-68	На 24 часа вы получаете помеху на следующий бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок.
69-70	Выбранная вами видимая в радиусе 60 футов цель (не вы) получает временные хиты равном вашему уровню.
71-72	Рядом с вами появляется бочка лампового масла.
73-74	Вы становитесь целью заклинания <i>маскировка</i> и выглядите как ребёнок-оборванец противоположного вам пола
75-76	Тусклый розовый свет заполняет область в радиусе 30 футов вокруг вашей цели. Если у вашего заклинания или способности нет цели, свет появляется вокруг вас.
77-78	Вы призываете кабана в видимое в радиусе 30 футов пространство. Кабан повинуется вашим командам в течение минуты, после чего исчезает. Кабан одет в зелёное платье.
79-80	Вы накладываете <i>небесный огонь</i> с центром на себе.
81-82	Вы набираете 1к4 х 10 фунтов веса.
83-84	Вы получаете бонус +2 к КД на количество раундов равное значению вашей базовой характеристики заклинаний.
85-86	Земля под вашей целью (или под вами, если у заклинания или способности нет цели) опускается на 1 фут. Цель падает ничком, если проваливает спасбросок Ловкости.
87-88	Шарфы из красного шёлка и бумажные журавли кружатся в воздухе всюду в радиусе 500 футов вокруг вас. Область становится слабо заслоненной. Все вместе шарфы стоят 100 золотых.
89-90	Стол с <i>геройского пира</i> появляется в 10 футах от вас.
91-92	Три скелета под контролем Мастера выкапываются из-под земли и атакуют случайные живые цели, пока не будут уничтожены.
93-94	Вы накладываете на себя заклинание <i>дубовая кора</i> . Ваши волосы превращаются в зелёные листья, пока вы не станете целью заклинания <i>снятие проклятья</i> или схожей магии.
95-96	Ваши зубы превращаются в моль и улетают.
97-98	Вы отращиваете крылья насекомого, что дает вам скорость полета 30 футов. Крылья исчезают через 1 минуту.
99-100	Одно видимое вами оружие начинает светиться и превращается в <i>магическое оружие</i> на 1 минуту.



ТРАДИЦИЯ ВОЛШЕБНИКОВ: ГЕОМАНТ

В то время, как любой заклинатель может научиться использовать потенциал силы, протекающий через лей-линии, традиция Геомантии учит искусство становиться с лей-линией одним целым, связываясь с великим потоком мощи. Адепты других традиций, использующих определённые магические школы, часто смотрят свысока на приверженцев Геомантии, хотя те и способны использовать силу лей-линий преобразуя заклинание в любую форму.

Геоманты обладают расширенными возможностями к использованию силы лей-линий, но они также учатся устанавливать связь с определённой лей-линией. В то время, как другие заклинатели должны быть в области действия лей-линии чтобы использовать её, геоманты становятся притоком выбранной реки силы, способные обращаться в её силе откуда угодно.

За исключением случаев, описанных ниже, геоманты считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

МУДРЕЦ ЛЕЙ-ЛИНИЙ

С момента, когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, золото и время, затрачиваемые вами на копирование заклинаний лей-линий в вашу книгу заклинаний, уменьшено вдвое.

Когда вы получаете уровень, одно из двух заклинаний, которые вы изучаете при получении уровня, может быть заклинанием магии лей-линий, даже если вы никогда раньше их не встречали.

В дополнение к этому, вы можете чувствовать присутствие лей-линий в пределах 1 мили от вас. Действием вы можете определить силу ближайшей лей-линии, направление и дистанцию до неё.

СВЯЗЬ С ЛЕЙ-ЛИНИЕЙ

Начиная со 2-го уровня, вы научились захватывать энергию лей-линий для усиления своих заклинательных способностей, как описано в Главе 6.

В дополнение к этому, когда вы оканчиваете короткий или продолжительный отдых в пределах 1 мили от слабой лей-линии, вы можете установить связь с этой линией. Вы можете быть связаны только с одной лей-линией в каждый момент времени. Если вы позже свяжете себя со второй лей-линией, вы потеряете связь с предыдущей.

Пока вы связаны с лей-линией, вы можете использовать её энергию в ваших чарах с любого расстояния, пока вы находитесь на одном плане существования с линией. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

МАНИПУЛЯЦИИ С ЛЕЙ-ЛИНИЯМИ

Начиная с 6 уровня, когда вы усиливаете свою магию силой Лей-Линии, вы можете перебросить эффект открытой лей-линии или же результат Отдачи. Вы должны использовать результат второго броска. После переброса вы не можете использовать реакцию до конца вашего следующего хода.

АДЕПТ ЛЕЙ-ЛИНИЙ

Начиная с 10 уровня, вы можете связать себя со слабыми или сильными лей-линиями при помощи вашей черты Связь с лей-линией.

Кроме того, вы добавляете свой бонус мастерства к проверкам умений, когда черпаете силу из лей-линии.

МАСТЕР ЛЕЙ-ЛИНИЙ

На 14 уровне вы можете связать себя со слабой, сильной или титанической лей-линией при помощи черты Связь с лей-линией, и получаете преимущество на проверку умений для использования лей-линии.

Действием вы можете закрыть или же открыть лей-линию в радиусе 30 футов от вас. Когда вы закрываете её, выберите один из её эффектов, эта линия будет всегда оказывать на вас данный эффект, пока остаётся закрытой. Когда вы используете эту черту, чтобы закрыть или открыть лей-линию, вы не можете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых количество раз, соответствующий типу лей-линии: 1 для слабой, 2 для сильной и 3 для титанической.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ МАГИИ ЛЕЙ

Следующие заклинания как правило доступны геомантам (не считая стандартных заклинаний волшебника), но их могут использовать друиды, чародеи и колдуны, у которых есть черты лей-линий (**посвящённый в лей** или **связанный с лей**). Эти заклинания могут быть выучены только путём нахождения их в письменной форме (иначе на усмотрение Мастера).

1 Уровень

связь с землёй

2 Уровень

разрыв лей

3 Уровень

энергетический снаряд лей
ощущение лей

4 Уровень

луч подавления жизни

5 Уровень

усиленное поле лей
поглощение энергии
малый импульс лей
пиявка лей

6 Уровень

хлыст лей

7 Уровень

большой импульс лей
град шитов

8 Уровень

разрушительная аура

9 Уровень

шторм лей
источник лей

МАГИЧЕСКАЯ ШКОЛА: ИЛЛЮМИНАЦИЯ

Школа Иллюминации впервые была применена Теневыми Феями. Сочетание наблюдений за небосводом и манипуляций со светом и тенью породили новую магическую традицию, тесно связанную с Царством Теней. Многие из заклинаний Иллюминации соотносятся с школами Прорицания, Иллюзии и Некромантии. Но, в отличие от этих школ, магия Иллюминации слишком неизведанна и редко практикуется вне плана Теней. Её практики уподобляются элементалистам, использующим силы теней вместо огня, земли, воздуха или воды.

Однако, это школа не просто контролирует тень - она фокусируется одновременно и на свет, и на его отсутствие. Особое значение в этой школе у звёздного света. Маги Иллюминации изучают постоянно меняющееся расположение звёзд в попытках прочесть карту своей судьбы, и это исследование неизбежно приводит их к контакту между миром смертных и беззвёздному плану теней.

Адептов школы Иллюминации называют иллюминаторами - они используют звёзды, чтобы предсказывать приближающуюся опасность и силы тьмы, чтобы атаковать своих врагов. Эта школа очень популярна у исследователей в подземном мире, поскольку заклинания этой школы лучше всего работают там, где существует или тусклый свет, или вовсе - одна лишь только темнота.

МАСТЕР ИЛЛЮМИНАЦИИ

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Иллюминации в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ЗНАК ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Начиная со 2 уровня, вы можете провести один час, наблюдая за звёздами, и спрогнозировать возникающую опасность на следующие 24 часа. Это даёт вам преимущество на две проверки инициативы. Данный бонус доступен вам на протяжении ближайших 24 часов, либо до конца вашего следующего продолжительного отдыха. Вы можете использовать знак не только на себе, но и на другом существе, которое можете видеть. Однако, если существо использует Знак, вы уже не можете этого сделать в том же самом бою. Вы выбираете использовать ли знак или нет в момент определения инициативы, но до того, как вы сами бросите кубик.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЕЧНОЙ НОЧИ

На 6 уровне, когда вы произносите свои заговоры в области тусклого света или темноты, вы получаете +1 к этим заклинательным атакам и Сл спасбросков от этих заговоров.

ПОСТОЯННЫЕ ИЛЛЮЗИИ

Начиная с 10 уровня, все заклинания Иллюзии, требующие концентрации остаются на 1 раунд дольше. Это срабатывает после того, как вы потеряли концентрацию или сами отменили её, но при условии того, что общая длительность не превысила максимальной для этого заклинания.

ПОСТИЧЬ ЗВЁЗДНЫЙ НЕБОСВОД

Начиная с 14 уровня, во время продолжительного отдыха вы можете понаблюдать со звёздами и осознать какой-то смысл в одном из космических событий, которое вы наблюдаете. Для того, чтобы воспользоваться этой способностью, вы должны воочию видеть нужное вам событие. Осознание, которое вы получаете, может храниться при вас как небольшой запас магической энергии, помещённый в предмет (как правило это звёздная

карта, или астробяга, но будет достаточно любого предмета, что вы держите в руке). Пока этот предмет находится у вас в руке, вы можете бонусным действием вызвать один из следующих эффектов. Эффект действует на ближайшие 24 часа, или до начала вашего следующего продолжительного отдыха.

Комета: Кометы являются вестниками перемен и нестабильности. Вы способны изменить свой внешний вид, как если бы наложили на себя *смена обличья*, однако поддержание эффекта не требует концентрации и длится до тех пор, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Сопряжение: Сопряжение планет дестабилизирует умы и эмоции существ. Если существо совершает спасбросок против эффекта вашего заклинания Иллюзии или Очарования вы можете один раз использовать способность и дать ему помеху на этот бросок.

Затмение: Затмения погружают мир во тьму и укрепляют связь с теневым планом. Когда вы произносите заклинание не выше 5 уровня, наносящее урон некротической энергии, вы можете перебросить кубики в количестве равном



BRYAN
SYME



вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы обязаны принять новые выпавшие значения.

Сверхновая: Сверхновая звезда - мощная помощь в заклинаниях Прорицания. Вы можете произнести одно заклинание Прорицания так, словно использовали ячейку на один уровень выше реальной.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ИЛЛЮМИНАЦИИ

Заговоры

укус тени
ослепание тенью
силуэт
звёздный взрыв

1 Уровень

плащ теней
путеводная звезда
рука из тени

2 Уровень

шар света
ускользнуть

3 Уровень

принуждённая судьба
находка в тени
щит звезды и тени

4 Уровень

чёрная рука
трепет судьбы

5 Уровень

звёздный дождь

6 Уровень

чёрный колодез

7 Уровень

ледяная хватка пустоты
последние лучи заходящего солнца
звёздное зрение

8 Уровень

призвать звезду

9 Уровень

сердце звезды

ТРАДИЦИЯ ВОЛШЕБНИКОВ: НЕКРОФАГИЯ

Некрофагия схожа с некромантией, хоть и имеет более ужасное воплощение. Некрофаги, иногда называемые «пожиратели смерти», в попытке украсть знания и силу существ, пожирают их плоть – как живую, так и недавно умерщвленную. Адепты этой традиции считают, что она является источником всей некротической магии и энергии. Они проповедают, что Неэативный План – это космический некрофаг, пожирающий всю живую материю и энергию, и заменяющий её на нежить и энергию смерти.

За исключением случаев, описанных ниже, некрофаги считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

МАСТЕР НЕКРОМАНТ

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинаний Некромантии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

НЕЖИВОЙ ФАМИЛЬЯР

Начиная с 2 уровня, вы добавляете заклинание *поиск фамильяра* в свою книгу заклинаний. Когда вы призываете фамильяра его тип меняется на нежить. Фамильяр получает способность Стойкость нежити: Если фамильяр получает урон, уменьшающий хиты до 0 он совершает спасбросок Телосложения со Сл равной 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания.

При успехе хиты фамильяра опускаются до 1.

ПАМЯТЬ ПЛОТИ

Начиная с 6 уровня, действием вы можете употребить плоть живого, мёртвого или недавно убитого (в пределах 1 часа) существа с интеллектом 6 или выше. Вы получаете временные хиты, равные вашему уровню волшебника. Кроме этого, если существо было опытным в каком-либо навыке Интеллекта, то вы можете выбрать его - если вы не владели им ранее, то осваиваете его, иначе можете добавлять удвоенное значение бонуса мастерства ко всем проверкам этого навыка. Вы не можете использовать способность на этом же существе в течении 24 часов. Если вы уже находитесь под действием способности и используете её на другом существе – первоначальный эффект заканчивается. Если вы используете Память плоти, а ваш фамильяр находится не более чем в 100 футов от вас, то он также получает вышеописанные преимущества. Временные хиты и поглощённый навык работают до тех пор, пока вы не завершите продолжительный отдых.

ПЛОД РАЗУМА

Начиная с 10 уровня, используя память плоти вы можете извлечь информацию из сознания существа, будто использовали заклинание *разговор с мёртвыми*, даже если это существо ещё живо или имеет тип «нежить». Существо получает помеху на спасбросок от заклинания. Если спасбросок был успешен, вы не можете использовать эту способность на одно и то же существо в течении 24 часов. Вы можете использовать Плод разума на одно существо в количестве равным его модификатору Телосложения (минимум 1). В противном случае, пределы использования заклинания аналогичны памяти плоти.

НАСЫТИТЬСЯ ЖИЗНЬЮ

Начиная с 14 уровня, после использования Памяти плоти или Плода разума вам больше не требуется воздух, еда, питьё или сон. Кроме этого, вы приобретаете иммунитет к болезням, состоянию отравленный и урона от яда и некротической энергией, а также ваши максимальные хиты не могут быть уменьшены. Эти эффекты длятся 24 часа.

ТРАДИЦИЯ ВОЛШЕБНИКОВ: ХРАНИТЕЛЬ КОЛЬЦА

Давным-давно дварфы обнаружили способ наполнять магией металлические кольца, и так появились Хранители. Сосредоточившись на школе Преобразования, они сочетают мастерство дварфов с тайной магией. Хранители колец редко встречаются за пределами дварфийского народа, но их легко узнать благодаря их фирменным кольцевым посохам.

За исключением случаев, описанных ниже, хранители кольца считаются волшебниками и используют список заклинаний волшебника.

МАСТЕР ПРЕОБРАЗОВАНИЙ

При выборе этой традиции на 2-м уровне, золото и время, которое вы должны потратить, чтобы скопировать

заклинания школы Преобразования в свою книгу заклинаний, уменьшается вдвое.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 2 уровне вы получаете владение инструментами кузнеца или ювелира на свой выбор.

СВЯЗАННЫЙ С КОЛЬЦЕВЫМ-ПОСОХОМ

Начиная со 2-го уровня, вы создаёте особый посох с двумя металлическими кольцами, встроенными в него или закреплёнными вокруг него. Вы можете использовать свой посох в качестве магической фокусировки. Создание дополнительного кольца занимает 8 часов работы с помощью кузнечных или ювелирных инструментов и стоит 5 зм за сырьё. Ваш кольцевой посох может включать в себя количество колец, равное вашему уровню волшебника.

Когда вы совершаете бросок урона от заклинания, удерживая свой посох, вы можете добавить бонус мастерства к результату. Если заклинание вызывает несколько бросков урона против нескольких целей (такое как *паллящий луч*), вы должны выбрать, какой бросок получит преимущество, прежде чем его совершить. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное количеству металлических колец, нанизанных на ваш посох, но не более значения равному вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все затраченные использования, когда оканчиваете короткий отдых.

КУЗНЕЧНЫХ ДЕЛ МАСТЕР

Начиная с 6-го уровня, вы добавляете удвоенный бонус мастерства к проверкам инструментов, выбранных на 2-м уровне. Пользуясь вашими избранными инструментами для создания обычных или магических предметов, вы тратите в два раза меньше времени.

Кроме того, вы изучаете формулу для создания магического кольца одного типа, выбранного из следующего списка: *кольцо прыжка, кольцо защиты духа, кольцо защиты, кольцо тарана, кольцо регенерации, кольцо сопротивления*.

По усмотрению Мастер вы можете выбрать кольцо, не указанное здесь. Вы должны выполнить все стандартные условия для изготовления кольца и заплатить необходимое золото в обычном порядке, а также любые специальные материалы или условия, установленные Мастером.

НАПОЛНЯЕМОЕ КОЛЬЦО

Начиная с 10-го уровня, вы можете наполнить магией кольца, встроенные в ваш посох. Когда вы накладываете заклинание, вы можете добавить его в одно из колец. Пока заклинание заполнило кольцо, вы не сможете восстановить израсходованную ячейку заклинания. Действием вы можете снять наполненное кольцо с посоха и передать его другому существу (или держать его самостоятельно). Существо, имеющее наполненное кольцо, может выпустить заклинание действием.



Броски атаки, спасброски и урон зависят от заклинателя, который наполнил кольцо, но существо, удерживающее кольцо, считается существом, наложившим заклинание для всех других целей.

Наполненное кольцо считается аналогичным содержащемуся в нём заклинанию для эффектов *рассеивания магии*. Вы можете иметь несколько таких колец, с максимальным количеством равным вашему бонусу мастерства.

СВЯЗЬ С КОЛЬЦОМ

На 14-м уровне, за 1 час работы (что можно сделать во время короткого отдыха), вы можете встроить одно магическое кольцо в свой посох. Пока вы держите кольцо, вы получаете эффекты встроенного кольца, как если бы вы были настроены на него и носили его (включая любые негативные эффекты настройки на предмет, такие как проклятия). Это кольцо не считается одним из трёх ваших настроенных магических предметов.

Вы можете удалить встроенное кольцо (вместе с его настройкой) за 1 час работы и одновременно заменить его на новое.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ МАГИИ КОЛЕЦ

Следующие заклинания как правило доступны хранителям колец (не считая стандартных заклинаний волшебника), но их могут использовать чародеи и колдуны, у которых есть черты магических колец (**заклинатель колец** или **связанный с кольцом**).

Заговоры

иней

1 Уровень

кольцо ветра

кольцо отталкивания

2 Уровень

мучительная цепь

звукосотрясение

3 Уровень

безопасный вид

4 Уровень

вращающиеся топоры

5 Уровень

проклятое кольцо

6 Уровень

кольцо очарования

7 Уровень

охраняющее кольцо

8 Уровень

создание слуги кольца

9 Уровень

кольцо разрушения

МАГИЧЕСКАЯ СИЛА: МАГИЯ РУН

Рунические заклинания доступны всем классам, способным творить заклинания, но при условии того, что они где-то нашли описание рунического заклинания. Обычно это может быть найденная или украденная книга, или Персонаж Мастера, способный научить магии Рун. Если Мастер позволит, то чтобы запомнить заклинание от вас потребуются лишь увидеть, как его сотворит Персонаж Мастера. Следующие заклинания добавляются в список заклинаний соответствующего класса

Рунические заклинания барда

1 Уровень

дар Льки

2 Уровень

чтоб тебе не свезло

совет Вотана

3 Уровень

сталь героя

4 Уровень

связывающая клятва

проклятый дар

шутка ётуна

Рунические заклинания жреца

1 Уровень

глубокий вдох

снегопад

заморозить питьё

дар Локи



2 Уровень

взор ослепительных снегов
совет Вотана

3 Уровень

сталь героя
злое оружие
раскат грома

4 Уровень

связывающая клятва
клинок моего брата

5 Уровень

хватка тупилака
дар Хёда
не сегодня!
дождь клинков

6 Уровень

проклятье Борея

Рунические заклинания друида

1 Уровень

глубокий вдох
пламя под языком
снегопад
заморозить питье
скользящий шаг
оберег из козьего копыта
очарование очага
комариная погибель
волчья песнь

2 Уровень

взор ослепительных снегов

3 Уровень

леденящий туман
сила стаи

4 Уровень

снежный булыжник

7 Уровень

триумф льда

Рунические заклинания паладина

3 Уровень

сталь героя

4 Уровень

связывающая клятва
клинок моего брата

5 Уровень

дождь клинков

Рунические заклинания следопыта

1 Уровень

пламя под языком
снегопад
скользящий шаг
оберег из козьего копыта
очарование очага
волчья песнь

2 Уровень

матч-реванш

3 Уровень

сталь героя
сила стаи
злое оружие

4 Уровень

снежный булыжник

Рунические заклинания чародея

1 Уровень

глубокий вдох
заморозить питье
оберег из козьего копыта
комариная погибель

2 Уровень

взор ослепительных снегов
чтоб тебе не свезло

3 Уровень

леденящий туман
злое оружие
раскат грома

4 Уровень

проклятый дар
шутка Ётуна

5 Уровень

хватка тупилака
дар Хёда
радужный луч

6 Уровень

проклятье Борея

7 Уровень

триумф льда

Рунические заклинания колдуна

1 Уровень

пламя под языком
снегопад
заморозить питье
очарование очага
дар Локи
комариная погибель

2 Уровень

матч-реванш
чтоб тебе не свезло
совет Вотана

3 Уровень

сила стаи
злое оружие

4 Уровень

шутка Ётуна

5 Уровень

хватка тупилака
не сегодня!

Рунические заклинания волшебника

1 Уровень

глубокий вдох
заморозить питье
оберег из козьего копыта
комариная погибель

2 Уровень

взор ослепительных снегов
чтоб тебе не свезло

3 Уровень

леденящий туман
злое оружие
раскат грома

4 Уровень

проклятый дар
шутка Ётуна

5 Уровень

хватка тупилака
дар Хёда
радужный луч

6 Уровень

проклятье Борея

7 Уровень

триумф льда

ЧЕРТЫ И ПРЕДЫСТОРИИ



5

Даже если перечисленные в главе черты и предыстории используются в вашей компании, прежде чем добавлять их своему персонажу - обсудите это с Мастером. Новые черты включают в себя новые магические заклинания (драконов, элементарей, иллюминации, лей-линий и колец), доступные персонажам, не обладающим этими магическими традициями.

ЧЕРТЫ

Следующие черты предлагают персонажам задействовать магию лей-линий, драконов, стихий, иллюминации и колец. На усмотрение мастера, заклинатель, обладающий соответствующей чертой может изучать заклинания драконов, лей-линий, иллюминации и колец не находя их в письменной форме.

Если в вашей компании не предусмотрено получение черт, но вы хотите получить те формы магии, что на них основаны, то эти черты можно приобрести взамен улучшения характеристик при увеличении уровня вашего класса (на усмотрение Мастера). Кроме этого, персонажу может потребоваться выполнить ряд задач (определяемых Мастером) чтобы заполучить ту, или иную черту.

ЧЕРТЫ ДРАКОНЬЕЙ МАГИИ

Глубина драконьей магии даёт её носителю уникальные таланты и способности, недоступные другим волшебникам или чародеям. Одако, драконья магия может быть дарована любому. И эти дары представлены следующими чертами.

АККУРАТНАЯ ДРАКОНЬЯ МАСКА

Требование: способность призывать маску дракона. Вы овладели способностью произносить заклинания, нося маску дракона. С этой способностью у вас больше нет помехи на броски атаки заклинаниями, а у целей ваших заклинаний нет преимущества на спасброски, пока вы находитесь под эффектом маски дракона.

НАЕЗДНИК НА ДРАКОНЕ

Требования: Сила или Ловкость 15 или выше. Вы обучились взбираться на оппонентов намного больше вас, предоставляя вам преимущество в сражении против огромных противников. Вы получаете следующие преимущества.

- Во время вашего движения, вы можете войти в пространство существа по меньшей мере на 2 категории больше вас. Чтобы это выполнить, проведите состязание между вашей Силой (Атлетикой) или Ловкостью (Акробатикой) против Ловкости (Акробатики) существа. Если вы побеждаете, вы вступаете в пространство существа и считаетесь его наездником. Если вы проигрываете, вы не входите в пространство существа и ваше движение прекращается.
- Когда вы оседлали существо, и оно движется, вы двигаетесь вместе с ним. Вы также имеете преимущество на первую рукопашную атаку против существа в каждый ход.
- Атаки существа против наездника совершаются с помехой.

- Существо может скинуть вас действием, проведя состязание между его ловкостью (Акробатикой) и вашей ловкостью (Акробатикой) или силой (Атлетика), на ваш выбор. Если оно выигрывает состязание, вы сбрасываетесь с существа и приземляетесь на ноги, невредимый, в ближайшее пространство на ваш выбор.

ДРАКОНИЙ КУЗНЕЦ

Вы обучились мастерству превращать компоненты драконьего тела в оружие и броню. Работая в связке с оружейником или бронником, вы можете создавать оружие и броню из зубов, костей, чешуи, кожи или других частей дракона. Стоимость создания таких вещей в десять раз выше чем обычная стоимость вещи. Количество и тип вещей, которые могут быть созданы из конкретного труп дракона решается Мастером, но учитывая как много насилия должно быть причинено дракону для его убийства, количество трофейного сырья достаточно мало; драконы не умирают от поверхностных ран..

Можно создать любое оружие ближнего и дальнего боя. Полученное оружие, в руках умелого носителя, наносит дополнительно 1к6 урона типа, соответствующего дракону, чьё тело было использовано для создания. Например, синий драконий кинжал наносит 1к4 колющего плюс 1к6 урона молнией.





Можно создать любой тип доспеха, исключая наборный и кольчужный (рубаша или полный). Созданный доспех или щит, во владении умелого воина, предоставляет сопротивление к урону типа, соответствующего дракону, из которого получен. Например, чешуйчатая броня черного дракона даёт носителю сопротивление кислотному урону

ДВОЙНОЙ ДРАКОНИЙ АСПЕКТ

Требование: способность призывать крылья дракона. Вы овладели трудной способностью использовать два разных аспекта дракона одновременно. Если вы переключаетесь с одного аспекта на другой, аспект, который вы удаляете, сохраняется в течение первого раунда, при условии, что его максимальная длительность не истекла. Во время этого раунда дублирования оба аспекта визуально видны, и вы получаете полный доступ к преимуществам и помехам обоих аспектов одновременно

УЖАСАЮЩАЯ МАСКА ДРАКОНА

Требование: способность призывать маску дракона. Вы можете манипулировать обликом вашей маски дракона, и производить ужасающее впечатление на своих врагов. Любая цель, пораженная атакой укусом вашей маски, должна совершить успешный спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний, или стать испуганной до конца вашего следующего хода. Если вы усиляете атаку дополнительной ячейкой заклинаний, состояние "испуган" продлится на количество раундов, равное уровню израсходованной ячейки.

ПОИСК СЛАБОСТЕЙ ВРАГА

Вы можете обнаружить слабые места в защите противника. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свою Мудрость на 1, при максимуме в 20.
- Действием вы анализируете защиту одного существа размером Большой и выше, которого вы можете видеть. Свою следующую атаку по этому существу вы совершаете с преимуществом, и атака причиняет критический урон при выпадении на броске атаки 18-20.

УСИЛЯЮЩИЙ ЦЕЛИТЕЛЬ

Требования: Способность накладывать хотя бы одно заклинание. Ваша целительная магия дополнена усиливающей магией решительной смелости. Если вы используете исцеляющее заклинание на одного или более союзников, они получают иммунитет к испугу на количество ходов = уровню целительного заклинания. В дополнение, один союзник, восстановивший Хиты (на ваш выбор) получает вдохновение. Вы должны совершить короткий или долгий отдых прежде чем Вы сможете предоставить вдохновение вновь.

СВЕЧАЩЕЕСЯ ДРАКОНЫЕ СЕРДЦЕ

Требование: способность призывать сердце дракона. Вы можете связать силу изучения с сердцем дракона. В дополнение к типу урона, наносимого атакой дыхания вашего сердца дракона, урон также считается уроном излучением. Кроме того, существо, которое проваливает спасбросок против атаки дыханием, также ослепляется до конца вашего следующего хода.

БЕЗОБИДНЫЙ

Требование: Харизма 13 или выше

Вы знаете, как заставить себя казаться меньшей угрозой, чем на самом деле. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свою Харизму на 1, при максимуме в 20.
- Если существо на две или более категории размера больше, чем вы, нацеливается на вас атакой оружием ближнего боя, вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить себя казаться жадким и безобидным. Существо должно перенаправить свою атаку против другой цели; если никакая альтернативная цель не находится в пределах досягаемости или дальности действия атакующего, оно все равно может атаковать вас. До конца вашего следующего хода ваша следующая атака ближнего или дальнего боя против этого существа будет совершаться с преимуществом. Вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, прежде чем снова использовать эту способность.

ЧЕРТЫ СТИХИЙНОЙ МАГИИ

С помощью этих черт любой персонаж может прикоснуться к силе стихийной магии. Потенциальный практик должен помнить о разрушительном потенциале высвобождаемых элементов.

ПЕРЕГОВОРЩИК

Вы отточили искусство сделок и встречных предложений; возможно, в перепалках с существами, привыкшими брать верх в переговорах. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свою Харизму на 1, при максимуме в 20.
- Когда вы пытаетесь убедить существо что-то сделать или изменить его отношение с помощью проверки Харизмы (Убеждение) и проваливаете её, вы можете повторить проверку на следующий ход, но с помехой.
- Когда вы приобретаете товары или услуги, вы можете попытаться совершить проверку Харизмы (Убеждение) против встречной проверки Мудрости (Проницательность) продавца. Если вы побеждаете, вы получаете 10% скидку на покупку. После того, как вы использовали это умение, вы не можете использовать его снова на той же цели в течение одной недели.
- Расходы на проживание во время дней простоя уменьшаются вдвое.

УЦЕЛЕВШИЙ

Вы отлично подготовлены к выживанию во враждебной среде, даже процветая там, где другие обязательно погибнут. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свое Телосложение или Мудрость на 1, при максимуме в 20.
- Вам требуется только половина еды и питья от объёма, обычного для существ вашего размера.
- Вы можете выдерживать экстремальные температуры бесконечно, и вы автоматически преуспеваете в спасбросках против экстремальной жары или холода в течение числа дней, равного вашему модификатору Телосложения или Мудрости, выбирая меньший из них.

По прошествии этого времени вы должны совершать спасброски как обычно, пока не проведёте 24 часа в комфортной температуре.

ЧЕРТЫ МАГИИ ИЛЛЮМИНАЦИИ

Исследуя движение небес, иллюминаторы получают ценные прозрения. Они способны извлечь информацию об одной вещи, исследуя совершенно другую.

ЧТЕНИЕ ТЕНЕЙ И ЗВЁЗД

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Отслеживая движение небес, вы получаете следующие преимущества.

- Когда вы берете эту черту, выберите либо излучение, либо некротический урон. Ваши атаки игнорируют сопротивление (но не иммунитет) к этому типу урона.
- Один раз за продолжительный отдых вы можете произнести *предсказание* не тратя ячейку заклинания.
- Вы получаете тёмное зрение, радиусом 15 футов. Если уже у вас есть, то увеличьте его радиус на 15 футов.

ЧЕРТЫ МАГИИ ЛЕЙ

Лей-линии пронизывают большую часть мира, неся магическую силу во все его уголки. Чтобы использовать их нужно обладать великими знаниями.

ПОСВЯЩЁННЫЙ В ЛЕЙ

Требование: Интеллект или Мудрость 13 или выше
Вы видите лей-линии и можете использовать их мощь. Вы получаете следующие преимущества.

- Увеличьте значение Интеллекта или Мудрости на 1, при максимуме 20.
- Вы можете почувствовать местоположение лей-линии в пределах 1 мили от вас. Кроме этого, если она находится в пределах вашего зрения, то магически подсвечивается для вас.
- Вы можете черпать из лей-линий их мощь.
- Находясь в пределах 1 мили от лей-линии и завершая короткий отдых вы можете восстановить одну потраченную ячейку заклинаний, уровень которой не выше вашего модификатора Интеллекта или Мудрости (по вашему выбору, минимум 1 уровня). Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

СВЯЗАННЫЙ С ЛЕЙ

Требования: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы инстинктивно чувствует потоки энергии лей-линий и способны ими воспользоваться. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Мудрости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Выживание), основанные на отслеживание существ на суше, или добычи еды и воды.
- Вы получаете вдохновение, если заканчиваете продолжительный отдых в пределах 1 мили от лей-линии. Неиспользованное вдохновение исчезает после вашего следующего продолжительного отдыха.

- Находясь в пределах 1 мили от лей-линии и завершая продолжительный отдых вы можете влить её энергию в предмет, находящийся у вас. Совершая в дальнейшем спасбросок вы реакцией можете высвободить эту энергию из предмета и добавить 1к4 к результату броска. Вы можете сделать это после броска к20, но до объявления результатов. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ЧЕРТЫ МАГИИ КОЛЕЦ

Кольцо - сила, не имеющая начало или конец, крепко связанная с жизнью. Следующие черты позволяют вашему персонажу прикоснуться к силе магии колец.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ КОЛЕЦ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы научились создавать круговой поток магии между вами и союзником заклинателем, чтобы поддерживать свои заклинания. Вы получаете следующие преимущества.

- Увеличьте Интеллект, Мудрость или Харизму на 1, при максимуме в 20.
- Вы можете потратить 2 часа (в том числе во время длительного отдыха), создавая мистическую связь с другим заклинателем. Вы оба должны провести это время в медитации, и оставаться в пределах 10 футов друг от друга. Как только связь сформирована, вы можете работать сообща, и поддерживать магию друг друга. Когда один из вас накладывает заклинание, требующее концентрации, другой может реакцией помочь сохранить его. Если заклинатель должен сделать спасбросок Телосложения, чтобы сохранить концентрацию на заклинании, спасбросок делают оба. Если кому-то из вас это удастся, концентрация не будет сброшена. Если оба спасброска проваливаются, вы оба теряете концентрацию на любых заклинаниях, которые поддерживаете, и оба получаете 2к6 урона психической энергией от напряжения. Вы можете поддерживать эту связь только с одним заклинателем за раз. Если вы создаете новую связь, предыдущая разрывается. В противном случае, связь длится до конца вашего следующего продолжительного отдыха.

СВЯЗАННЫЙ С КОЛЬЦОМ

Требования: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

В знак уважения вам даруется кольцо, наполненное магией. Вы получаете следующие преимущества.

- Вы совершаете с преимуществом спасброски против заклинаний школы Преобразования.
- Вы можете физически связать своё кольцо с оружием за 1 час работы (можно выполнить в течении короткого отдыха). Пока кольцо прикреплено к оружию, вы можете бонусным действием сделать оружие волшебным до начала вашего следующего хода. Вы можете воспользоваться этой способностью дважды, и затем должны завершить короткий отдых, прежде чем использовать ее снова.

- Хранители Кольца и другие, что уважают традиции магии колеп, благосклонны к вам. Их начальное отношение к вам автоматически улучшается на один шаг, и вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы, связанные с социальным взаимодействием с такими существами.

ЧЕРТЫ МАГИИ РУН

Доступ к магии рун требует наличия черты Знание рун. Руны и эффекты от их применений описаны в главе 6.

ЗНАНИЕ РУН

Требования: Мудрость 12 или выше

Вам известны две выбранные руны, и вы всегда получаете бонусы от этих рун. В дополнение, раз в день вы можете вызывать к силе каждой известной руны, если вы соответствуете требованиям каждой конкретной руны.

Вы можете взять эту черту несколько раз. Всякий раз при получении этой черты вы получаете бонусы и силы двух дополнительных рун на ваш выбор.

МАСТЕРСТВО РУН

Требования: Знание рун

Вы познали сокрытые силы одной древней руны. Выберите одну руну, которую вы уже изучили с помощью Знания Рун. Раз в день вы можете вызывать к одной из ее Великих сил.

Вы можете приобрести эту черту несколько раз. Всякий раз при получении этой черты вы изучаете Великие силы очередной руны из известных вам.

ПРЕДЫСТОРИИ

Две из этих предысторий (ремесленник и нищий, представленные в конце) основаны на предысториях из базовой *Книги Игрока* - гильдейский ремесленник и беспризорник. Они используют стандартные таблицы, но предлагают другие черты. Остальные двадцать предысторий адаптированы из других материалов Kobold Press или же представлены впервые.

АМАЗОНКА ПЕРУНАЛИИ

Гордая дочь могущественного народа, вы находитесь в числе самых элитных воинов матриархальной Перуналии. Все амазонки Перуналии женщины, и все они в первую очередь обучаются искусству стрельбы из лука. Вне зависимости от вашего основного занятия, вам доверено защищать народ в тяжелые времена, и вы пользуетесь почетом и уважением, которые снискали на службе Герцогству.

Владение навыками: История, Запугивание

Владение инструментами: Инструменты резчика по дереву, один игровой набор на ваш выбор

Снаряжение: Инструменты резчика по дереву, колчан с 20 стрелами, комплект одежды путешественника, поясной кошелек с 15 зм

Черта: Прирожденная лучница

Вы заботитесь о вашем луке и стрелах, как никто другой. Если вы посвящаете 1 час уходу за оружием и боеприпасами, в следующие 24 часа вы можете подобрать все стрелы, не попавшие в цель, за 1 минуту поисков в конце столкновения. Кроме этого, вы украшаете ваши стрелы цветным оперением, обозначающим ваш ранг в рядах амазонок. Вы начинаете с самого низкого ранга и белого оперения. Каждый 4 уровня вы поднимаетесь на следующий ранг и цвет: зеленый, синий, черный, и наконец красный. Вы можете ожидать уважение и признание от любой амазонки ниже вас рангом, так же, как и от вас ожидают уважения к превосходящим вас по рангу амазонкам.

Персонализация

Амазонки Перуналии обычно самодостаточны и хорошо образованы, но по умолчанию считают мужчин слабым полом, которому свойственны духовные и поведенческие слабости. Амазонки с пренебрежением относятся к мужчинам у власти, благодаря долгой и печальной истории патриархальных народов и войн. Хотя и упорные в своих убеждениях, амазонки обычно рассудительны, проникательны и гордятся своими навыками.



к8 Черта характера

- 1 Я живу ради упоения победой.
- 2 Я восхищаюсь культурами, в традициях которых есть особое место лучникам.
- 3 Неважно мужчина ты, или женщина - если ты умеешь сражаться, то заслуживаешь моего уважения.
- 4 Забота о моем луке и украшение стрел - важная часть искусства стрельбы из лука, а это искусство самая суть того, кто я есть.
- 5 Когда я удачно демонстрирую свои навыки в обращении с луком, я всегда возношу благодарность Перуну за его наставления.
- 6 Мужчинам на высоких должностях придется потрудиться, чтобы заслужить моё доверие.
- 7 Я презираю лежкомыслие и глупость.
- 8 Я непреклонна, как летящая стрела.

к6 Идеал

- 1 **Служение.** Лучшее применение навыкам в том, чтобы защищать своих товарищей. (Добрый)
- 2 **Беспристрастность.** Я отношусь ко всем одинаково, пока они не заслужат иного. (Нейтральный)
- 3 **Преданность.** Я превыше всего ставлю свои обязанности. (Любой)
- 4 **Слава.** Я докажу всем, что лучшая из лучших. (Хаотичный)
- 5 **Власть.** Править должны сильнейшие - а я сильнее всех. (Злой)
- 6 **Традиции.** Наш народ процветает благодаря строгому соблюдению устоев. (Законный)

к6 Привязанность

- 1 Я выиграю турнир на Герцогской Ярмарке, чтобы прославиться на всю страну.
- 2 Победив могучего врага, я пошу наконечник сразившей его стрелы, как трофей.
- 3 Мой лук - семейная реликвия и символ моего рода.
- 4 Любое знание есть сила, и я сделаю все, чтобы сохранять его.
- 5 Я никогда не справилась бы с моим обучением, если бы не помощь близкого друга.
- 6 Моя семья бежала в Перуналию от могущественного врага. Однажды этот враг сгинет от моей руки.

к6 Слабость

- 1 Я тайно возмущена политикой Герцогини и готова принять сторону того, кто хотел бы взять власть над Герцогством.
- 2 Мне известно о запретном для меня тайном знании, которое я жажду заполучить.
- 3 Нельзя, чтобы кто-то узнал, как сильно я ненавижу все те годы, которые потратила на обучение стрельбе из лука вместо того, чтобы заниматься любимым делом.
- 4 Я с пренебрежением отношусь к любому, кто не владеет луком.
- 5 Я непреклонно защищаю законы Герцогини, кто бы их ни нарушал.
- 6 Я никогда не признаюсь в слабости мужчине, да и другой женщине вряд ли.

ИЗГНАННИК АРБОНЕССА

Вы из Речного Двора Арбонесса или из его далёких деревушек. Большая часть из сосланных - эльфы и гномы, но среди них периодически встречаются и представители других рас. Вы невероятно горды своим Домом и его наследием, не смотря на его снижающуюся известность. В то же время, изгнанники - мудрый народ, чьи старейшины передают истории о путях фэй и теней будущим поколениям. Они осторожны по отношению к этим странным местам, где граница между мирами утончается.

Владение навыками: Магия, Выживание

Владение инструментами: Один вид ремесленных инструментов

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Столовый набор, резной тотем из человеческой кости, комплект одежды путешественника, охотничий капкан, поясной кошель с 5 зм

Черта: Арбонесское наследие

Старейшина Арбонесса передал вам часть секретных знаний. Вы знаете об одной относительно безопасной фэйской дороге, которая начинается в Арбонессе и ведёт куда-то в Мидгард, а так же - о способе открыть путь к ней. Продумайте вместе с Мастером куда ведёт дорога и какие на ней могут быть препятствия.

Персонализация

Изгнанники Арбонесса отказываются расставаться со своим своеобразием, даже в местах, где широкого влияния Речного Двора нет. Гордые и отважные, изгнанники сохраняют традиции, переданные их старейшинами и очень оскорбляются каждым, кто пытается подавить их.



к8 Черта характера

- 1 Я всегда сохраняю весёлое расположение духа, вне зависимости от происходящего.
- 2 Магия всех видов не перестаёт меня поражать
- 3 Лучше всего я чувствую себя возле больших водоёмов или под плотным покрытием лесных крон.
- 4 Я усердно тружусь, чтобы с первого раза правильно выполнить любую задачу.
- 5 Я не доверяю чужакам.
- 6 Я скорее сделаю всё сам, чем стану полагаться на других.
- 7 Я остерегаюсь мест, затронутых тенью или тьмой.
- 8 Я недолюбливаю людей из зажиточных поселений.

к6 Идеал

- 1 **Месть.** Мой народ возвысится вновь. И, если потребуются, сделает это на телах наших врагов. (Злой)
- 2 **Выживание.** Пока я жив и готов сражаться, надежда есть. (Любой)
- 3 **Древний порядок.** Закон Речного Двора существует и поныне, даже если другие его не узнают. (Законный)
- 4 **Сообщество.** Моё выживание зависит от усилий моих людей, и их выживание зависит от меня. (Добрый)
- 5 **Традиции.** Мы должны руководствоваться знаниями и опытом наших предков в любых ситуациях. (Нейтральный)
- 6 **Независимость.** В первую очередь я верен себе и уже потом - остальным. (Хаотичный)

к6 Привязанность

- 1 Древний Арбонесский эльф присматривает за мной и моей семьёй. Нет никого, кого я уважал бы больше.
- 2 Я ищу определённые руины, полные древней силы.
- 3 Я люблю узнавать новые истории о теневых дорогах и другие магические сказания.
- 4 Я очень уважаю феекровных и избегаю возможности обидеть их.
- 5 Я защищу свою родину от любой угрозы.
- 6 Я хочу накопить богатств и славы чтобы возвыситься над своим началом.

к6 Слабость

- 1 Налётчики разрушили мой дом, и я затаил глубокую ненависть к им подобным.
- 2 Моя деревня хранила древний секрет, и этот секрет был украден.
- 3 Мне часто кажется, что образованные люди со мной снисходительны. Это приводит меня в ярость.
- 4 Я готов на что угодно, если появится возможность разгадать древний или магический секрет.
- 5 Я не уважаю людей, которые не выполняют свою работу.
- 6 Места, что граничат с другими мирами, ужасают меня и я ненавижу находиться возле них.

БИММЕЙСКИЙ УЧЁНЫЙ

Биммея, столица Магократии Аллейна, является центром магического обучения в Мидгарде. Вы прошли через её пропитанные леи улицы и учились среди сияющих шпилей, идущих до самого неба. В своё время в этом магическом городе, вы ели, пили, спали и дышали магией, а теперь вы несёте эти знания в мир. Студенты без склонности к магии редки, но неспособные к магии учёные порой восходят из-за потрескивающей линии горизонта Биммши.

Владение навыками: Магия, Анализ

Языки: Два по вашему выбору

Снаряжение: Учебная книга, комплект отличной одежды, пять листов пергамента, перо с чернильницей, поясная кошель с 15 зм

Специальность

Годы обучения в одной из престижных академий Биммеи наградили вас богатыми знаниями в одной необычной теме. Продумайте вместе с мастером точную направленность вашей специальности или выберите одну из таблицы ниже.

Черта: Эзотерическое образование

Когда вы встречаете образец предмета вашей специальности, вы автоматически вспоминаете какой-либо полезный факт о нём. Даже тончайшее явление или скрытые существа надолго не избежат вашего взора. Если вы проведёте 8 часов вблизи от предмета вашей специальности, вы подмечаете явные подсказки и признаки, которые показывают его общее присутствие. Эта способность не развеивает маскировки и не показывает точного местонахождения предмета, вам нужно использовать другие обычные или магические методы, чтобы определить его точно.

Персонализация

Граждане Биммши очень горды их накопленными ими знаниями и многие могут неохотно делиться их заработанным кровью и потом призом с чужаками. Биммийцы прекрасно осведомлены о законах и часто проявляют странные причуды поведения и речи, которые выглядят почти как суеверия, но имеют за собой настоящие правовые основы в их городе.

к8 Специальность

- 1 Тип существ или тэг (такой как аберрация или перевёртыши)
- 2 Магические предметы
- 3 Школа магии
- 4 Теневой план
- 5 Дороги фрей
- 6 Лей-линии
- 7 Руны и глифы
- 8 Боги и маски

к8 Черта характера

- 1 Я не буду пить зелья лечения на закате, если только не стоит вопрос жизни и смерти.
- 2 Люди без магического таланта не стоят моего времени, а черпающие свою силу от божеств не многим лучше них.
- 3 Я чувствую себя в своей тарелке, когда учусь или обучаю других, а в любых других обстоятельствах мне ужасно некомфортно.
- 4 Я никогда не пропущу шанс собрать информации по объекту моих изысканий. Если хорошей возможности не представится, я сделаю так, чтобы представилась.
- 5 Каждый день я уделяю время тому, чтобы избавить магические книги, святыне символы или магические предметы от излишнего внимания и влияния.
- 6 Я постоянно осматриваю окружающую местность и планы строений, ища в них магическую значимость.
- 7 Когда я встречаю новое существо, я теряюсь в сборе информации и записи наблюдений.
- 8 Иногда я иду странными, окольными путями, когда путешествую от места к месту.

к6 Идеал

- 1 **Послушание.** Правила существуют не просто так. Мы должны им следовать и наказывать тех, кто этого не делает. (Законный)
- 2 **Высшее благо.** Иногда нам приходится жертвовать удобствами ради других. (Добрый)
- 3 **Стабильность.** Мир вечно стремится к крайностям; знания же существуют для того, чтобы держать его в равновесии. (Нейтральный)
- 4 **Сохранение.** Мы имеем возможность наслаждаться знаниями, потому что наши предшественники передали его нам. Нам нужно следовать их примеру. (Любой)
- 5 **Запретное знание.** Запрещённые знания хранят в себе ключ к настоящей силе. (Злой)
- 6 **Свобода информации.** Секреты имеют разрушительную силу; знания доступны всем по праву рождения. (Хаотичный)

к6 Привязанность

- 1 Я выпустил что-то на свободу во время своего обучения, и я уверен, что когда-то я с этим столкнусь.
- 2 Академия - единственный настоящий дом, который у меня когда-либо был.
- 3 Я узнал ужасный секрет во время обучения, а сейчас ишу способ победить его, пока ещё не поздно.
- 4 Однажды великие маги Беммеи посмотрят на меня с благоволением.
- 5 Один учитель в академии, где я учился, увидел мой потенциал и дал мне второй шанс. Однажды я верну ему этот долг.
- 6 Когда я буду готов, я тоже начну обучать студентов, чтобы передать им знания, которые я собрал.



к6 Слабость

- 1 Во время обучения, я нарушил одно из эзотерических правил, которое тогда казалось безвредным. Если кто-то узнает, мне придётся очень дорого заплатить.
- 2 Я навёл гибель на своего наставника для того, чтобы сбежать с секретным знанием.
- 3 Моё любопытство подавляет мой страх. Однажды это меня убьёт.
- 4 Я украл личность и должность другого человека чтобы поступить в академию.
- 5 Как бы усердно я не учился, или сколь многого бы я не добивался, моей семье всегда этого будет мало.
- 6 Я невероятно завидую тем, кто управляется с магией лучше, чем я.

КРОВАВАЯ СЕСТРА

Вас растили как прислужницу Красной Богини Марены в одном из ее храмов, скорее всего, с самого детства. Если ваш храм был расположен на территории Княжеств, вы, будучи одной из Красных Сестер, привыкли к уважению и, нередко, страху, которые вызывает ваше положение. За границами Моргау же поклонение богине запрещено, и там вы должны были служить ей тайно.

Вам не обязательно быть жрецом - Красное Сестринство включает в себя и немало служителей-мирян - но вы прекрасно умеете проводить кровавые жертвоприношения во славу Марены и сведущи в ее Алых Заповедях и других священных текстах. Вы знакомы со включающими оргии обрядами, прославляющими Марену как богиню похоти, а если вы служили в Аббатстве Кантри, вы могли обучиться искусству родовспоможения, работая в Колыбели. Время от времени вас могли призывать, чтобы нести наказание тем, кто нарушил заветы богини или законы Кровавого Королевства.

Теперь же вы оставили свой храм и отправились в вольное плавание. Возможно, вы устали от бесконечного кровопролития во славу Красной Богини и отказались от поклонения ей? Или верховные жрицы ее храма направили вас в мир, чтобы проповедовать во славу Марены и приводить новых обращенных в веру в ее паству?

Владение навыками: Медицина, Религия

Владение инструментами: Набор для грима

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Священный символ Марены, копия Книги Священной Похоти или Алых Заповедей, кроваво-красное облачение, человеческий череп, покрашенный охрой, комплект обычной одежды, жертвенный нож, поясной кошелек с 15 зм.

Черта: Бояливое Почтение

Когда вы открыто путешествуете по Княжествам как Кровавая Сестра, местное население, равно боящееся и уважающее вас, будет оказывать вам гостеприимство. Вам будут предоставлять качественную еду, вино или пиво и теплую постель в деревенских тавернах, и вам всегда в случае необходимости предоставят аудиенцию с местным правителем. За пределами Моргау вы можете использовать секретные жесты и фразы-пароли, чтобы вам предоставили убежище и лечение в тайных святилищах Красной Богини.

Персонализация

Темное прошлое в услужении у Красной Богини нередко оставляет след в характерах Кровавых Сестер. Идеалы и связи определяет то, является ли Сестра по-прежнему частью культа, или же отвергла учения Красной Богини. Слабости Красной Сестры нередко связаны с постулатами и обычаями поклонения Марене: иногда то, что было ритуалом, становится пороком, приносящим извращенное удовольствие, или навязчивой идеей, которую Сестра не контролирует.



к8 Черта характера

- 1 Насмотревшись на столько ужасных вещей, сколько видела я, учишься пенить каждый счастливый момент.
- 2 Мне оказывают уважение везде, куда я направляюсь, и правильно делают.
- 3 Побывав частью Сестринства, трудно устанавливать связи с людьми во внешнем мире.
- 4 Я бесстыдно флиртую с любым, чтобы получить что хочу.
- 5 Мое доверие заслужить непросто, но с тем, кто заслужил его, я пойду в огонь и воду.
- 6 Я получаю удовольствие, причиняя другим боль.
- 7 Ночные твари меня не пугают. Это людей стоит опасаться.
- 8 Шумной компании я предпочитаю одиночество.

к6 Идеал

- 1 **Могущество.** Старейшины наши законные правители. Простой люд не больше чем скот, существующий для того, чтобы наши владыки могли путаться.
- 2 **Высшее Благо.** Я сделаю все возможное, чтобы не позволить невинной крови пролиться вновь. (Добрый)
- 3 **Традиции.** Алые Заповеди диктуют нам единственно верный путь. (Законный)
- 4 **Свобода воли.** Кончилось время, когда я следовала чужим приказам - теперь моя жизнь в моих руках. (Хаотичный)
- 5 **Люди.** Я больше беспокоюсь о моих друзьях и семье, чем об учениях Богини. (Нейтральный)
- 6 **Вера.** Красная Богиня ведет и наставляет меня, и дарит мне вечно приумножающееся могущество и магическую силу. (Злой)

к6 Привязанность

- 1 Однажды я вернусь домой к моему возлюбленному-вампиру.
- 2 Я отвернулась от Красного Сестринства и ищу искупление.
- 3 Я сделаю все, чтобы моя семья была в безопасности.
- 4 Я задолжала лорду Фандорину, барону Дореша, и должна уплатить долг до Зимнего Солнцестояния.
- 5 Верховная жрица моего храма возложила на меня долг нести слово Красной Богини везде, куда бы я ни шла.
- 6 У меня есть древняя копия Песни Крови и Зимы, открывающей истинные заповеди Марены, какими они были до того, как жрицы-еретички исказили их. Я должна охранять ее любой ценой.

к6 Слабость

- 1 Вид крови мне отвратителен.
- 2 Я чрезмерно похотлива и легко отвлекаюсь, когда рядом люди, которые привлекают меня физически.
- 3 Я жажду ошутить зубы вампира, вонзающиеся в мою шею.
- 4 Я грешна и должна постоянно наказывать себя за эти грехи. Моя спина покрыта сеткой шрамов.
- 5 Я боюсь, что не смогу сдерживать свои темные желания вечно.
- 6 Я живу в страхе, что однажды Мать Аббатиса отыщет и покарает меня.

ПРОВОДНИК ТАНЦУЮЩЕГО МЕДВЕДЯ

Ложа Танцующего Медведя свободная, широко распространенная организация, что протянулась от Бьёрнхейма по северное побережье Великого Герпогства. Члены ложи - называемые проводниками - неотёсаны и неуклюжи. Проводники Танцующего Медведя находят свой дом в лесах Мидгарда, но проводят вылазки в цивилизацию, чтобы выполнить свою миссию - показать застенчелым мешанам свободу дикой природы. Узкие улочки, засорённые мусором и грязью, скрывают правду, которую предлагает широкий мир. Вы покажете им то, что было забыто и когда они увидят - поймут. Проводники в глуши, охотники, погонщики и контрабандисты, проводники возьмутся за любую работу, которая позволит протащить пару городских жителей через кусты ежевики и открыть новые горизонты в их мире.

Владение навыками: Убеждение, Выживание

Владение инструментами: Транспорт (наземный)

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Комплект одежды путешественника, карта региона с пометками срезов и укрытий, охотничий капкан, поясной кошель с 10 зм.

Черта: Шагающий между мирами

Вы проходите поселения и дикую местность с беззаботной лёгкостью. Вы проводник танцующего медведя и все осознают ценность ваших услуг. Вы легко проходите через врата, где обычных путешественников обыскивают или заставляют платить обор, вы свободно минуете спорные регионы или территории воюющих кланов без опасности, просто указав свою принадлежность; никто не хочет враждовать с проводниками без достойной причины. Вы можете потерять этот статус в отдельном городе, если вас объявили преступником или буяном, по решению Мастера.

Персонализация

Проводники танцующего медведя могут показаться угрюмыми и неприветливыми, когда находятся в поселениях, но это скорее проблема того, что они чувствуют дискомфорт в развитых поселениях, а не их характера. В любимой или дикой природе, большинство проводников танцующего медведя дружелюбны и сердечны, они даже проявляют милосердие, хоть и немного грубое, чувство юмора. Они подружатся с каждым, кто

выразит любовь к дикой природе или настоящее желание научиться её путям. Проводники предлагают свои услуги с готовностью.

к8 Черта характера

- 1 Врата нужны, чтобы удержать горожан внутри, а не меня снаружи.
- 2 Я наслаждаюсь дискомфортом белоручек, когда они ползут в грязи.
- 3 Нет следов - нет проблем!
- 4 Мои одежды грязны, а волосы спутаны, но я вежлив и изыскан.
- 5 Не стоит падать духом, когда всё идёт не так, как ты планировал; смейся неудаче в лицо и покажи, кто здесь главный.
- 6 Я терплю города, но расцветаю в дикой местности.
- 7 Я не растрачиваю богатства природы и осуждаю тех, кто это делает.
- 8 Я малословен. Поступки - вот что важно.



к6 Идеал

- 1 **Защита.** Пока ты не знаешь, что происходит вокруг, природа может быть смертельно опасной. Я прикрою твою спину. (Добрый)
- 2 **Честность.** Я всегда держу слово. (Законный)
- 3 **Свобода.** Стены и заборы стирают личности. (Хаотичный)
- 4 **Мощь.** Я с упоением заставляю слабых подчиняться мне, показывая им свою силу. (Злой)
- 5 **Служение.** Я предлагаю свои навыки всем, кто в них нуждается. (Нейтральный)
- 6 **Природа.** Очень просто потерять из виду красоту и важность мира вне городов. Я напомню тем, кто забыл. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 У меня хорошие отношения с одним городом, и я приду на помощь в любой момент.
- 2 Я потерял любимого человека в глуши. Никто и никогда не должен познать эту боль.
- 3 Я сохраняю что-то в безопасности во время моих странствий, передвигая это с места на место.
- 4 Каждого, кто угрожает моим подопечным, ждёт смерть и небытие.
- 5 Соседние города должны поддерживать хорошие отношения.
- 6 Я всегда слежу за угрозами моей родине, пока нахожусь в пути.

к6 Слабость

- 1 Если есть выбор между лёгким путём и тяжёлым, то трудный всегда лучший. Пути наименьшего сопротивления для слабаков и бездарей.
- 2 Я вражду с кем-то или с чем-то за стенами города. Его месть не заставит себя ждать.
- 3 Кто-то умер из-за моей ошибки, и я сделаю всё, чтобы сохранить этот секрет.
- 4 Закрытые врата — это вызов, и я не отступаю.
- 5 Определённый тип клиентов выводит меня из себя и иногда мне очень трудно держать это в секрете.
- 6 Я слишком привык к удобствам города и иногда я теряюсь в выпивке, мягких кроватях и компаниях.

ДАМПИР ИЗ МОРГАУ

Княжества Моргау и Дореш по швам рвутся от количества жалких представителей человечества или обманутых бедолаг, ищущих сил нежизни, чтобы поднять свой статус. Ваш народ более велик, благодаря вашей благородной крови - вы были рождены в одном из вампирских домов: отроде лорда вампиров и смертной женщины. В отличие от вампира, который едва перебивается в мире, где все его отвергают, вы были выращены с возможностями и привилегиями.

Владение навыками: Запугивание, Убеждение

Владение инструментами: Один музыкальный инструмент на ваш выбор

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Кольцо с печаткой, музыкальный инструмент, ездовая лошадь, комплект отличной одежды, поясной кошелек с 10 зм

Черта: Повелитель ночи

Вы издаёте ощущение власти, которое нежить, и те, кто подчиняется ей, не могут игнорировать. В княжествах к вам обращаются по вашему высокому статусу; ваше присутствие редко оспаривается, и вы можете требовать ночлега и гостеприимства для вас и ваших компаньонов (равные скромному существованию для вас и бедному для компаньонов не-вампира). Вне Моргау и Дореша, нежить склонна выслушать вас, вместо того, чтобы сразу же нападать. Неразумная или простая нежить, вроде скелетов и зомби, не понимают кто вы такой, но более умные неживые могут общаться с вами вместо нападения, если вы правильно подойдёте к ним.

Персонализация

Высокородные из Моргау часто тщеславны, надменны и жестоки. Многие, пускай и не все из них, наслаждаются своей властью над меньшими живыми расами. Некоторые осознают тьму и распад, которые сопровождают их статус, развивая в себе ответственность и эмпатию.

к8 Черта характера

- 1 Я лучше тебя. Ты знаешь это, я знаю это.
- 2 Мои враги не заслуживают пощады.
- 3 Я скрываю свой статус, пока мне не нужно на кого-то надавить.
- 4 Я использую свой титул и могущество, чтобы скрасить долю тех, кто рядом со мной.
- 5 Я добр к тем, кто менее удачлив или могущественен, чем я; мир и без того достаточно жесток.
- 6 Я всегда остерегаюсь предательства.
- 7 Мне некомфортно рядом с нежитью; они слишком напоминают мне о моём наследии.
- 8 Живые существа вызывают во мне отвращение.

к6 Идеал

- 1 **Владычество.** Моя кровь - кровь королей, я заслуживаю поклонения. (Злой)
- 2 **Вызов.** Всё, что меня волнует - это следующее испытание. (Любой)
- 3 **Долг.** Со статусом приходит ответственность за тех, кто ниже меня. Об этом я не забываю. (Добрый)
- 4 **Обязанность.** Я должен повиноваться законам и традициям, которыми руководствуются моя семья. (Законный)
- 5 **Выносливость.** Моё выживание и выживание моей крови - единственное, что имеет значение. (Нейтральный)
- 6 **Самостоятельность.** Я делаю собственные выборы и руковожу своей судьбой. (Хаотичный)

к6 Привязанность

- 1 Вампир-покровитель моей семьи не похож на прочих его вида. Я уважаю его мудрость и способность к состраданию.
- 2 Я докажу аристократичность своего дома вне наших земель.
- 3 Я ишу способ преодолеть или вылечить свою жажду крови.
- 4 Мой дом враждует с другим, и я увижу, как мы выйдем победителями.
- 5 Мой статус даёт мне увидеть, что высшее зло должно быть побеждено.
- 6 Я влюблён в члена враждебной семьи.

к6 Слабость

- 1 Как бы я ни пытался связать себя с живым существом, еда остаётся едой.
- 2 Жажда крови готова захватить меня в любую секунду и с каждой каплей крови, пролитой в бою.
- 3 Втайне я ненавижу свою семью и то, на что мне приходится идти, чтобы сохранять перед ними лицо.
- 4 Я быстро отсеиваю мнения других.
- 5 Я боюсь мысли о становлении полностью неживым и готов пойти на что угодно, чтобы этого не случилось.
- 6 Жизнь для меня мало значит, и я с лёгкой руки казню любого, кто предаст или подведёт меня.

ИЗГНАННИК ЧЁРНОГО ГОРОДА

Мисто Черно, так же известный как Чёрный Город, является странствующей крепостью, которая служит столицей злодеям и бандитам всех планов. Размеры этого города изменяются, чтобы соответствовать благосостоянию Ротхенуанских равнин. Во времена раздора, смуты и войны, город растёт, добавляя повозки и стены, чтобы приспособиться к увеличению. Во времена спокойствия, население города уменьшается. Говорят, что однажды Мисто Черно состоял из четырёх огороженных стенами повозок. До тех пор, пока существуют люди с нечистой совестью, чёрный город на плаву.

Вы из этого зловещего места. Ваша история до того, как вы нашли пристанище среди Хаззапких и Каривских разбойников, остаётся на ваше усмотрение. Какие события привели вас к тому, что вы занимаете место среди костров Мисто Черно? Был ли у вас выбор? Были ли вы рождены среди деревянных стен? Возможно, вы были пленником, захваченным во время рейда дурнохарактерных кентавров, которые хотели продать вас в рабство - или хуже?

Сейчас, возможно, в этот же час, вы были изгнаны из Мисто Черно. Было ли ваше изгнание навлеchenным вами самим, или же приказ был отдан самой госпожой, вам больше не рады в городе разбойников. Возможно, вы почувствовали, будто вас призвали для выполнения другого предназначения. Возможно, вы увидели бога в дыму и чёрством гоготе воров. Что показало вашему сердцу, что эти бандиты ему не по нраву?

Дорога будет долгой. Многие не будут вам доверять. Тёмные лозы вашего прошлого в Мисто Черно будут вечно преследовать вас.

Владение навыками: Обман, Выживание

Владение инструментами: Инструменты вора, транспорт (наземный)

Снаряжение: Комплект дорожной одежды, мул, два мешка, с инструментами вора и 10 зм внутри.

Черта: Познай Зло

Время, проведённое вами в Чёрном Городе, оставило след на вашей душе и теле. Тёмные делишки остались в вашем прошлом, и вы хорошо понимаете мотивации злых существ. Если мировоззрение существа не скрыто магией, вы понимаете, когда существо злое после того, как пообщаетесь с ним минуту или больше. Кроме того, вы можете выбрать место на вашем теле, где пятиспишное колесо было выжжено в вашей плоти. Показывая этот знак бандитам, преступникам, вора, грабителям и другим сомнительным типам (на усмотрение мастера), вы получаете преимущество на проверки харизмы при общении с ними, но простые жители скорее всего обернутся против вас, если ваше прошлое вскроется.

Персонализация

Изгнанники Чёрного Города забыли об их нечестивом прошлом. Они склонны к раскаянию или анонимности среди обычных людей.

кб Черта характера

- | | |
|---|--|
| 1 | Обычно я не сужу людей. |
| 2 | Я терпелив к тем, кто раскаивается в своих дурных поступках. |
| 3 | Я закрыт в себе и скрываю свои чувства. |
| 4 | У меня очень чернушный юмор и я уважаю решения других людей. |
| 5 | Я не склонен к сочувствию страданиям других. |
| 6 | Моё сердце подобно камню и в нём сложно найти любовь. |

кб Идеал

- | | |
|---|--|
| 1 | Прощение. Я ишу прощения за все проступки, которые я совершил и поддерживаю тех, кто делает то же (Добрый). |
| 2 | Общественные нормы. Я слишком поздно увидел ценность организованного сообщества, но сейчас я пеню неписанные правила цивилизованных людей (Законный). |
| 3 | Мощь. В тёмные времена, сила - единственная значимая черта (Злой). |
| 4 | Уединение. Я уважаю своё право на конфиденциальность и не лезу в дела людей (Любой). |
| 5 | Нигилизм. Я видел чёрные сердца смертных и не придаю значения их планам и намерениям (Хаотичный). |
| 6 | Предназначение. Я нашёл высшее предназначение в жизни и буду преследовать его, несмотря ни на что (Любой). |

кб Привязанность

- | | |
|---|---|
| 1 | Я отомщу тем, кто изгнал меня. Мисто Черно будет гореть. |
| 2 | Я отрицаю злодейство - пока я жив, никто не будет унижен и угнетён. |
| 3 | Власть и богатства будут моими; Я увеличу своё влияние и свергну тех, кто меня предал. |
| 4 | Моё изгнание - благословение и подарок судьбы. Я очишу других от зла, чтобы и они могли быть спасены. |
| 5 | Я должен сбежать из Ротхенуанских Равнин и отвергнуть былого себя, став совершенно другим человеком. |
| 6 | Однажды я вернусь в Мисто Черно и захвачу там власть. |

к6 Слабость

- 1 Я всегда стараюсь компенсировать своё злое прошлое.
- 2 Я почти никогда не доверяю другим, даже тем, кто близок ко мне и заслужил доверия.
- 3 Я склонен к выплескам невиданной жестокости в напряжённых ситуациях - эти всплески могут шокировать других.
- 4 Я часто соблазняюсь быстрой добычей от преступлений.
- 5 Часто мою верность можно просто купить.
- 6 Я плохой командный игрок и испытываю проблемы с формированием отношений.

ПРИЗРАЧНЫЙ РЫЦАРЬ

Вы присоединились к Призрачным Рыцарям Моргау, так же известным как Орден Бестелесных Рыцарей, по своей воле или же по призыву, и были направлены на службу к одному из офицеров ордена - скорее всего вампиру, даракулу или жрище Красной Богини. Будучи лишь пехотинцем, вы скорее всего принимали участие в короткой и кровавой войне с целью захвата Избирательного Королевства Краковы для Княжеств, сражаясь бок о бок с неживыми солдатами и живыми боевыми жрецами Мавроса и Марены.

Ваша храбрость в битве и верная служба означают, что вы следующий, кто присоединится к рядам нежити, присоединяясь к Ордену Красного Щита как начинающий Брат или Сестра. Но нежизнь в виде гуля или исчадия вампира не прельщает вас, поэтому вы решили вычеркнуть себя из списка и покинуть Орден. Возможно, вам позволили уйти в отставку, в знак признания вашей прилежной службы и освободили вас от обязанностей, а возможно - вы просто дезертировали. Так или иначе, ваша служба в рядах призрачных рыцарей, дала вам много информации о нежити и искусстве войны в Моргау.

Владение навыками: Атлетика, Запугивание

Владение инструментами: Один игровой набор

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Табард со знаком Ордена (череп на красном заднике), боевой трофей (возможно стяг Краковы или сломанный щит), игровой набор на ваш выбор и поясной кошель с 10 зм

Черта: Когда Ходьба Становится Сложной
Поддерживая темп с быстрыми ордами гулей, вы научились маршировать в высоком темпе, не теряя боителности и продолжать идти дальше. Вы можете двигаться в быстром темпе по дикой местности, не получая штрафа к вашей пассивной Мудрости (Восприятие), и вы можете путешествовать до 10 часов в день перед тем, как иметь возможность получить уровень истощения.

Персонализация

Призрачные рыцари прошли через многое, служа в армиях Моргау - ужасы, которые они видят во время сражений среди нежити оставляют неизгладимое впечатление и влияют на их личности. Сложно не травмироваться тем, что они пережили, но многие из призрачных рыцарей развивают стойкие идеалы или создают долгосрочные привязанности в результате их службы в ордене.

к8 Черта характера

- 1 Перед тем, как идти в битву, я всегда слежу за тем, чтобы мой меч был острым, а броня - полированной до блеска.
- 2 То, что я видел на полях боя в Кракове до сих пор терзает меня.
- 3 Какой бы страшной ни была бы ситуация, я пытаюсь свести её в шутку, чтобы подбодрить товарищей.
- 4 С тех пор, как я присоединился к Призрачным рыцарям, я предпочитаю спать днём и проявлять активность ночью.
- 5 Я много матерюсь. Это, блять, помогает мне не свихнуться.
- 6 Только идиот слепо следует командам.
- 7 Мне нравится делиться историями о моих боевых подвигах, и я не стесняюсь приукрашивать, чтобы сделать их более интересными.
- 8 Если есть сомнения, я сначала бью, потом задаю вопросы.

к6 Идеал

- 1 **Высшее благо.** Однажды я сражался на стороне вампиров и гулей. Сейчас я сражаюсь на стороне невинных и праведных. (Добрый)
- 2 **Ответственность.** Я очень уважаю своих командиров и никогда не ослушиваюсь их приказов на поле боя. (Законный)
- 3 **Слава.** Даже если я не уверен в том, за что я сражаюсь, я делаю это храбро и умело. (Нейтральный)
- 4 **Мощь.** Только глупец будет стоять на пути армий Принца Люкана (Злой)
- 5 **Независимость.** Самое время простолюдинам восстать против своих угнетателей. (Хаотичный)
- 6 **Нация.** Княжества и люди, живущие в них, вот что для меня важно. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Я укрепил своё звание как заступник бедного и угнетённого народа Моргау
- 2 Мой верный клинок спас мою жизнь в Кракове и является самым дорогим, что у меня есть.
- 3 Если бы Высший Маршал Принцесса Христина отдала мне приказ, я бы с радостью сложил за неё голову.
- 4 Я готов на что угодно ради мужчин и женщин, которые сражались плечом к плечу со мной.
- 5 Однажды мои родители будут гордиться мной и моими достижениями.
- 6 Я видел, как даракул съел маленького мальчика - однажды я выслежу его и заставлю заплатить.

к6 Слабость

- 1 В кошмарах я всё ещё вижу гулей, пожирающих мертвецов.
- 2 Я не сбежу из битвы, какими бы ни были шансы.
- 3 Компания нежити мне нравится куда больше, чем живых.
- 4 Черда проигрышей лишь подогревает моё желание отыграться.
- 5 Я свершил нечто ужасное во время своего пребывания в ордене, и я не останавлиюсь ни перед чем, чтобы сохранить эту тайну.
- 6 Иногда тёмные мысли закрадываются в мою голову, мысли об убийстве близких мне людей.

ГНОЛЬСКИЙ ГРАБИТЕЛЬ КАРАВАНОВ

Гноллов можно в достатке найти по всем Южным землям. В то время, как множество из них цивилизованы (более или менее) и присоединяются к местным армиям в качестве ударных отрядов, их дикие сородичи носятся по пустыням, охотясь на караваны. Гноллы, будучи прекрасными налётчиками, атакуют скрытно, сея хаос и панику, после чего убегают с награбленным до того, как торговцы и охрана понимают, что на них напало. Пока некоторые гнольские грабители поклоняются Бастет или её шакалоголовому мужу Ану-Акма, худшие из них повернулись к тёмному божеству Смеющемуся Нкипи или стали частью злобного культа Глашатаев Рока.

Налётчики гноллов часто используют алхимический огонь, дымовые бомбы и прочую самодельную взрывчатку во время атак на караваны, чтобы повреждать транспортные средства. Их любимыми скакунами являются на гигантские гиены.

Владение навыками: Акробатика, Запугивание

Владение инструментами: Инструменты алхимика

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Фляга алхимического огня, карта пустынь с пометками о самых популярных торговых трактах, трофеи из успешного набега, набор одежды путешественника, кошель с 10ЗМ

Черта: Пустынная Крыса

Вы знаете расположение путей караванов и оазисов Южных земель как свои пять пальцев и можете передвигаться в быстром темпе по пустынной местности, не получая -5 к вашему пассивному Восприятию. Ваш опыт в ограблении



караванов позволяет Вам быстро осматривать товары и награбленное на предмет ценностей. Вы получаете преимущество на проверки Интеллект (Анализ) когда Вы пытаетесь определить, какие предметы самые ценные.

Персонализация

Хотя все гноллы налётчики являются грабителями и очень немногих из них можно назвать добросердечными, есть те, кто даже более кровожаден и дик, в лучшем случае обладая одним (может двумя) достоинствами. Гноллы - хулиганы, что охотятся на слабых и неохотно подчиняются сильным. Их идеалы и привязанности часто формируются божеством, которому поклоняются налётчики.

к8 Черта характера

- 1 Ещё одно крупное дельце, и я перестану грабить караваны.
- 2 Перед нападением всегда нужно всё разведывать.
- 3 Я никогда не стал бы жить в городе. Только под звёздами пустыни я могу уснуть.
- 4 Я не оставляю свидетелей в живых.
- 5 У меня нет времени на слабоумных глупцов.
- 6 Этим жирным, лоснящимся торговцам деньги нужны намного меньше, чем мне.
- 7 Пара откушенных пальцев обычно быстро развязывает языки.
- 8 Мне нравится запах свежей крови на песке.

д6 Идеал

- 1 **Хитрость.** Я всегда на два шага впереди моих союзников и на три - моих врагов. (Любой)
- 2 **Гедонизм.** Я всегда делал лишь то, что считал весёлым. (Хаотичный)
- 3 **Жадность.** Если я вижу что-то, что мне нравится, я это возьму. (Злой)
- 4 **Семья.** Я граблю караваны чтобы моей семье не пришлось голодать. (Нейтральный)
- 5 **Независимость.** Никто не смеет говорить мне что делать. (Хаотичный)
- 6 **Мощь.** Никто не наградит сильных и покарает слабых. (Злой)

к6 Привязанность

- 1 Я потерял скимитар своего отца и не сомкну глаз, пока не отыщу его.
- 2 Скоро меня сочтут достойным прикоснуться к Книге Девяти Погибелей.
- 3 Я с радостью отдам жизнь за моих братьев по стае.
- 4 Моя дочь живёт где-то в Пер-Бастете и я хочу найти её, чтобы извиниться.
- 5 Когда-то я отправлюсь в путешествие на юг, в Дабу и поклянусь в верности Аму.
- 6 Я был участником кровавого налёта на обоз паломников и до сих пор виню себя за это.

к6 Слабость

- 1 Я люблю пировать на останках врагов. Ммм, вкусняшка!
- 2 Я ненавижу бессмысленное насилие.
- 3 Я стараюсь увильнуть от работы так сильно, как только выходит.
- 4 Когда я слышу музыку, то не могу удержаться, чтобы не подвывать в мелодию.
- 5 Если мои шансы выиграть невысоки, я предпочитаю ретироваться.
- 6 Я не способен следовать планам.

ЗАГНАННЫЙ ДЕРЕВЕНЩИНА

Жизнь во власти вампира-лорда в Кровавом Королевстве безрадостна и жестока для простого народа. Вы были работающим крестьянином или ремесленником, живущим в одной из деревень или небольших городков Моргау, Дореша или Краковы. Дни были долгими и только мимолётные моменты радости разбавляли ваше жалкое существование. Малых денег, которые вы получали, едва хватало чтобы прокормить вашу семью, а гнетущее присутствие старейшин и жриц Красной Богини и истинное счастье недостижимым.

Но в один день, ваша жизнь обернулась к худшему, когда ужасное происшествие изменило вашу жизнь навсегда. В последствие трагедии, вы отвернулись от своей деревни и отправились в большой мир, чтобы начать свою карьеру приключенца. Возможно, вы чувствовали, что ваша судьба ждёт вас где-то ещё, а возможно вам нужно было сбежать из этого места, наполненного ужасными воспоминаниями.

Трагическое событие

Какая трагедия привела вас к тому, что вы покинули свой дом и решили посвятить свою жизнь приключениям? Придумайте сами или пробросьте по таблице ниже.

к8 Событие

- 1 Вы жили в Избирательном Королевстве Кракова, когда вампиры Моргау и Дореша напали на него. Вам пришлось смотреть как стая гулей пожирает любовь вашей жизни
- 2 Ваш сын был укушен оборотнем в лесу и заявил, что раны были от медведя. В ночь полной луны он обернулся и атаковал вашу супругу, вы убили его, поняв, что вы сделали лишь после того, как его тело обернулось в человеческую форму.
- 3 Ваш отец присоединился к Ордену Бестелесных Рыцарей и добровольно поддался гулю, чтобы стать одним из неживых.
- 4 Ваша сестра была выбрана народом деревни для жертвоприношения на алтаре Красной Богини после неурожайного года.
- 5 Работоторговцы выкрали вашу супругу и дочь, когда они навещали соседнюю деревню, и забрали их в Хенгсбург, чтобы продать на мясном рынке.
- 6 Злая фея украла ваше новорожденное дитя и заменила его/её на перевертыша.
- 7 Ваш самый близкий друг детства служил в замке местного Старейшины. В жажде избежать ужасов жизни, он попросил хозяина обескровить его и сейчас служит ему порождением вампира.
- 8 Омерзительная карга из глубокого леса выкрала и сварила ваших детей в котле.

Владение навыками: Природа, Выживание

Владение инструментами: Один вид ремесленных инструментов

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Набор инструментов ремесленника (один на ваш выбор), памятная вещь с усопшего родственника, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

Черта: Рождённый землёй

Вы знакомы с полями, лесами и горами Кровавого Королевства и не имеете трудностей с навигацией в дикой местности, с или без карты. Когда вы прибываете в деревню, находящуюся в Княжествах, местные крестьяне тепло вас примут и с радостью дадут хорошей пищи и кровать на ночь.

Персонализация

Загнанные крестьяне формируются тёмными событиями в их прошлом, и любимые люди, которых они потеряли, каждую ночь терзают их сон. Иногда трагедия, которую они пережили, заставляет их искать места над вампирами и другими тёмными силами, которые причиняют столько страданий и сражаться за свободу и простых людей против угнетателей. Семья, друзья, дом и деревня - самые важные узы, какие есть у загнанных крестьян.

к8 Черта характера

- 1 Я выживший. Ничто, что жизнь может мне противопоставить, не сравнится с тем, через что я прошёл.
- 2 Я говорю прямо, и порой это оскорбляет других.
- 3 Я не буду стричься и бриться до тех пор, пока не отомщу за свою семью.
- 4 Я ем до отвала и после этого - громко рыгаю вдовольстве. Никогда не знаешь какой будет твоя следующая пища.
- 5 Я не доверяю людям, которые не работают руками.
- 6 Возможно, героем я и не стану, но трусом не буду никогда.
- 7 Мною движет жажда путешествий и мне постоянно хочется отправиться в путь после дня-двух простоя.
- 8 Я постоянно подбираю безделушки, на которые натыкаюсь в путешествиях. Неизвестно, когда они могут пригодиться.



Д6 IDEAL

- 1 **Высшее благо.** Наш долг - помочь тем, кто страдает. (Добрый)
- 2 **Свобода.** Я готов противодействовать старейшинам и помочь людям сбросить оковы угнетения. (Хаотичный)
- 3 **Община.** Нам нужно присматривать друг за другом и защищать нашу общину от вреда. (Законный)
- 4 **Люди.** Мне важна моя семья и мои деревенские друзья, а высшие цели - незначительны. (Нейтральный)
- 5 **Возмездие.** Моя месть будет кровавой. Цель оправдывает действия. (Злой)
- 6 **Судьба.** Я повинуюсь высшему зову и ничего не собьёт меня с моего пути. (Любый)

к6 Привязанность

- 1 Я удостоверюсь, что никто в моей семье больше не умрёт жестокой смертью.
- 2 Мои инструменты - последнее, что связывает меня с прошлой жизнью. Я держу их при себе, как напоминание о том, кем я был.
- 3 Я вернусь, чтобы освободить свою деревню от тирании барона.
- 4 Я ношу дневник своей возлюбленной в нагрудном кармане и читаю его каждую ночь.
- 5 Я заставляю тех, кто навредил моей семье, страдать.
- 6 Это я должен был умереть в ту ночь, а не мой родной человек. Его жертва заставляет меня идти дальше.

к6 Слабость

- 1 Порой мои сны настолько страшные, что я просыпаюсь, крича.
- 2 Я чувствую вину за то, что бросил свою семью и дом, но я не мог оставаться ни на минуту дольше.
- 3 Когда я думаю о том, что я сделаю с существом, убившим мою семью, мой гнев становится всепоглощающим.
- 4 Я не могу никому довериться, пока они не докажут себя без доли сомнения.
- 5 Я много пью, чтобы забыть о том, что случилось.
- 6 В тайне я мечтаю о том, чтобы стать старейшиной.

ПОВСТАНЕЦ КРАКОВЫ

Вы были образцовым гражданином и поддерживали Короля Ейника, законного правителя Избирательного Королевства Краковы, в тот момент, когда неживые армии Княжеств напали. Всё ещё проживая на территории Провинции Краковар, вы обернули свою лояльность к изгнанной Королеве Урзуле и теперь ненавидите вампиров, которые захватили ваш родной дом.

Вы присоединились к восстанию против власти Моргау, участвуя в засадах и небольших диверсиях против нежити. Возможно, вы спасали невиновных, обращённых в рабство или подготовленных к жертвоприношению на алтарях Кровавой богини, и перевозили их через границу в Новый Вульфхейм или Дорниг. Возможно, вы осуждали правительство во время служения Мавросу или воровали деньги из сундуков сборщиков налогов, чтобы покупать оружие для восстания. Вы знаете, что неживые проигрывают в количестве почти один к восьми и окружены врагами со всех сторон, поэтому вы верите в то, что их можно свергнуть.

Прошлое

Самые разные Краковийцы присоединились к восстанию и встали под знамя Королевы Урзулы. Выберите своё прошлое или пробросьте по таблице ниже.

к8 Прошлое

- 1 Рыбак
- 2 Крестьянин
- 3 Ремесленник
- 4 Торговец
- 5 Жрец Вотана или Сиф
- 6 Гусар или рыцарь Штормового Ордена
- 7 Член "мышь", Краковийской шпионской сети
- 8 Аристократ Слахты

Владение навыками: Обман, Скрытность

Владение инструментами: Набор для фальсификации, Воровские инструменты

Снаряжение: мешочек металлических шариков, 50 футов шёлковой верёвки, комплект тёмной обычной одежды с капюшоном, поясной кошель с 10 зм

Черта: Повстанческая сеть

У вас есть тайные связи на всей территории Краковара, к которым вы можете обратиться за помощью, идентифицировав себя перед ними правильным кодовым словом. Эти агенты и сторонники будут стараться обеспечить вам безопасное жилище или другое место, в котором можно скрыться, помогут исправиться от проблем с властями и поделаться полезной информацией, но жизнью рисковать ради вас не станут.

Персонализация

Повстанческие силы принимают к себе настоящую мешанину людей с разными личностями и чертами характера. Многие бойцы пережили ужас того, как нежить убивает их семьи и поклялись, что их месть будет скорой и

жестокой. Другие принимают более обдуманный подход, действуя скрытно и внимательно всё планируя. Повстанцы преданы идее свержения вампиров и восстановления Избирательного Королевства, и это почти всегда отражается на их идеалах и привязанностях.

к8 Черта характера

- 1 Я молюсь Вотану каждую ночь за освобождение нашего дома из вечной ночи, в которую он погрузился.
- 2 Люблю запах алхимического огня по утрам.
- 3 Мне нравится говорить с людьми любого происхождения, до тех пор, пока они поддерживают мои идеи о свободе.
- 4 Время действовать, не говорить.
- 5 Я предпочитаю продумывать свои действия перед тем, как их исполнять.
- 6 Я с радостью умру за своих товарищей, так же, как в Ярсберге умерла Сестра Аделинд.
- 7 Как бы плохо всё ни было, всегда есть надежда.
- 8 Я не доверяю людям, которых плохо знаю. Они могут быть шпионами нежити.

к6 Идеал

- 1 **Высшее благо.** Нам нужно помочь тем, кто не может помочь себе сам. (Добрый)
- 2 **Свобода.** Власть, так называемой Защитницы и её падших легионов, должна закончиться. (Хаотичный)
- 3 **Традиция.** Суверенность нашего великого народа должна быть восстановлена, а власть - вернуться в Слахту. (Законный)
- 4 **Алчность.** Я хочу зарабатывать, а эти вампиры суют мне палки в колёса. (Злой)
- 5 **Нация.** Моё королевство и королева - вот всё, что имеет значение. (Любой)
- 6 **Люди.** Я присоединился к восстанию, чтобы помочь людям своей деревни, а не королеве, бросившей трон. (Нейтральный)

к6 Привязанность

- 1 Я должен спасти свою деревню от гнёта Кровавых Сестёр.
- 2 Мой родственник спас меня, когда солдаты даракула атаковали, мне никогда не удастся отплатить этот долг.
- 3 Я сражаюсь за законную Королеву Краковы.
- 4 Я спас детей своего соседа от армии нежити, а теперь я должен подарить им безопасность.
- 5 У меня есть записная книжка, заполненная именами лидеров повстанцев. Я не дам попасть ей в руки врагов.
- 6 Я отомщу пожирателю савана, который похитил любовь моего детства.

к6 Слабость

- 1 Моя ненависть к нежити порой делает меня безрассудным.
- 2 Я чувствую себя гораздо смелее, когда нетрезв.
- 3 Я могу настолько воодушевиться заданием, что совершенно забуду о его цели.
- 4 Цель оправдывает средства. Иногда приходится пожертвовать несколькими невинными.
- 5 Я не могу устоять перед красивой мордашкой.
- 6 Я вырос в бедности и мне сложно устоять перед блеском золота.

ЭМИССАР МХАРОТИ

Вы агент Империи Драконов, посланный за границу к народам Мидгарда. Вы можете путешествовать на правах посла или не выдавая свою принадлежность. Куда бы вы ни шли, вы провозглашаете "истинную" версию истории, касающейся империи Мхароти и королевства, в котором вы находитесь. Посыл этой истории в продвижении симпатии к империи и недовольства местным правительством.



Владение навыками: Обман, История

Языки: Два на ваш выбор

Снаряжение: «Правильная» летопись, пропагандистские брошюры, комплект отличной одежды, поясной кошель с 10 зм

Черта: Тайная сеть

У вас есть доступ к сети убежищ, основанных другими агентами Мхароти по всему Мидгарду. Вы можете узнать убежище с помощью ключевых фраз или символов, а также - знаете пароль, необходимый для входа. Все большие города и большая часть поселений хоть сколько-то большого размера имеют хотя бы одно такое убежище. Местные агенты и сторонники Махорти, убеждённые пропагандой, могут предложить вам полезные слухи и подсказки.

Персонализация

Эмиссары Мхаорти разделены на две главные группы: явные и скрытые. Явные эмиссары прячутся у всех на виду и часто имеют какое-то официальное прикрытие, вроде торговца или дипломата. Скрытые эмиссары же вливаются в местное население, не притягивая внимания. Так или иначе, они аккуратны в своих подходах, чтобы избежать слишком раннего раскрытия.

к8 Черта характера

- 1 Я могу решить любую проблему при помощи языка.
- 2 Я уважаю местные обычаи и очень стараюсь о них не забывать.
- 3 Я никогда не пройду мимо возможности узнать о местных обычаях.
- 4 В каждую фразу я пытаюсь вплести частицу своего послания.
- 5 Я стараюсь приподняться к людям, с которыми имею дело.
- 6 Я проявляю небольшие причуды, связанные с типом великого дракона.
- 7 Я говорю достаточно для того, чтобы заинтересовать людей, а после - даю им самим подойти к себе.
- 8 У меня всегда есть план побега.

к6 Идеал

- 1 **Верность.** Единство рождает силу. (Любой)
- 2 **Свержение.** Социальные структуры подавляют народ и должны быть уничтожены, чтобы дать людям процветать. (Хаотичный)
- 3 **Справедливость.** Люди заслуживают возможности выбрать свою судьбу. (Нейтральный)
- 4 **Захват.** Я свергну тех, кто слишком слаб, чтобы править. (Злой)
- 5 **Безопасность.** Сильное правительство и строй даруют безопасность. (Законный)
- 6 **Совершенствование.** Я работаю, чтобы улучшить жизнь других. (Добрый)

к6 Привязанность

- 1 Империя аннексировала мой дом, и моя жизнь обернулась к лучшему. Я подарю другим то же счастье.
- 2 Я живу, чтобы служить родине.
- 3 Я разрушу нацию, в которой скрываются мои враги.
- 4 Я узнал о величестве Империи лишь после сражения с ней и сейчас пытаюсь компенсировать за это.
- 5 На самом деле я двойной агент, в тайне работающий против Империи.
- 6 Я жизнью обязан человеку, завербовавшему меня.

к6 Слабость

- 1 Я возмущаюсь любому недоверию в свою сторону.
- 2 В тайне я ненавижу Империю и все её мотивы, но я не могу этого выказывать или буду убит, а то и хуже.
- 3 Я всегда стремлюсь к большему и прикладываю все усилия, чтобы добиться своих благородных целей.
- 4 Я всегда оставляю за собой небольшую деталь, визитку, даже если моя работа тайна.
- 5 Я отрицаю прочие идеологии, потому что моя, очевидно, лучше.
- 6 Ненавижу людей, которые выглядят свободнее или безопаснее, чем я.

ШАХТЁР

Вы выросли в Свободных Посёлках Айронкрага, городе кобольдов Лайлфора или в шахтёрских коммунах Семи Городов. Вы научились копать глубоко под землёй Мидгарда в поисках железа, меди, серебра, золота и более редких металлов или же ценных минералов и камней. Вне зависимости от того, использовали ли вы технические инновации и магию, чтобы добраться до этих ископаемых или же полагались на свою грубую силу и упорство, это была захватывающая и опасная жизнь. Опасности, такие как наводнения, карманы горючего или ядовитого газа, обвалы и раскалённая магма были нередкими и порой вам приходилось защищаться от враждебно настроенных существ по ходу работы.

Владение навыками: Атлетика, Природа

Владение инструментами: Один тип ремесленных инструментов

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Горняцкая кирка, лопата, лампа, кусок мела, канарейка в клетке, комплект обычной одежды, и золотой самородок или необработанный драгоценный камень, стоимостью 25 зм.



Черта: Эксперт подземелий

Ваш опыт в шахтах научил вас тому, как выживать в подземных условиях. Вы привыкли к тусклому освещению и можете совершать проверки Мудрости (Восприятие) без помехи в нём. Так же вы легко запоминаете повороты и развилки подземных тоннелей и проходов, позволяя вам возвращаться по тоннелям, по которым вы уже шли, а также - прикидывать на какой глубине вы находитесь.

Персонализация

Шахтёры происходят из дружных коммун, а потому - клан, семья и традиции для них очень важны. Они уважают трудолюбие и стойкость, а недолюбливают бесполезных лентяев. Некоторых всё ещё толкает жажда материального богатства, пока другие забыли о золоте и алчности.

к8 Черта характера

- 1 Мне нравится ритм кирок, бьющих камень.
- 2 Шахтёром быть тяжело. Пробиваться через породу, чтобы найти золото - работа не для слабаков.
- 3 Я покинул свой клан потому что пришло моё время увидеть мир.
- 4 Золотая лихорадка свела моего отца с ума. Я предупреждаю всех, кого встречу, о её опасности.
- 5 Я счастливее всего, когда в одиночку иду по темноте подземелий.
- 6 Лучше всего держаться традиций, переданных нам племенными старейшинами.
- 7 Я могу поведать о подземных тварях, даже рассказы о которых повернут вас в шок.
- 8 Я горжусь своей работой. Шахтёрское дело научило меня не халтурить.

к6 Идеал

- 1 **Свобода.** Десять лет я пробыл под горой, не видя солнца. Никто не должен страдать так, как я. (Хаотичный)
- 2 **Усердие.** Тяжёлая работа формирует характер. (Нейтральный)
- 3 **Общество.** Наша обязанность - держать наши семьи и друзей в безопасности от тёмных существ глубин. (Законный)
- 4 **Красота.** Золото и камни стоят поисков, только если их превратят в произведения искусства. (Любой)
- 5 **Алчность.** Я не остановлюсь, пока не наберу золота в десять раз больше, чем вешу сам. (Злой)
- 6 **Щедлость.** Мы должны делиться своим богатством с тем, кому повезло меньше нашего. (Добрый)

к6 Привязанность

- 1 Моё поселение - мой дом и очаг.
- 2 Когда умер мой отец, мать подарила мне его лампу. Я держу её светлой и полированной по его примеру и в память о нём.
- 3 Я верный член Ордена Светлых Братьев.
- 4 Шахтёр-соперник обманул меня, и я лишился огромного богатства. Однажды я отомщу.
- 5 Моя сестра спасла меня от взрыва газа. Я обязан ей своей жизнью.
- 6 Я отправился в приключение, чтобы обеспечить свою семью. Наша шахта истощилась.

к6 Слабость

- 1 Просторные места заставляют меня чувствовать себя некомфортно.
- 2 Блеск золота может заставить меня почувствовать восторг и жажду его.
- 3 Я сбежал от обвала и оставил своих товарищей на волю судьбы.
- 4 Тёмные шупальца закрадываются в мои сны, заставляя меня порой просыпаться, крича.
- 5 Я выкрадывал камни из семейной шахты и проигрывал их.
- 6 Если я застаю кого-то за бездельем, я непременно высказываюсь об этом.

СВИДЕТЕЛЬ ГОРЫ

Гора Донтрона, Гора Сабель, Гора Демона; как её не назови, этот пик мистики и инфернальных умыслов маячит как на горизонте, так и во снах Ротхенуан. Вы знаете, об этом месте больше, чем многие, ведь вы заключили сделку с её покровителями.

Однажды опасная пустошь, населяемая уже давно вымершим народом, гора на южной границе Червелесся, сейчас является пристанищем интриг. Чародей, известный как Мастер, является легендарной фигурой в этих местах. Его дети, рождённые от единения нечестивого с тайным, распространились по всему Мидгарду. Они работают во славу своего отца и самопровозглашённого потомка Вэль Туорога. Какие интриги подпитывают его дети? Знает лишь порода Горы, а возможно - и вы.

Вы заключили сделку с одним из агентов горы. Как она случилась? Вы сами выискивали слуг Мастера, чтобы получить мощь и знания? А может, одной ночью они нашли ваш лагерь у дороги, заманивая вас обещаниями и золотом? Хочется ли вам аудиенции с Мастером? Что они заставили вас сжечь в адском пламени, чтобы заключить договор? Их злое лице ухмылялось и упростили вас пометить себя дьявольским пламенем. Что же вам придётся сделать после того, как вы вдохнёте сернистый дым ада?

По миру вы идёте, не неся обозначения своего договора. Другие видят вас тем, кем вы кажетесь: приключенцем, учёным, миссионером, разбойником, торговцем. Но дети Мастера и их слуги знают вас под другим именем. Они зовут вас свидетелем. Вы надеетесь, что однажды они назовут вас князем, повелителем огненного шпилья. Сейчас же, у вас есть послание, которое нужно доставить. Каждая деталь на своём месте.

Владение навыками: Обман, Убеждение

Языки: Инфернальный

Сваряжение: Различное (прочтите черту Сделка)

Черта: Сделка

Вы подписали контракт с одним из демонических отродий Мастера. Они могут видеть и слышать через вас, будто бы вы их фамилляр. В зависимости от покровителя, это наблюдение начинается и прекращается. Вы осознаёте, когда за вашими действиями следят, но другие - нет. Слежка вашего покровителя магическая и может быть замечена заклинаниями вроде Обнаружения магии, когда она происходит. Слежка может происходить только на Материальном плане. В награду вам платят по 25 зм каждый месяц за каждый уровень персонажа, который вы получили. Выберите одно, с чем вы начнёте свою карьеру приключенца:

- Продолжительное комфортное существование, обустроенный дом, два комплекта аристократичной одежды и 50 зм, сложенных в сундуке.
- Ездовая лошадь с седлом, набор путешественника, комплект дорожной одежды и поясной кошелек с 25 зм.

Персонализация

Те, кто заключают сделки с агентами Мастера, не считают



себя безрассудными; себе они кажутся амбициозными. Если они сильно рискуют, это только ради наград, помогающих им преследовать эти амбиции - и чтобы служить Мастеру.

к6 Черта характера

- 1 Я уверен в себе и доволен жизнью
- 2 Сделка сделала из меня параноика.
- 3 Я обожаю открывать для себя что-то новое и знакомиться с людьми.
- 4 Я не против лгать другим.
- 5 Я люблю тратить деньги.
- 6 Я улыбаюсь с зубами.

к6 Идеал

- 1 **Мощь.** Всё, что имеет значение - это наращивание могущества. (Злой)
- 2 **Результаты.** Не стоит беспокоиться о методах, если в конце цель будет достигнута. (Хаотичный)
- 3 **Служба.** Я делаю важную работу для тех, кто выше меня. Служба - прекрасная награда. (Законный)
- 4 **Богатство.** Деньги всему голова. (Любой)
- 5 **Объединение.** Я пожертвовал своим уединением, чтобы тёмные силы могли измениться, видя красоту и любовь. (Добрый)
- 6 **Знание.** Знания - единственный важный ресурс; я должен накапливать и делиться им. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Я прослужу столько, сколько мне положено, а после - уйду с наградой.
- 2 Эта проклятая сделка должна быть отозвана любым способом.
- 3 Я увижу мир, повстречаюсь с королевами, убью своих врагов и попытаюсь выиграть своё место на горе.
- 4 Я должен убить существо, с которым заключил эту сделку.
- 5 Гора Демона падёт, и моя сделка была вынужденной пеной, чтобы подобраться к её властителям.
- 6 Я обману другое существо и заставлю его перенять мою сделку.

к6 Слабость

- 1 Когда мой покровитель смотрит моими глазами, я становлюсь жестоким и грубым.
- 2 Я не могу нормально отдохнуть весь день после пребывания активным свидетелем.
- 3 Видения Одиннадцати Адов появляются передо мной в самые неудачные моменты.
- 4 Если я подпущу кого-то слишком близко к себе, он узнает мой секрет.
- 5 Я транжира.
- 6 Я ишу всё большие и большие опасности, чтобы впечатлить своего покровителя.

ФАНАТИК БАБЫ-ЯГИ

*“...Я встретил странника в пути, (о чудеса, о странствия)
Стенал, что тяжело нести. А шёл как будто налегке, сказал в котомку посмотреть, А там яйцо о двух когтях! (дрожу теперь, дрожу я) Сказал, ОНА ИДЕТ ЗА ВОРОМ ВСЛЕД!
Поклялся вечно я молчать, (боюсь теперь, боюсь я), Язык в залог пришлось отдать. (Нашла меня, нашла меня она)...”*
-отрывок из каривской джиги (автор неизвестен).

Жужжание пчёл, хмельных от нектара, трещины, разбегающиеся от шага по замерзшей луже, шёпот сосен ночью в глуши - следы Бабушки повсюду. Вы их видите, видите их все.

Баба Яга, переменчивая, как Пески Скорби, неизменная, как расположение звезд. Бабушкой зовут её, хотя у неё есть только дочери. Легенды об этой могущественной ведьме известны далеко за пределами Ротхенианской Равнины. Истории о ней живут в вашем сердце, заученные наизусть и не раз поднимавшиеся в разговорах. Вас звали странным, злочастным, а то и хуже, но вас утепает ваша уверенность в том, что она наблюдает за вами.

Вы провели немало времени, изучая ее. Что так заинтересовало вас? Пришло ли вам видение по дороге в Бьёрншафен? Услышали ли вы скрипучий голос в землях Карива, который пел то, что только вы могли услышать? Прочитали ли свое будущее на запотевших от дыхания посетителей стеклах таверны в Видиме? Магия всегда влекла вас. Лей-линии зовут вас, ждут вас. Вы видите пирамиды, возвышающиеся на Ротхенианской Равнине там, где лей-линии пересекаются и сплетаются в узлы. Вы знаете, как рискованно вызывать ее и как смертельно опасно искать ее компании, но вон там, только что, вы видели, как взлетел этот воробей. Как по-особому бьют его крылья. Она смотрит, она знает, она здесь.

Владение Навыками: Магия, Проницательность

Языки: Два на ваш выбор

Снаряжение: Посох со старой лампой на нём, набор травника, комплект одежды путешественника, поясной кошель с 103м

Черта: Касание Бабушки

Ваша одержимость Бабушкой Ягой, к добру или худу, привлекло к вам внимание. Вы можете провести день, ища и расшифровывая следы великой ведьмы (считается временем простоя). После этого вы можете выбрать одно из перечисленных:

Обозначить Веёлу: Местоположение ближайшей Веёлы приходит к вам в видении.

Зловещий глаз: Один из ваших глаз становится жёлтым и покрывается бельмом на день. Этот глаз смотрит прямоком в души существ неподалёку и подмечает ложь, которую они проносят. Видя ваш глаз, люди с чистым сердцем относятся к вам с подозрением и даже враждебностью.

Прожить на крохах: Ваша дневная потребность в еде и воде может быть погашена поеданием одного фунта живой ткани.



Персонализация

Фанатики Бабы-Яги не способны сбежать от её шёпота в своей голове. Даже когда они не слышат голосов, когда шёпот становится неразборчивым и утопленным в столах боли и крике ужаса - даже тогда они знают, что шёпот всё ещё есть.

кб Черта характера

- 1 Не ворчи и не грусти, каждый след ведёт к успеху.
- 2 Я обожаю ломать карьеры людей.
- 3 Моё настроение меняется быстрее ветра.
- 4 Я самозабвенно танцую в самых опасных ситуациях.
- 5 Смех тоже вид чар.
- 6 Мой гнев неостановим и жесток; мои враги боятся меня

кб Идеал

- 1 **Просвещение.** Правда мира скрыта за множеством завес, а мой долг - сорвать их. (Любой)
- 2 **Её приказ.** Я знаю, что мной руководит бабушка, и потому я знаю, что я не могу быть неправым или провалиться. (Законный)
- 3 **Безумие.** Беспорядочное поведение и неясные высказывания пошатывают устои других, позволяя им стать свободными. (Хаотичный)
- 4 **Эйфория.** Чувства, которые на меня нагоняет этот особый чай - всё, что мне нужно, чтобы узреть правду. (Любой)
- 5 **Вестник: Рок.** Конец близок, а бабушка пытается лишь ускорить его. Значение имеет только то, насколько она будет впечатлена мной. (Злой)
- 6 **Вестник: Свобода.** Объединяя её магию с богами, мы все освободимся от тирании. (Добрый)

кб Привязанность

- 1 Однажды я встречу Бабу-Ягу, и она одарит меня за моё усердие и привязанность.
- 2 Лей-линии Мидгарда однажды подчинятся мне.
- 3 Я найду магический артефакт, который позволит мне попасть в дом бабули.
- 4 Я должен позволить всему миру познать тайны и магию бабушки.
- 5 Я женюсь на Веёле, а наш ребёнок уничтожит этот мир.
- 6 Мы с Бабой-Ягой будем править Мидгардом вместе.



к6 Слабость

- 1 Моя вера в знаки и знамения порой уводит меня с пути.
- 2 Моё поведение часто бывает спонтанным, отталкивая других.
- 3 Бабушка порой навещает меня в кошмарах, не давая мне спать.
- 4 Меня отвергали из-за моей эксцентричности, а потому мне сложно довериться людям.
- 5 Бабочки и мотыльки пугают меня до оцепенения.
- 6 Я безумец.

НЕЙМХЕЙМСКИЙ ГНОМ

Вы происходите из гномьего королевства Неймхейм: родины умелых ремесленников, близких родственников и навеки вьёвшихся кровавых пятен. Ваша родина находится под вековым проклятьем, наложенным Бабо́й-Яго́й. Сейчас ваши люди существуют за счёт договора, заключённого с великим дьяволом Одиннадцати Адов. Сосновые леса вашего дома выживают из-за кровавой жертвы, заплаченной Адским силам, чтобы те сдерживали гнев Бабы-Яги. Вам не чужда необходимость поддерживать лицо, чтобы скрыть совсем отчаянную ситуацию.

Владение навыками: Магия, Обман

Владение инструментами: Один комплект ремесленных инструментов на ваш выбор

Языки: Инфернальный

Снаряжение: Комплект ремесленных инструментов (совпадающий с вашим владением), рулон очень тонкой кальки, комплект одежды путешественника, пять свечей и поясной кошель с 5 зм.

Черта: «Особая» кожа

Подрастая в Неймхейме, вы научились не тратить ресурсы попусту. В конце концов, всегда есть спрос на хорошую кожу, новые свечи, резную кость и мыло. Вы можете провести 2 часа, разделывая мёртвого гуманоида. Гуманоид среднего размера несёт в себе достаточно материалов для 5 кусков мыла, 10 свечей, 1 листа пергамента или вкуснейшего мясного пирога, который может поддержать сытость существа до среднего размера на день (товары на 1 см). С разрешения вашего мастера, вы можете создавать небольшие товары, вроде ремней, сумочек или туфель.

Персонализация

Гномы Нильфхейма жизнерадостны, общительны и гостеприимны - по крайней мере, на поверхности. Хотя многие из них действительно светлые люди, чёрные корни их культуры растут глубоко. Даже лучшие из них понимают, что для выживания необходимо проливать кровь. Многие принимают тяжёлую действительность, натягивая дружелюбное лицо лишь для того, чтобы заманить незнакомцев под нож и сохранить жизнь своим семьям. Другие же отрицают адскую тьму, застилающую их дома.

к8 Черта характера

- 1 Я не могу устоять от того, чтобы не намекнуть на мрачную правду своей жизни.
- 2 Я всегда держу при себе свой разделочный нож и часто затачиваю его.
- 3 Я могу оставаться радостным даже в самых мрачных обстоятельствах.
- 4 Я люблю новых людей и новые места.
- 5 Я прицениваюсь к людям так, будто бы они скот.
- 6 Загадки - лучшая форма развлечения.
- 7 Музыка и вкусная еда - лучшие способы растопить холодное сердце.
- 8 Я люблю торговаться на рынках и спорить с друзьями.

к6 Идеал

- 1 **Долг.** Жертва, принесённая вовремя, может спасти жизнь многим. (Законный)
- 2 **Революция.** Нормы, которые связывают нас, должны быть разорваны. (Хаотичный)
- 3 **Гостеприимство.** Мне нравится делиться своим с теми, кому оно нужнее. (Добрый)
- 4 **Совершенство.** Всё, что нужно сделать, стоит делать хорошо. (Любой)
- 5 **Экспрессия.** Нужно делиться фольклором, чтобы он не канул в лету. (Нейтральный)
- 6 **Зависть.** Они не знают насколько хороша их жизнь, поэтому они заслуживают быть принесёнными в жертву. (Злой)

к6 Привязанность

- 1 Дьяволы, защищающие мою деревню, требуют особую жертву. Мне нужно найти кого-то подходящего или ей стану я.
- 2 Моя любовь сбежала из деревни, чтобы не быть принесённой в жертву, и я не успокоюсь, пока мы снова не встретимся.
- 3 Я ишу способ избавиться от проклятья Бабы-Яги, чтобы мы больше не нуждались в дьяволах.
- 4 Старый ремесленник, у которого я обучался, ближе мне, чем семья.
- 5 Я был выбран жертвой для деревенских дьяволов, а потому - сбежал. И бегу до сей поры.
- 6 Моему отцу пришлось продать самое дорогое, что у него было, иностранному торговцу, а я сейчас я отправился, чтобы вернуть его.

к6 Слабость

- 1 Мне сложно вписаться в жизнь за пределами леса и мне сложно сохранить свои секреты.
- 2 Раньше я приносил жертвы из-за необходимости, а теперь я искушён тем, чтобы сделать это ради силы.
- 3 Я боюсь дьяволов и чувствую необходимость подчиняться им.
- 4 Я чувствую безумную зависть, когда вижу лучшего ремесленника, чем я.
- 5 Я моюсь только самодельным мылом.
- 6 Проявление дружелюбия мгновенно вызывает у меня подозрения.

к8 Черта характера

- 1 Я пью. Я пою. Я сражаюсь. Я живу.
- 2 Я с нетерпением жду встречи с достойным противником.
- 3 На море я оживаю, а когда мне приходится его покинуть, я жду своего возвращения.
- 4 Я никогда не сложу своё верное оружие.
- 5 Мне нравится рассказывать истории о своих великих свершениях. Некоторые из них не весьма правдивы - по крайней мере, сейчас - но это не важно.
- 6 Я вижу предзнаменования в повседневных вещах.
- 7 Я никогда не отступаю от испытаний.
- 8 Я часто цитирую мудрости древних песен.

НАЛЁТЧИК СЕВЕРНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Жестокие зимы Северных Земель рожают безжалостных людей, но нет никого более безжалостного, чем налётчики. Ваша жизнь была наполнена испытаниями, которые вы проходили, наживу, которую вы забирали, и честью, которую вы заработали. Вы переплывали через покрытые льдами северные моря мертвецки-холодными зимами и абсолютно чёрными ночами и придавали ваших врагов огню и мечу. Враги бегут в страхе от вашего имени, а товарищи складывают песни в вашу честь.

Владение навыками: Запугивание, Выживание

Владение инструментами: Транспорт (водный)

Языки: Великанский

Снаряжение: Краденый сувенир из давнего рейда, моток пеньковой верёвки, комплект одежды путешественника, поясной кошель с 5 зм

Черта: Путь Налётчика

Многие моряки боятся выплывать за пределы намеренных маршрутов и знакомых берегов. Некоторые боятся заплывать в пасть шторма в ночи. Это не про вас. Пока вы не путешествуете в ускоренном темпе, вы не можете сбиться с курса в нормальных условиях. Суровые условия, нехватка инструментов или магия могут наложить на вас штраф или сбить вас с курса, на усмотрение мастера. Кроме того, если вы не занимаетесь ничем во время плавания в гребном судне, вы можете заставить гребцов забыть об усталости. Гребцы могут управлять судном на час больше, перед риском истощения.

Персонализация

Налётчики Северных Земель следуют строгому кодексу поведения и чести, который может показаться парадоксальным для посторонних. Вы жестоки в битве, а также - бесстрашны, честны и гостеприимны. Это распространяется даже на ваших врагов в не битвы, до тех пор, пока они остаются так же вежливы. Кровожадные налётчики, тем не менее, часты, и те, кто отвергают честь и пресекают закон, так же встречаются в рядах самой страшной банды в Мидгарде.





к6 Идеал

- 1 **Честь.** Я щедр в гостеприимстве, честен в суждении и бесстрашен в битвах. (Любой)
- 2 **Алчность.** То, что есть у других, должно принадлежать мне. (Злой)
- 3 **Традиция.** Наши традиции - предания богов. Кто ты такой, чтобы это отрицать? (Законный)
- 4 **Добыча.** Я прокормлю своих людей и защищу их. (Добрый)
- 5 **Свобода.** Мы берём то, что нам нужно, и идём туда, куда хотим. (Хаотичный)
- 6 **Выживание.** Мир жесток, и я готов на что угодно, чтобы выжить. (Нейтральный)

к6 Привязанность

- 1 Те, кто сражаются бок о бок со мной, заслуживают моего уважения.
- 2 Мой корабль для меня дороже всего мёда Бьёрнхейма.
- 3 Даже ненавистный враг, оказавший мне уважение, может ожидать того же.
- 4 На тополе моего отца выгравирована странная руна. Я уверен, она - ключ к моей судьбе.
- 5 Судно моей матери затерялось в море, но я знаю, что она всё ещё там. И я найду её.
- 6 Дом моего клана - священная земля. Я готов на что угодно, чтобы защитить её.

к6 Слабость

- 1 Я теряюсь в жаре и крови сражения. Приказы и планы оставляю от себя лишь далёкие отголоски.
- 2 Союзники, это, конечно, здорово, но золото есть золото.
- 3 Пренебрежение может быть смыто лишь кровью. Другая плата не пойдёт.
- 4 Однажды я сбежал из битвы. И до сей поры я бегу от стыда.
- 5 Всё, что у меня есть, я забрал у человека, которого я предал.
- 6 Меня раздражают требования чести.

НУРИЙСКИЙ ТЕУРГ

Королевство Нурия-Наталь, расположенное в Южных Землях, пропитано магией жизни и смерти. Высшие хранители этих знаний - теурги. Будучи теургом, вы изучаете течение реки Нурия, которая рождает жизнь в пустыне: одновременно физически, будучи источником пресной воды, и магически, будучи самой большой лей-линией в мире. Вы - наблюдатель жизни и хранитель мертвецов для переноса их в новый мир. Большая часть теургов клирики и волшебники, у обоих есть знания как о божественной магии, так и магии лей.

Владение навыками: Магия, Религия

Владение инструментами: Инструменты каллиграфа

Языки: По вашему выбору между древним Нурийским и Небесным

Снаряжение: Моток полосок льняной ткани, священные писания и диаграммы, комплект обычной одежды, небольшой пакетик специй, поясной кошелек с 5 зм.

Черта: Сохранение

Первые теурги чтили Ану-Акма и узнали секреты мумификации. Используя эти приёмы, вы можете подготовить тело для последнего шествия или даже для возврата к жизни. Потратив 8 часов работы с доступом к необходимым материалам, таким как ткань и специи (на сумму 25 зм), вы можете сохранить тело мёртвого существа. Сохранение замедляет процесс разложения, позволяя телу оставаться невредимым на тысячи лет, если его не будут трогать. Сохранённое таким образом тело стареет на один день за каждый прошедший месяц для подсчёта заклинаний и магических эффектов.

Персонализация

Теурги мрачные и серьёзные личности. Многие из них поклоняются Атен или Ану-Акма. Все из них прилежные люди, считающие своим долгом сохранить знания прошлого. Теурги разнятся от сострадающих наблюдателей над мертвецами до чёрствых душ, которые ищут применения сохранению через нежизнь.

к8 Черта характера

- 1 Священные писания богов наталкивают нас на важные мысли в любой ситуации, и я часто их цитирую.
- 2 Я проявляю уважение к местам захоронений.
- 3 Я тихий и задумчивый. Люди говорят, что я жутковат, но я этого не замечаю.
- 4 От меня пахнет специями и маслом.
- 5 На моей одежде всегда есть знаки богов - покровителей мёртвых.
- 6 Осквернение мертвецов разжигает во мне праведную ярость.
- 7 С собой у меня всегда есть запас пресной воды.
- 8 Мне нравится узнавать о жизнях других людей.

к6 Идеал

- 1 **Утешение.** Страх легко победить состраданием и облегчением мук других. (Добрый)
- 2 **Равенство.** Все, вне зависимости от социального статуса, познают успокоение в руках богов. (Нейтральный)
- 3 **Стремление.** Навыки и знания ведут к самосовершенствованию. (Любой)
- 4 **Мощь.** Знания жизни и смерти даруют превосходство в обоих. (Злой)
- 5 **Долг.** Боги имеют определённые ожидания на нас, и мы должны им соответствовать. (Законный)
- 6 **Прихоть.** Я сам выбираю где и как я показываю свою силу. (Хаотичный)

к6 Привязанность

- 1 Я провожу хотя бы минимальные похоронные церемонии для всех убитых существ, даже ненавистных мной врагов.
- 2 Смерть не заберёт меня; Я буду выше неё.
- 3 В любой ситуации я буду защищать места захоронения.
- 4 Я не могу вернуться в свой храм до тех пор, пока не верну что-то важное для моей веры.
- 5 Я создам самую большую в мире коллекцию некромантских писаний и заклятий.
- 6 Мощная древняя личность восстала из мёртвых. Я прослежу за тем, чтобы упокоить её вновь.



к6 Слабость

- 1 У меня есть жуткое влечение к нежити.
- 2 Я ужасаюсь некромантии и избегаю её во что бы ни стало.
- 3 Я продам что и кого угодно за вечную жизнь.
- 4 Я верю в неизбежность смерти, часто не придавая значение смертям тех, кто мне не близок.
- 5 Мне ненавистна жадность богов, и я желаю ослабить их.
- 6 Мой взгляд на мир непоколебим.

ПРОРОК

Правда разносится по мультивселенной и порой она находит место, в которой она сможет раздаться громче. Ваше тело - одна из таких точек. Великие силы меняют этот мир, и вы понимаете их предназначение. В отличие от далёких отголосков, звучащих из рта гадалки или переплетений лжи шарлатана, ваши слова рожают мысли в головах тех, кто слышит ваше послание. Будь то бредни о конце света, гласимые грязным бродягой на углу, или отработанные речи жрицы культа, слова пророка раздаются по воле высших сил, распространяя правду в массы.

Владение навыками: Убеждение, Религия

Языки: Один из перечисленных, подходящих к высшей силе, дарующей вам свои откровения: Язык бездны, небесный, глубинная речь, драконик, первичный (один диалект), инфернальный или сальван.

Владение инструментами: Выберите один из инструментов каллиграфа или инструментов художника

Снаряжение: Священный символ или идол, отражающий источник ваших откровений, комплект обычной одежды, записи ваших мыслей и философии и поясной кошелек с 5 зм.

Черта: Глас с небес

Вы видели правду и ваши слова несут эту правду в мир. Но что важнее, эта правда наставляют других на действия. Люди, которые слышат и принимают ваши слова становятся целенаправленными. Подобные люди будут предлагать помощь и услуги вашему делу, будь то построением нового храма, расчисткой завалов после шторма или же кормлением голодных. Однако, лишнему риску они подвергать себя не будут. Обычно храмы и прочие религиозные организации принимают пророков своей веры, а аристократия, торговцы, торговые гильдии и подобные организации могут помочь ресурсами.

Кроме того, вы можете добиться аудиенции с влиятельными людьми или при приглашении на мероприятия, которые обычно были бы гораздо выше вас по статусу. От тех же, кто боится или опровергает вашу точку зрения, вы можете ожидать социальной враждебности, хотя многие могут попросту бояться выступить против вас в открытую.

Продумайте с мастером источник и тему ваших откровений, а также - каким людям они могут нравиться и каким - противоречить.

Персонализация

У пророков есть одна общая черта - убежденность. Вне зависимости от того, разносят ли они по миру благословения щедрого божества или же мрачные вести о грядущем конце, пророки уверены в том, что то, что они видят и говорят является истиной. Некоторые могут бояться этой внутренней уверенности. Они могут пытаться скрыть правду внутри себя и отрицать своё призвание. Могут потребоваться года перед тем, как пророк смиритесь с самим собой, но так или иначе, он не может отрицать правды.

к8 Черта характера

- 1 Обычно я тихоня, но очень воодушевляюсь во время произнесения речей.
- 2 Мои цветы мне как семья.
- 3 Мне нравится обсуждать о мелких деталях своих откровений, особенно с неверующими.
- 4 Неверующие расстраивают меня, отрицая правду.
- 5 Я вижу, как правда моих слов меняет повседневность.
- 6 Мне некомфортно быть вне места поклонения моей вере.
- 7 Я становлюсь вспыльчивым, когда кто-то оспаривает мои видения.
- 8 Я не понимаю тех, кто отказывается верить в высшие силы, правящие миром.

к6 Идеал

- 1 **Упорство.** Правда должна идти по всему миру. (Любой)
- 2 **Революция.** Видения гласят об изменениях, которые нельзя отрицать. (Хаотичный)
- 3 **Владычество.** Мой голос - голос правды и мои слова - единственные, которые люди должны слышать. (Злой)
- 4 **Стабильность.** Мои учения гласят о лучшей жизни, и я стремлюсь построить её для тех, кто разделяет мою веру. (Законный)
- 5 **Надежда.** Мои откровения развеивают тьму во всех уголках мира. (Добрый)
- 6 **Стойкость.** Моё послание расстраивает меня, но я верю в высшие силы. (Нейтральный)

к6 Привязанность

- 1 Я должен защитить частицу древнего писания, раскрывшую мне правду, любой ценой.
- 2 Человек, оставшийся со мной, когда мне впервые открылась правда, самый дорогой мне человек в мире.
- 3 Я отомщу тому, кто обернул мою церковь против моего откровения.
- 4 Перед откровением я был грешником и теперь - работаю без продыху, чтобы компенсировать своё тёмное прошлое.
- 5 Я знаю, что противодействующая мне вера основана на лжи и я хочу просветить её последователей своим откровением.
- 6 Однажды целый орден моей религии проповедовал мои откровения, но я стал последним из них.

к6 Слабость

- 1 В глубине души меня терзает сомнение. Если я не смогу смириться со своей верой, мои последователи пострадают.
- 2 Моя преданность откровениям настолько высока, что я порой рискую собственной безопасностью ради них.
- 3 Я сделал нечто ужасное ради защиты своего откровения и это остаётся тайной. Пока что
- 4 Я пренебрежительно отношусь к тем, кто не принимает моих откровений.
- 5 В тайне я надеюсь, что кто-то заглушит меня перед тем, как страшная правда, которую я несусь, окажется явью.
- 6 Соперник моей веры отрицает мои откровения, вещая пророчество, противоречащее моему. Он преследует меня куда бы я ни шёл.

ПРОВИДЕЦ

Звёзды освещают путь впереди. Провидцы редко появляются среди людей, обладая даром смотреть через завесу повседневности, смотря на правду, освещаемую звёздами. Перед их глазами бегают причины и следствия, позволяя им находить связующие нити между людьми и событиями, кажущимися совершенно не связанными. Только дурак отвергнет слова человека, видящего повороты судьбы.

Владение навыками: Магия, Восприятие

Владение инструментами: Один игровой набор (картами, костями или другими инструментами провидения)

Языки: Один на ваш выбор

Сваряжение: Игровой набор на ваш выбор, подарок от прошлого клиента, комплект обычной одежды и поясной кошель с 5 зм.

Черта: Взгляд в судьбу

Используя определённый метод предсказания, вы можете прочесть частицы будущего цели. Вы должны провести один час, общаясь с клиентом и обращаясь к своему методу предсказания. В конце этого времени вы можете поведать цели о его возможном будущем. Эти детали достаточно смутны, но чтение может позволить вам лучше понять этого человека и, возможно, расположить его к себе. После чтения ваши клиенты, как правило, расслаблены и более открыты к вашим предложениям (они становятся расположены к вам на одну ступень лучше, чем раньше для определения социальных взаимодействий, РМ стр. 244).

Кроме того, вы можете ожидать небольших услуг в качестве благодарности бывших клиентов, разбросанных по разным местам. Считайте, что вы можете знать хотя бы одного дружелюбно-настроенного к вам человека в каждом городе, где в прошлом вы провели хотя бы немного времени.



Персонализация

Провидцы сильно разнятся. Некоторые принимают свой дар и делятся своими знаниями, в то время, как другие боятся полученных ими знаний. Провидцы смирились с прихотью случайности и видят причины там, где другие увидели бы следствие.

к8 Черта характера

- 1 Я вижу знаки в каждой мелкой детали повседневности.
- 2 Неожиданные события поражают меня и порою чувствуются знакомыми.
- 3 Я слежу за тем, чтобы другие видели то же, что вижу я.
- 4 Порою я не замечаю, как начинаю баловаться с картой, монеткой или другим моим инструментом.
- 5 Мой оптимизм неодолим. Я видел, что так или иначе, но вещи обернутся в хорошую сторону.
- 6 Несмотря на то, что мне нравится делиться своими предсказаниями, я никогда не сделаю этого бесплатно.
- 7 Взгляды в будущее пугают меня, и я стараюсь избегать их во что бы то ни стало.
- 8 Когда на меня находит видение, я слабо контролирую свои действия.

к6 Идеал

- 1 **Стремление.** Я видел своё возвышение в будущем и сейчас работаю на то, чтобы приблизиться к нему. (Любой)
- 2 **Эксплуатация.** Мой дар даёт мне прекрасную возможность воздействовать на людей так, как мне хочется. (Злой)
- 3 **Свобода.** Знание будущего даёт большую свободу выбора. (Хаотичный)
- 4 **Спокойствие.** Я ишу удовлетворения тем, что вижу в будущем. (Нейтральный)
- 5 **Правда.** Я - вестник правды и буду делиться ей, к добру или к худу. (Законный)
- 6 **Сострадание.** Мой дар может взбодрить страдающих и успокоить беспокойных. (Добрый)

к6 Привязанность

- 1 Я предсказал будущее человеку, который после этого разрушил мою семью, но я проигнорировал предупреждение. Я должен найти его и всё исправить.
- 2 Моя бабушка передала мне свою вещь, когда объясняла наш дар. Эта вещь - моё главное сокровище.
- 3 Я до сих пор не понимаю одно из своих видений, но уверен, что в нём кроется что-то важное.
- 4 Моя семья странствует, и я отсылаю большую часть своих денег им.
- 5 Я предсказал будущее человеку, которого любил, что заставило его отдаться в руки другому.
- 6 Мне нравится предсказывать будущее влиятельных людей.

к6 Слабость

- 1 Однажды я увидел правду, которую не стал произносить и это привело к трагедии. Я до сих пор думаю об этом.
- 2 В кошмарах я вижу образы каждого тёмного будущего, что я предсказывал.
- 3 Как бы я ни старался, мои предсказания не берут всерьёз.
- 4 Не могу удержаться от того, чтобы приукрасить чью-то судьбу ради пары золотых.
- 5 Терпеть не могу шарлатанов и обманщиков, пользующихся теми, кто ищет знаний о своей судьбе, и я делаю всё, что в моих силах, чтобы раскрыть их.
- 6 Я завидую счастливым судьбам, которые я предсказываю, ведь свою я прочесть не могу.

ВАРИАНТ ГИЛЬДЕЙСКОГО РЕМЕСЛЕННИКА: ЖЕСТЯНИЩИК

Вы ремесленник, который специализируется на починке различных предметов, нежели на каком-то определённом ремесле. Вы знакомы с различными инструментами и методами починки, достаточными для того, чтобы сойти за подмастерье в любом ремесле. Жестянщики любимы людьми, которые не могут просто заменить сломанную вещь, а небольшие поселения радуются вашему приходу.

Черта: На скорую руку

Ваш опыт в починке всякой всячины, а также - ваше знакомство с различными инструментами, позволяют вам делать быстрые починки повреждённого снаряжения. Вы можете потратить два часа во время длительного отдыха или простоя, работая над повреждённым предметом с использованием инструментов жестянщика. Когда вы закончите с починкой, любой, кто использует этот предмет по назначению, игнорирует штрафы, вызванные поломкой.

Починка является временной и продлит количество дней, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы можете снова починить предмет после истечения этого времени, но каждая последующая починка будет длиться на один день меньше. Рано или поздно, предмет придётся заменить или починить с помощью умелого мастера с доступом к необходимым инструментам.

Кроме того, вы можете на скорую собрать небольшой механический предмет, вроде замка или простой ловушки. Это требует два часа работы инструментами жестящика и достаточного количества материалов. Предмет, созданный таким образом, в лучшем случае среднего качества и не будет служить вечно. Собранный на скорую руку предмет работает количество дней, равное вашему модификатору интеллекта (минимум 1), перед тем, как развалиться, заклинить или сломаться другим образом.

Деревенские люди любят жестящиков. Вы можете работать за еду и ночлег, занимаясь мелкими поправками и починками для людей.



ВАРИАНТ БЕСПРИЗОРНИКА: ПОПРОШАЙКА

Когда цивилизации процветают, всегда есть те, кто существует в низах общества - низшая каста в плену собственной бедности. Эти бедолаги остаются на заднем плане, даже если они отчаянно ищут сострадания у более благополучных жителей. Вы провели немалую часть своей жизни, проживая в самых нижних слоях общества вашего города, а ваше выживание зависело от милосердия людей. Вы научились сливаться с фоном и знаете, как использовать определённую мимику и тон голоса, чтобы выпросить пару монет. Используйте приведённые ниже владения навыками и черту взамен положенных в предыстории Беспризорник.

Владение навыками: Обман, Убеждение

Черта: Не найдётся монетки?

Проведя столько времени без дома, денег и нормального имущества, вы научились растягивать те немногие деньги, что имеете, на гораздо больший срок, чем могут другие. Потратив несколько часов на сборы пожертвований с богачей или, хотя бы, обычных горожан, вы можете поддерживать свою жизнь в городе. Вы поддерживаете бедное существование, не тратя необходимых денег. Это существование отражает то, что вы зарабатываете пару грошей попрошайничеством и тратя эти деньги на самое необходимое.

Кроме того, вы знаете несколько мест, где вы можете получить еду, жильё и базовое снаряжение (Мастер сам решает какое снаряжение доступно в этих местах) за 75% их цены. Вы не можете часто использовать эти места и могут пройти дни и даже недели перед тем, как вам будет позволено приобрести таким образом что-то ещё.

ПРАВИЛА ЗАКЛИНАНИЙ



6

Геомантия и наложение рун имеют уникальные правила, неприменимые к другим видам магии. Если ваш персонаж следует одной из этих магических традиций, вам необходимо прочитать эту главу. В ней присутствует и описание магии колец, так как эта школа волшебства имеет необычный подход к магии, который необходимо понять не только Мастеру, но и игрокам, выбравшим эту традицию.



ЛЕЙ-ЛИНИИ И ГЕОМАНТИЯ

Магия существует в бесчисленных формах, от едва заметных до видимых всем. Лей-линии естественным образом соединяют разрывы между тонкими, но распространёнными источниками магии и конкретной, применяемой силой, которая способна перемешать горы. «Лей-линии» - это, по сути своей, энергетические каналы, где магическая сила течёт подобно невидимой реке. Они называются линиями, потому что длина является их единственным измерением, которое имеет смысл в этом измерении. Учёные и мудрецы горячо обсуждают происхождение лей-лений, но их существование неоспоримо.

Лей-линии могут питать как мистическую, так и сакральную магию. Хотя сами линии невидимы для обычного глаза, магия школы Прорицания запросто раскрывает их присутствие. Для заклинателей, научившихся находить их, лей-линии выглядят как светящиеся потоки энергии или пульсирующие полосы света, сродни северному сиянию или сверкающим нитям.

Лей-линии не однородны и не вездесущи. Некоторые места богаты лей-линиями, в то время как в других их нет. Они проходят по воздуху, воде и земле с одинаковой лёгкостью, но всё же некоторые места, такие как камень и узкие пещеры, затрудняют их поиск и нахождение.

СИЛА ЗЕМЛИ

Лей-линии склонны повторять контуры земель, через которые они текут, и в то же время и сама земля реагирует на магический поток. Обученные заклинатели, особенно волшебники-геоманты, могут изучать особенности местности чтобы определить, присутствуют ли здесь лей-линии и попытаться понять какой эффект они могут оказывать. Существа с сильной связью с местностью могут показать разницу между землёй, благословлённой лей-линией, и землёй без этого эффекта. Друиды, следопыты, лесники, фермеры, даже шахтёры и архитекторы порой изучают признаки лей-линий и применяют их с пользой.

Естественные пути через местность (независимо от растительности) являются удобными каналами для лей-линий. Как вода, магическая энергия следует мистическими путям наименьшего сопротивления, так что для лей-линий нет ничего необычного в следовании по водным путям или вдоль них. Предприимчивые правители и дерзкие

волшебники иногда изменяют ландшафт чтобы изменить и путь лей-линии, или, по крайней мере, попытаться это сделать. Это тонкая работа, и она может иметь разрушительные последствия, если была сделана небрежно, но преимущества её достаточно соблазнительны чтобы уравновесить риски. Особые магические эффекты, и даже восхитительные чудеса, такие как летающие в воздухе куски скал и земли, поддерживаемые потоками силы, могут быть созданы мастерски направленными лей-линиями.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕЙ-ЛИНИЙ

Заклинатели могут вставать на лей-линии, чтобы наполнить свои заклинания внезапными всплесками силы. И пускай это может быть опасно, опытный заклинатель может создавать фантастические эффекты, манипулируя этой мощью.

Лей-линии отличаются друг от друга по интенсивности мистической силы - от слабых ручейков до титанических потоков. Чем сильнее линия, тем мощнее её влияние на магию и тем труднее подчинить её силу себе.

Кроме этого, они классифицируются на закрытые и открытые. Но эти категории очень расплывчаты - лей-линия закрывается для отдельных заклинателей, что закрыли её, оставаясь открытой для всех остальных. Закрытая лей-линия даёт непредсказуемые, чаще всего повторяющиеся преимущества при работе с магией. Открытые лей-линии не сложнее чем закрытые (по своей мощи), но куда как хаотичны и опасны в использовании. Кроме этого, они испускают магическую энергию в окружающую среду, что может вызвать странные и неестественные эффекты в окрестностях рядом с ней.

Чтобы использовать весь потенциал лей-линий требуется специальные знания, предоставляемые либо чертой Посвящённых в лей, либо Магической традицией: Геомантия. Если в вашей компании не используются дополнительные черты, вы можете позволить игроку-заклинателю изучить технику использования лей-линий во время простоя (например, под чутким руководством наставника Геоманта или изучая обширные материалы по данной теме).

Как только заклинатель понимает, как именно получается доступ к энергии лей-линии, дальше всё становится проще. Если маг накладывает заклинание, находясь в пределах 30 футов от лей-линии, он может

ЛЕЙ-ЛИНИИ В МИДГАРДЕ

В рамках компании в Мидгарде, лей-линии являются неотъемлемой частью мира. Они пересекают большую часть континента на поверхности, временами проходя через него под землёй или над ней, неся свою магическую силу во все уголки мира.

Но самое главное, что лей-линии текут по пересекающим планы мистическим дорогам, известным как Дороги Фей или Теневые Дороги. Дороги Фей позволяют

путешествовать по Мидгарду с невероятной скоростью. Те, кто знаком с секретами их использования, довольно ревностно охраняют оные.

Лей-линии играют особую роль среди Рамагов из Южных Земель. На этой части материка сеть из лей-линии довольно хаотична и местами разрушена, но Рамаги стараются держать их хоть под каким-то контролем.

использовать её энергию чтобы увеличить силу своего заклинания. Это требует от него успешной проверки базовой характеристики (без добавления Бонуса мастерства) со Сл 10 + уровень заклинания. Успешная проверка приводит к тому, что заклинание изменяется под влиянием силы лей-линии (слабой, сильной или титанической). При провале менее чем на 5 единиц заклинание срабатывает как обычно, без усиления и штрафа. При провале на 5 и более заклинание срабатывает, но заклинатель получает Отдачу (см. ниже).

Успешное использование лей-линии зависит и от того, открыта она или закрыта для заклинателя. Закрытая лей-линия всегда оказывается один и тот же эффект на заклинания мага, закрывшего её. Открытая лей-линия хаотична - всякий раз, когда заклинатель использует её силу, он должен бросить к10 и обратиться к таблице эффектов лей-линий соответствующего типа (слабая, сильная, титаническая).

ЭФФЕКТ СЛАБОЙ ЛЕЙ-ЛИНИИ

к10 Эффект

- 1 Если ваша атака заклинанием не попадает по цели, или цель совершает успешный спасбросок от вашего заклинания, вы можете выбрать новую цель в пределах 10 футов от исходной и произнести заклинание повторно (не тратя ячейки). Новая атака будет совершаться с помехой, а спасбросок от неё наоборот, с преимуществом.
- 2 Вы можете отложить эффект заклинание на несколько раундов (но не более 5). Произнесите заклинание и выберите на какое число раундов оно будет отложено. Оно вступает в силу в начале вашего хода в раунд, который вы назвали. Все параметры заклинания - цель, площадь, цвет и т.д. указываются в момент произнесения заклинания, а не при срабатывании.
- 3 Если ваше заклинание наносит урон кислотой, холодом, огнём, молнией или звуком, вы можете изменить его на один из вышеперечисленных.
- 4 Если под эффект заклинаний попадает несколько целей, то выберите одну из них - она получает помеху на спасбросок от этого заклинания.
- 5 Дистанция заклинания удваивается.
- 6 Существо, получившее урон холодом от вашего заклинания, становится опутанным до конца его следующего хода.
- 7 Существо, получившее урон от вашего заклинания, становится оглушённым на 1 минуту. В конце своего хода оно может совершать спасбросок Телосложения, и при успехе отменить этот эффект.
- 8 Вы можете произнести заклинание без вербальных компонентов.
- 9 Существо, получившее урон от вашего заклинания, должно совершить успешный спасбросок Силы, или быть сбитым с ног.
- 10 Бросьте кость эффектов дважды (выпавшие одинаковые значения не суммируются), или один раз, но беря результат из таблицы эффектов Сильной лей-линии.

ЭФФЕКТ СИЛЬНОЙ ЛЕЙ-ЛИНИИ

к10 Эффект

- 1 Вы можете перебросить кости урона вашего заклинания (минимум 1, максимум равен модификатору вашей базовой характеристики).
- 2 Произнесённой вами заклинания считается на один уровень выше.
- 3 Существо, получившее урон от вашего заклинания, становится отравленным на 1 минуту. Существо может совершить новый спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- 4 Вы восстанавливаете 1к6 хитов за каждый уровень произнесённого заклинания.
- 5 Ваше заклинание игнорирует сопротивление цели к урону.
- 6 Существо, получившее урон огнём или кислотой от вашего заклинания, получает в начале своего следующего хода ещё 3к6 урона того же типа.
- 7 Все цели вашего заклинания совершают спасброски от его эффектов с помехой.
- 8 Вы можете исключить любое существо из области заклинания.
- 9 Если у вашего заклинания есть дальность «на себя», вы можете считать его как «касание».
- 10 Брось кость эффектов дважды (выпавшие одинаковые значения не суммируются), или один раз, но беря результат из таблицы эффектов титанической лей-линии.

ЭФФЕКТ ТИТАНИЧЕСКОЙ ЛЕЙ-ЛИНИИ

к10 Эффект

- 1 Если ваше заклинание влияет на одну цель, вместо этого оно может поразить до 6 целей по вашему выбору.
- 2 Если ваше заклинание накладывается на область, она удваивается.
- 3 Существо, получившее урон от вашего заклинания, недееспособным на 1 минуту. Существо может совершить новый спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- 4 Вы получаете +5 КД до конца вашего следующего хода.
- 5 В этот ход заклинание произносится бонусным действием, даже если в заклинании указано иное.
- 6 Существа, обычно иммунные к типу урона от вашего заклинания, получают половину повреждений от него.
- 7 Произнесённое вами заклинание считается, как если бы вы использовали ячейку на два уровня выше.
- 8 Нанесение урона по вам не сбивает концентрацию на заклинании.
- 9 Существо, получившее урон от вашего заклинания, отбрасывается на 10 футов и сбивается с ног. Его скорость уменьшается до 0, пока оно не совершит успешный спасбросок Телосложения (в начале своего хода).
- 10 Выберите один из перечисленных эффектов.

ОТВЕТНАЯ РЕАКЦИЯ ЛЕЙ-ЛИНИИ

к10 Результат

- 1 Заклинание производит лишь яркую и громкую вспышку.
- 2 До конца своего следующего хода вы считаетесь недееспособным.
- 3 Вы теряете сознание на 1 минуту. Если вы получаете урон, или другое существо приводил вас в чувство, эффект заканчивается.
- 4 Следующее заклинание, что вы произносите не срабатывает, но тратит ячейку.
- 5 На 1 час все цели ваших заклинаний получают преимущества на спасброски против них.
- 6 В течении 1 часа, каждый раз, когда вы пытаетесь сотворить заклинание, вы должны сделать успешный спасбросок Телосложения Сл 10, в случае провала заклинание не срабатывает, но тратит ячейку
- 7 После сотворения заклинания отдача наносит вам 2к6 психического урона за уровень ячейки (1к6 для заговоров).
- 8 Вы теряете 1 ячейку заклинаний наибольшего уровня, а все ваши заряженные магические предметы теряют по 1к4 зарядов.
- 9 Ваше заклинание не срабатывает, и высвобождает всплеск магии, словно вы использовали *Волшебную палочку чудес*.
- 10 Вы теряете все оставшиеся у вас ячейки заклинаний, а все ваши заряженные магические предметы полностью разряжаются. Лей-линии исчезают для вас на 24 часа. Совершите успешный спасбросок Харизмы Сл 20, в случае провала вы теряете сознание на 1 час. Если вы получаете урон, или другое существо пытается привести вас в чувство, эффект заканчивается.



МАГИЯ КОЛЕЦ

Дварфы известны своим мастерством в изменении физического мира. Земля, камень и даже металл покоряются воле dwarфийских молотов. Легко предположить, что из-за того, что dwarфы имеют такие потрясающие навыки в изменении материалов, им не хватает времени и интереса, чтобы также стать мастерами чар - но это предположение совершенно неверно. Брать бесформенную материю и аккуратно изменять её согласно воле мастера - прекрасная возможность для смешения физических и мистических искусств. Величайшая магия dwarфов связана с ней, что хорошо показывает их легендарное оружие, броня и военное снаряжение, выходящее из их горных крепостей-кузниц. Сравнительно мало dwarфов занимаются изучением магии вне акта создания чего-либо, или для служения своему божеству, но всё же есть одна школа, которая объединяет создание предметов и сотворение заклинаний: Магия Колец.

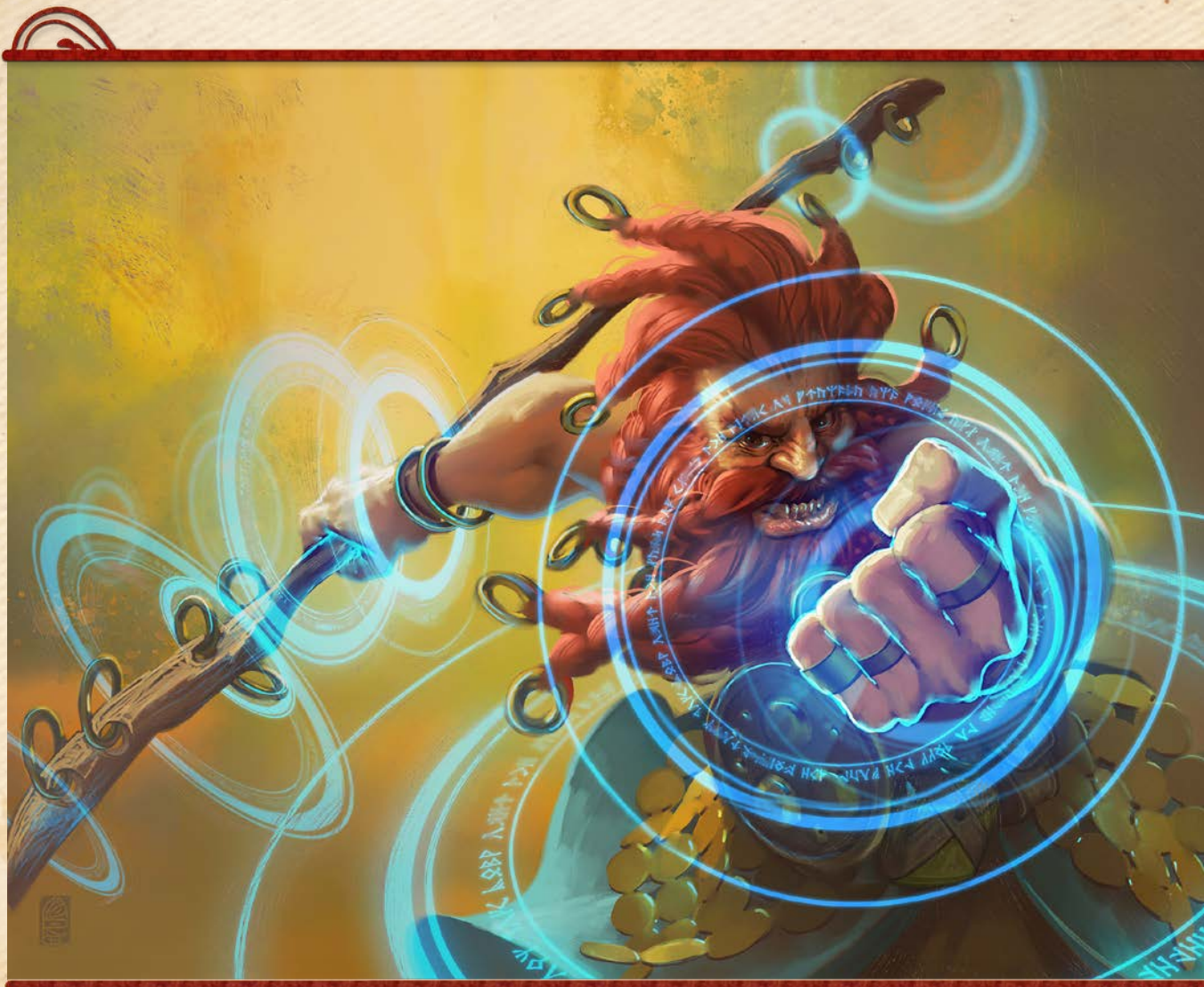
Магия колец - это dwarфийское искусствоковки колец из металла, обычно с могучими рунами, выгравированными на их поверхности, и использование этих колец для изменения магии

Практикующие её направляют свою магию сквозь специально изготовленные кольца, увеличивая причиняемые врагам повреждения, и даже могут вкладывать чары в кольца для того, чтобы использовать их позже.

Кольца, созданные для этой цели - нечто гораздо большее, чем декоративные украшения. Они часто выглядят как кольца из драгоценных металлов, достаточно больших, чтобы украсить собой оружие, посох или комплект брони. Колдуны, использующие магию колец, редко встречаются вне dwarфийских земель, но быстро узнаются по украшенному кольцами жезлу, который они носят с собой.

СОЕДИНЯЯ МАГИЮ И МАТЕРИЮ

Кольцо - странная форма для dwarфийского образа мышления, которое в основном привязано к углам и граням, которые они постоянно встречают в минеральных отложениях вокруг своих подземных жилищ. Архитектура dwarфов состоит из определённых углов, зубчатых рун, узоров из правильных и неправильных многоугольников, украшений из золота в чётких геометрических формах и комбинаций блоков или плит. Это не только культурные традиции; такие формы отражают мышление dwarфов и их



взгляд на мир. Кривые линии довольно редки, а круг - лишённый углов и сторон, без конца и начала - чуждая фигура, разрушающая рамки и отображающая Вечность. Круг - творение разума и духа, а не резца; он отражает солнце и луну, капли дождя, цветы и смену времён года - вещи, видимые на поверхности, но не имеющие места в подземной обители dwarфов. Каждый раз, придавая металлу его форму, они ощущают этот чуждое им понятие. Как только dwarфы могут взять в свои огрубевшие руки это эфемерное понятие, приподнять и почувствовать его вес, они начинают понимать его лучше.

Так как кольцо не имеет начала и конца, из-за его символической схожести с жизнью, оно используется исключительно как вместилище магии.

Первые существа, практиковавшие магию колец, извлекали секреты из видений, данных их богами. Зёрна кольцевой магии были тонкими, сплетёнными в сказочной метафоре, которая была утрачена для многих, но для осуществления которой требовалось мастерство dwarфов. В течение нескольких поколений она практиковалась в такой изоляции, что никто не признавал магию колец как растущее ремесло. Со временем dwarфы поняли, что в рамках их давних технологий руда для изучения других секретов магии кольца ожидала раскопок. Эти просвещённые dwarфы отступили глубоко в подгорье, в место, где расплавленная горная порода текла свободно и дико, ничем и никем не сдерживаемая, и именно там они первыми вырезали величественные залы и кузницы, питаемые огнём самой земли. Они неустанно трудились, совершенствуя своё новое искусство и, в конце концов, их тяжкие усилия были вознаграждены.

Руны и символы украшают каждую пядь стен этой легендарной крепости, раскрывая секреты Магии Кольца и её фирменные заклинания тем немногим посвящённым, кто может их прочесть. Хранители Кольца понимают эти писания также легко, как если бы те были записями в их собственных книгах заклинаний. Хотя собрание волшебников у стен кузницы, распеваящих свои заклинания под звуки звонких молотов, и является вполне обычной

картиной для этих мест, они, тем не менее, являются довольно скрытным сообществом. Число посторонних, которые видели залы Хранителей колец можно считать на пальцах одной руки, да и эти немногие связаны тайной клятвой на адамантиновых кольцах, которые они никогда не смогут снять. Несмотря на прошедшие века, dwarфийские молоты до сих пор звучат под седи жары колдовских кузниц.

Хотя это не является обязательным аспектом обучения волшебника, желающего стать Хранителем кольца, оно тем не менее является тем паломничеством, которое все Хранители кольца dwarфов совершают хотя бы один раз.

МАГИЯ РУН

Чтобы получить доступ к магии, скрытой в рунах, нужно иметь черту Знание Рун (см. Глава 5). Если черты не используются в вашей кампании, то Знание Рун всё же может быть приобретено вместо увеличения характеристики при получении уровня, с позволения вашего Мастера. В качестве альтернативы персонажи могут выполнить какое-нибудь созданное Мастером задание, чтобы получить Знание Рун. Когда эти препятствия преодолены, все персонажи, подходящие по требованиям черты, могут получить Знание Рун и Мастерство Рун.

Когда руна требует совершения спасброска, сложность равняется 8 + модификатор базовой характеристики накладывающего руну + бонус мастерства. Характеристика, используемая для определения сложности, используется та же, что используется для совершения спасброска, если в описании руны не сказано иначе. Например, если руна требует совершения спасброска Харизмы, сложность определяется с использованием модификатора Харизмы, накладывающего руну.

МАГИЯ КОЛЬЦА В МИДГАРДЕ

В *сеттинге* Мидгард, Магия колец - это провинция dwarфов-захватчиков Северных земель. Чародеи-грабители и волшебники наполняют заклинаниями металлические кольца и дают их своим товарищам, чтобы использовать в бою. Даже в Мидгарде хранители колец редки вне их домашней культуры, и они могут легко стать объектом страха, когда их встречают посторонние, не знакомые с магией колец. Тем не менее, все жители Северных земель знают истории о украшенных кольцами dwarфах, мародёрствующих на своих кораблях.

Место этих Хранителей колец скрыто глубоко под северными горами Мидгарда. Известные как Кузня Отпов, эти шахты служат местом, где Хранители создают кольца, служащие истоком их магии и размышляют над секретами, которые кольца им до сих пор не раскрыли.

АЛЬГИЗ

Лось и олень, обходящие опасности; бог Хеймдалль

Бонус руны: Вы можете сделать *Жезл Рога Лося* (см. Приложение) за шесть часов. Кроме того, вы получаете бонус +1 к проверкам инициативы.

Сила руны (5 уровень): Живые существа в пределах 10 футов от руны Альгиз, начертанной на земле или стене, получают бонус +2 к проверкам Восприятия (Мудрость) и получают преимущество на спасброски против заклинания *сон* и других магических эффектов, ведущих к бессознательному состоянию. Оба эффекта длятся восемь часов. Начертание руны занимает 15 минут.

Великая сила руны (8 уровень): Отмеченное руной Альгиз существо превращается в лося или оленя (как при использовании заклинания *превращение*). Рисование руны на существе занимает 1 действие, а превращение сохраняется до 1 часа, пока вы концентрируетесь.



АНСУЗ

Боги и пришельцы

Бонус руны: Вы получаете бонус +1 к проверкам Магии (Интеллект), совершаемым чтобы определить тип, сильные и слабые стороны аберраций, небожителей, фей и исчадий. Раз в день руна Ансуз может быть начертана на предмете, чтобы отбавить враждебных Асам великанов и фей. Руна должна быть ясно видна этим существам, каждое из которых совершает спасбросок Харизмы. Существа, провалившие спасбросок, должны оставаться на расстоянии хотя бы 5 футов от руны и не могут коснуться или совершить рукопашную атаку против носящего её существа до тех пор, пока руна нарочито и агрессивно демонстрируема (что требует действия каждый раунд). Начертание руны занимает 1 действие, и отмеченные ею предмет сохраняет этот эффект на протяжении одного часа.

Сила руны (7 уровень): Начертание руны на полу или стене позволяет всем последователям Асов в пределах 10 футов от нее добавлять +4 ко всем своим броскам атаки (как при заклинании *благословение*). Начертание руны требует 2 действия, эффект сохраняется до 1 минуты, пока вы концентрируетесь.

Великая сила руны (11 уровень): Когда руна Ансуз начертана на лбу живого существа, она погружает существо в транс, во время которого оно получает сообщение от богов, идентичное по эффекту заклинанию *предсказание*. Существо не может погружаться в такой транс чаще раза в неделю. Нанесение руны требует 10 минут, транс длится 1 раунд.

БЕРКАНА

Берёза, любовь, новые начинания; Медвежья Цева

Бонус руны: Вы получаете бонус +1 на все проверки Убеждения (Харизма).

Сила руны: Будучи нанесённой на живое существо, эта руна предоставляет существу преимущество на одну проверку Убеждения (Харизма) на его выбор. Нанесение руны занимает 10 минут, и она остаётся действующей до 24 часов. Преимущество от использования руны может быть использовано только один раз в день.

Когда Беркана наносится на живое растение, эффект, идентичный *росту шипов* возникает в радиусе 20 футов вокруг руны. Нанесение руны на растение занимает 1 действие; эффект длится до 10 минут, пока вы концентрируетесь.

Великая сила руны (8-ой уровень): Вы можете создать *Любовное зелье* один раз в неделю.

ДАГАЗ

День и покой мёртвых

Бонус руны: Вы всегда знаете, через сколько часов наступит следующий закат или восход.

Сила руны (4-ый уровень): Потратив 10 минут на нанесение руны Дагаз на живое существо, вы исцеляете его от магической слепоты.

Сила руны (6-ой уровень): Нанесение руны Дагаз на объект заставляет его светиться ярким светом в радиусе до 60-ти футов и тусклым светом в радиусе до 120-ти футов. Магическая

тьма, созданная с использованием ячейки заклинания 3-го уровня или ниже, рассеивается при соприкосновении со светом руны. Свет руны блокируется непрозрачными предметами подобно обычному. Нанесение руны для создания этого эффекта требует действия, эффект длится вплоть до 1 часа, пока вы концентрируетесь.

Великая сила руны (13-ый уровень): Раз в неделю Дагаз может быть нанесен на землю или стену для мгновенного создания эффекта, идентичного использованию способности Изгнание нежити от Божественного канала жреца. Нанесение руны занимает 1 действие, и она действует на нежить в радиусе 30 футов, которая может видеть руну в момент завершения её нанесения.

ЭВАЗ

Лошади, свобода, Позорный Шест

Бонус руны: Вы получаете бонус +1 к проверкам Ухода за животными (Мудрость), совершаемым для управления скакуном, и к проверкам Ловкости, совершаемым для выскальзывания из пут.

Силы руны (5-ый уровень): Трата 1 действия для нанесения Эваза на замок или кандалы имеет тот же эффект, что заклинание *открывание*, но без громкого стука.

Великая сила руны (8-ой уровень): После нанесения на землю Эваз призывает *Призрачного скакуна*. Нанесение руны занимает 5 минут, скакун остаётся на 1 час.

Великая сила руны (9-ый уровень): Вы можете создавать *Позорный Шест* (см. Приложение) раз в месяц. Создание может происходить только в новолуние, занимает 12 часов и требует пускания крови, которое оставляет несводимый шрам в виде руны Эваз на левой ладони владельца руны. Каждое создание *Шеста* создает новый шрам; шрамы после первого не должны обязательно быть на левой ладони, но должны быть где-то на руках создателя.

ЭЙВАЗ

Тис, Игдрасиль

Бонус руны: Вы добавляете бонус мастерства при проверках Магии (Интеллект).

Сила руны (4-ый уровень): Трата действия для нанесения Эйваз на подходящую по размерам деревяшку превращает её в Дубинку (аналогично заговору *дубинка*) на 1 минуту.

Великая сила руны (8-ой уровень): Сон продолжительностью хотя бы 10 минут под нарисованной на одеяле, стене или потолке руной Эйваз заставляет владельца руны видеть сны о Девяти Мирах. Эти сны дают ответы аналогично заклинанию *связь с иным миром* (и дают те же возможные побочные эффекты).

Великая сила руны (11-ый уровень): Будучи вырезанным на коре живого дерева Эйваз позволяет владельцу руны перемещаться между этим деревом и любым другим отмеченным Эйваз деревом в радиусе 500 футов, словно под эффектом заклинания *древесный путь*. Каждое вырезание руны занимает 1 действие, и эффект продолжается, пока вы концентрируетесь на нём, вплоть до 1-ой минуты после завершения нанесения второй руны.

ФЕХУ

Домашний скот и богатство

Бонус руны: Вы получаете преимущество на проверки Ухода за животными (Мудрость), совершаемыми при взаимодействии с одомашненными животными, не используемыми в качестве ездовых.

Сила руны: Нанесение Феху на предмет делает предмет легче, словно он весит только половину своего настоящего веса. Нанесение руны требует 1 минуту, и эффект продолжается, пока вы концентрируетесь на нем, вплоть до 1 часа. Руна действует одинаково как на одиночные предметы, вроде каменного блока, так и на несколько предметов, связанных воедино, например, большой сундук с монетами.

Великая сила руны (8-ой уровень): Потратив 1 минуту на нанесение Феху на собственную кожу, вы можете накладывать заклинание *подчинение* зверя, словно используя ячейку заклинания 6-ого уровня. Заклинание должно быть наложено не позднее десяти минут после нанесения руны, иначе та не возымеет эффекта.

ГЕБО

Щедрость и гостеприимство, подарки

Бонус руны: Вы получаете преимущество на все проверки Интеллекта для оценки стоимости предмета.

Сила руны: Проведя 1 минуту тщательно изучая предмет, нанеся на него руну Гебо, вы узнаете его название и магические свойства, как если бы наложили заклинание *опознание*. Также, если вы потратите 1 действие нанося руну Гебо на желающее того существо, то окажется под эффектом заклинания *убежище*. Владелец руны не может призывать *убежище* на себя. Убежище существует, пока вы поддерживаете на нём концентрацию, или в течение минуты, в зависимости от того, что окончится раньше.

Великая сила руны (8-ой уровень): Руна Гебо может быть быстро (за 1 действие) вырезана или начертана на стене, поле или другой поверхности, с которой она будет ясно видна. В течение 1 минуты владелец руны может мгновенно активировать руну командным словом, если он находится в 20 футах от неё. Все существа в 20 футах от руны для которых она находится в прямом поле зрения (вне зависимости от того видят они её или нет) должны совершить спасбросок Харизмы. Все, кто проваливает спасброски находятся под эффектом заклинания *умиротворение* до тех пор, пока на нём поддерживают концентрацию, вплоть до 1 минуты.

ХАГАЛАЗ

Град и зимняя погода

Бонус руны: Вы получаете преимущество на проверки Выживания (Мудрость) для определения точных погодных условий на следующие 24 часа в вашей области.

Сила руны: Действием вы можете начертать Хагалаз на теле согласного существа, давая ему *сопротивление* холоду, на срок вплоть до 1 часа, пока вы поддерживаете концентрацию.



Великая сила руны (9 уровень): Нанесённый на землю под открытым небом Хагалаз призывает вьюгу с центром в точке в 150 футах от руны на выбор владельца руны. Начертание руны занимает 4 раунда, и вьюга длится до тех пор, пока на ней поддерживают концентрацию (до 2 минут).

Великая сила руны (14 уровень): Начертанный на земле внутри зоны действия *магического шторма*, *ледяного дождя*, заклинания *контроля погоды* (только град или пурга) или другой подобной магии, Хагалаз действует как заклинание *рассеивание магии*, наложенное с использованием ячейки 7-го уровня. Если рассеиваемая буря создана заклинанием 8-го или 9-го уровня, владелец руны использует свою Харизму для проверки эффективности руны. Начертание руны занимает 2 хода.

Великая сила руны (14 уровень): Нанесённая внутри зоны природной (немагической) бури, Хагалаз действует как заклинание *власть над погодой*. Начертание руны занимает 1 час, а заклинание существует, пока вы поддерживаете на нём концентрацию (до 8 часов).

ИНГУЗ

Предки, северяне; бог Вотан или Один

Бонус руны: Вы получаете владение навыком Истории.

Сила руны (4 уровень): Будучи 1 действием начертанной на копье, Ингуз даёт благословение Асов первому персонажу, который бросит копье над головами 9 или более врагов. Бросивший копье добавляет 1к4 урона излучением к урону оружием. Бонус может быть получен в течение 8 часов после нанесения руны, и длится 1 минуту после активации.

Сила руны (5 уровень): Нанесённая на лицо согласного существа, Ингуз превращает того в яростного берсерка. Существо получает преимущества классового умения варвара Ярость, как если бы оно было варваром того же уровня, что и владелец руны. Начертание руны занимает 2 действия, а её эффект длится 1 минуту.

Сила руны (7 уровень): Вы узнаете ритуал *призыв ваттира* (см. Рунные ритуалы).

Великая сила руны (8 уровень): Будучи начертанной на ногтях и плоти трупа, руна действует как заклинание *разговор с мёртвыми*. Начертание руны занимает 1 минуту, а её эффект сохраняется вплоть до 10 минут, пока вы поддерживаете концентрацию.

ИСА

Лёд, заточение и паралич; Боги Борей и Мара

Бонус руны: когда вы получаете урон холодом, вы получаете на 1 хит урона меньше, чем обычно.

Сила руны (4 уровень): Когда вы тратите действие чтобы начертать Иса на земле, скользкий лёд сковывает её поверхность, покрывая 225 квадратных футов (9 квадратных клеток 5x5 футов). Форму покрытой зоны определяет владелец руны, но каждый квадрат льда должен соприкасаться как минимум с одним другим квадратом вдоль одной или более сторон. Скользкий лёд является труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход перемещается по скользкому льду, оно должно



преуспеть в спасброске Акробатики (Ловкость) со Сл 15, иначе упадёт ничком. Лёд не является магическим и тает как обычно.

Сила руны (5 уровень): Оружие, на котором была начертана руна Иса, испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10, а также дополнительно наносит 1к4 урона холодом при попадании. Начертание руны занимает 1 действие, а эффект сохраняется, пока вы поддерживаете концентрацию, вплоть до 1 часа.

Сила руны (7 уровень): Щит, отмеченный данной руной, сверкает как иней в лучах рассвета. Находясь под прямым солнечным светом, несущий щит может сфокусировать его отражение на одном враге в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, испытывая первую степень снежной слепоты (см. Состояния) при провале. Сложность спасброска равна 8 + ваш бонус Ловкости + ваш бонус мастерства. Если цель уже испытывает первую степень снежной слепоты, провал спасброска приводит к второй степени снежной слепоты. Начертание руны на щите занимает 1 действие, и руна остаётся на нём вплоть до 1 часа, пока вы поддерживаете концентрацию.

Великая сила руны (8 уровень): Вы узнаете ритуал *создания тупилака* (см. Рунные ритуалы).

ЙЕРА

Богатый урожай; боги Фрей и Фрея

Бонус руны: Вы получаете владение навыком Природа.

Сила руны (4 уровень): Когда нанесено на живот животного существа, руна Йера гарантирует, что любой сексуальный союз с этим существом в течении 24 часов будет плодотворным. Если наносить на беременное существо хотя бы раз, каждый месяц беременности, руна гарантирует спокойные роды и здорового ребёнка или детей. Нанесение руны занимает 1 действие.

Сила руны (6 уровень): Когда Йера нанесена на деревянный стол, тарелку или блюдо, вся пища и напитки, что испорчены, гнилы, заражены, отравлены или иным способом непригодны для употребления в пределах 20 футов становятся чистыми и безопасными. Нанесение руны занимает 1 действие.

Великая Сила Руны (8 уровень): Когда руна нанесена на землю среди живых растений, она оказывает эффект локализованного (100-футовый радиус) заклинания *рост растений*. Нанесение руны занимает 1 действие.

КАУНЕН

Горящий факел, просвещённость и язы

Бонус руны: вы получаете тёмное зрение (30 футов). Если у вас уже есть темновидение, вы получаете владение навыком Восприятие.

Сила руны (4 уровень): Если провести 1 минуту, нанося Каунен на землю, она загорается как лагерьный костёр на срок до 8 часов. Пламя имеет радиус 2 фута, является магическим и наносит 2к6 огненного урона за каждый ход, проведённый существом в огне. Ни руна, ни пламя не

могут быть перемещены с момента, когда они были нанесены на поверхность, однако огонь нормально распространяется на легковоспламеняемые материалы.

Сила руны (5 уровень): Нанеся Каунен на оружие, оно начинает испускать яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе 10 футов. Так же оружие дополнительно наносит дополнительные 1к6 огненного урона за попадание. Нанесение руны занимает 1 действие и эффект длится вплоть до 1 часа, пока вы поддерживаете концентрацию.

Великая сила руны (8 уровень): Когда нанесён на живое существо, Каунен сжигает болезни и недуги, как заклинание *Излечение болезней*. Нанесение руны занимает 1 действие.

ЛАГУЗ

Вода, море; бог Ньёрд

Бонус руны: Вы получаете владение Акваном как бонусным языком. Если вы уже знаете этот язык, вы получаете преимущество при проверках Убеждения (Харизма) при взаимодействии с существами со стихийного плана Воды.

Сила руны (4 уровень): Если вы действием наносите Лагуз на какой-либо объект, он становится более плавучим. Те, кто держится за него, получают преимущество на проверки Атлетики (Сила) чтобы плавать или удерживаться на плаву. Эффект руны заканчивается через 24 часа.

Сила руны (7 уровень): Когда вы наносите Лагуз на грудь животного существа, оно получает возможность *дышать под водой*. Нанесение руны занимает 1 действие, и эффект длится 24 часа.

Великая сила руны (11 уровень): Когда руна нанесена на дно озера, русло реки или дно моря, Лагуз позволяет нанёсшему руны управлять ближайшими водами как под эффектом заклинания *власть над водами*. Нанесение руны занимает 1 действие, эффект длится вплоть до 10 минут, пока вы поддерживаете концентрацию.

МАННАЗ

Гуманоиды, особенно люди и дварфы

Бонус руны: Вы получаете бонус +1 на спасброски от окаменения и эффектов, заставляющих изменить вашу форму, таких как ликантропия, заклинания *превращение* или *окаменение*.

Сила руны (5 уровень): Если руна нанесена на землю, валун или стену, Манназ создаёт эффект, идентичный заклинанию *Умиротворение* на живое существо в пределах 20 футов от руны. Нанесение руны занимает 1 действие и длится до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию, вплоть до 1 минуты.

Великая сила руны (8 уровень): Когда руна нанесена на плоть существа, Манназ возвращает оборотню его гуманоидную форму или разрушает (как *рассеивание магии*) эффект превращения, под которым в данный момент находится цель. Несогласные существа должны совершить спасбросок Харизмы; используйте ваш модификатор Мудрости для определения сложности. Нанесение руны занимает 1 действие.

Великая сила руны (9 уровень): Нанеся Манназ на растение или животное, вы можете пробудить его, будто использовали заклинание *пробуждение разума*. Нанесение руны занимает 8 часов, эффект постоянный.

НАУДИЗ

Необходимость и нужда

Бонус руны: Один раз в день вы можете использовать Уход за умирающим.

Сила руны (4 уровень): Если вы действием наносите Наудиз на предмет, вы даруете *указание* или *сопротивление* любому существу, которое дотронется до него (существо само выбирает, сопротивление какому типу урона хочет получить). Число существ, которые получают эффект руны равно вашему бонусу мастерства. И руна, и эффект действуют до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию, вплоть до 1 минуты.

Сила руны (5 уровень): Если начертить Наудиз в воздухе, то 5 существ в радиусе 10 футов от вас увеличат свой максимум хитов на 5 и излечат 5 хитов. Начертание руны занимает 1 действие, эффект длится 8 часов.

Великая сила руны (13 уровень): Если Наудиз наносится на предмет, который весит не больше 20 фунтов, то следующие 24 часа вы можете призвать этот предмет. Предмет телепортируется к вам в руки, как только вы потратите действие на его призыв. Радиус действия - 400 футов. Если этот предмет держит другое существо, для его удержания оно должно пройти проверку Харизмы; используйте модификатор Мудрости для определения сложности. Нанесение руны занимает 1 действие и длится до первого использования или 24 часа.

НУКОПИНГ

Течение времени, сезоны и фазы луны

Бонус руны: Вы получаете владение навыком Выживание (Мудрость).

Сила руны (5 уровень): Когда руна начертана на земле, Нукопинг позволяет выбрать до шести существ, которые восстановят хиты, в количестве $2k8$ + ваш модификатор Мудрости. Вы должны иметь возможность видеть этих существ, и они должны быть в радиусе 30 футов от вас. Начертание руны занимает 10 минут

Сила руны (6 уровень): Если вы действием наносите руну на землю под открытым небом, Нукопинг создаст *порывистый ветер*. Ветер будет продолжаться вплоть до 1 минуты, пока вы поддерживаете концентрацию.

Великая сила руны (9 уровень): Нанесённая на существо Нукопинг дарует ему *ускорение*, аналогичное одноимённому заклинанию. Нанесение руны занимает 1 действие и эффект длится вплоть до 1 минуты, пока вы поддерживаете концентрацию.

Великая сила руны (11 уровень): Вы узнаете ритуал *проклятие дикой луны* (см. Рунные Ритуалы).

Великая сила руны (13 уровень): Когда Нукопинг нанесена на землю под открытым небом, погода на этой местности меняется на ясную, будто вы использовали заклинание *власть над погодой*. Руна может лишь улучшить погоду, но не сделать её хуже. Нанесение руны занимает 1 час, и эффект длится 8 часов.

ОТАЛАН

Собственность, наследие и семья

Бонус руны: Вы получаете владение навыком Убеждение (Харизма).

Сила руны (7 уровень): Когда руна начертана на отражающую поверхность (будь то зеркало, отполированный щит, или даже водная гладь), Оталан позволяет наблюдать за объектом, который принадлежит вам как минимум неделю, или за любым членом вашей семьи в пределах трёх поколений от вас, как под заклинанием *наблюдение*. Нанесение руны занимает 10 минут, эффект длится вплоть до 10 минут, пока вы поддерживаете концентрацию.

Великая сила руны (13 уровень): Когда Оталан нанесена на объект, сила руны держится в нём до момента смерти владельца. В момент, когда это существо умирает, объект телепортируется в руки другого существа, личность которого была указана при создании руны. Это существо можно определить по имени, титулу или родству (например, «король Йотуна» или «мой первенец»). Сила преодолевает любые расстояния, пока объект и цель находятся на одном плане. Если другое существо держало предмет, когда владелец умер, держащий может попробовать удержать объект от телепортации, пройдя спасбросок Харизмы; используйте модификатор Мудрости для определения сложности. Руна остаётся эффективной пока не сработает, или создатель руны не начертает её на другом объекте. Начертание руны занимает 10 минут.

ПЕРТ

Вещи, что не являются тем, чем кажутся; бог Локи

Бонус руны: Вы получаете +1 на проверки Мудрости, совершаемые для решения головоломок и спасброски против иллюзий.

Сила руны (4 уровень): Если вы действием наносите руну Перт на существо, вы можете изменить облик этого существа в соответствии с правилами для заклинания *маскировка*. Если у существа Интеллект 3 или выше, оно может изменить свой облик самостоятельно. Руна действует 1 час.

Великая сила руны (8 уровень): Если вы действием наносите руну Перт на землю, объекты в пределах 10 футов от неё становятся невозможно обнаружить с помощью магии прорицания. Эффект длится 8 часов.

РАЙДО

Путешествие

Бонус руны: Ваша скорость увеличивается на 5 футов, и вы всегда знаете, где север.

Сила руны (4 уровень): Тот, кто обладает предметом, на котором была начертана Райдо, получает преимущество на проверки Ловкости (Акробатика) при катании на лыжах, коньках или управлении санями. Начертание руны занимает 1 минуту, и эффект сохраняется вплоть до 1 часа, пока вы поддерживаете концентрацию.

Сила руны (5 уровень): Живое существо, на коже которого начертали Райдо, получает *хождение по воде* на 1 минуту. Начертание руны занимает 1 действие.

Сила руны (7 уровень): Живое существо, на коже которого начертали Райдо, может идти форсированным маршем на 4 часа дольше обычного, прежде чем начнёт получать степени истощения. Пробуждение руны занимает 10 минут, а эффект длится 4 часа.

СОВИЛО

Солнце; бог Бальдур

Бонус руны: Вы получаете иммунитет к снежной слепоте (см. приложение).

Сила руны (5 уровень): Пробуждённая на существе руна даёт магическую уверенность и харизму, позволяя зачаровывать слушателей как заклинанием *речь златоуста*. Начертать руну можно 1 действием, и эффект длится 1 минуту.

Сила руны (7 уровень): Если вы действием наносите Совило на предмет, это заставляет тот сиять в течение 1 часа, как под действием заклинания *дневной свет*.

Великая сила руны (13 уровень): Вы можете действием начертать Совило на бровях существа. Из его глаз вырвется *солнечный луч*, аналогичный одноимённому заклинанию. Существо получает иммунитет к слепоте на время действия эффекта, который длится пока вы держите на нём концентрацию, вплоть до 1 минуты.

ТИВАЗ

Бесстрашие, собрания или советы, бог Тир

Бонус руны: Вы получаете преимущество на спасброски против страха.

Сила руны (4 уровень): Тиваз может быть начертана на объекте, чтобы отогнать волков, ворогов, вервольфов и прочих волкоподобных. Руну таким существам нужно демонстрировать с уверенностью, и тогда каждое из них должно будет совершить спасбросок Харизмы. Существа, провалившие спасбросок, должны оставаться в 5 и более футах от руны и не могут касаться или атаковать в ближнем бою существо, показывающее руну. Эффект сохраняется до тех пор, пока символ демонстрируется отважно и агрессивно (что занимает действие в каждом раунде). Начертание руны занимает 1 действие, а отмеченный объект сохраняет это свойство до 1 часа.

Сила руны (4 уровень): Щит, на котором 1 действием начертали Тиваз, получает свойства *щита притягивания снарядов* на 10 минут.

Сила руны (5 уровень): Будучи начертанной там, где она хорошо видна, Тиваз действует как заклинание *умиротворения* на всех существ, которые могут её видеть и находятся в пределах 20 футов. Начертание руны занимает 1 действие, а эффект сохраняется пока вы на нём концентрируетесь, вплоть до 1 минуты.

Великая сила руны (9 уровень): Вы узнаете ритуал *перемирие Тира* (см. Рунные Ритуалы).

ТУРИСАЗ

Великаны; гром и молнии

Бонус руны: Вы дополнительно получаете знание языка великанов. Если вы уже знаете его, вы получаете преимущество на все проверки Проницательности (Мудрость) по отношению к великанам.

Сила руны (4 уровень): Оружие, отмеченное руной Турисаз, наносит дополнительно 1к4 урона электричеством при попадании. Нанесение руны занимает 1 действие, а эффект длится до 1 часа или пока он не сработает 5 раз, смотря что наступит раньше.

Сила руны (5 уровень): Броня, отмеченная руной Турисаз, даёт тому, кто её носит, сопротивление урону электричеством и увеличивает значение Силы на 2. Нанесение руны занимает 1 действие, а эффект сохраняется вплоть до 1 часа, пока вы поддерживаете концентрацию на нём.

Великая сила руны (8 уровень): Будучи нанесённой на некую поверхность, Турисаз действует как заклинание *охраняющие руны* 4 уровня. Начертание руны занимает 1 час, и эффект длится пока руны не сработают или он не будет развеян.

УРУЗ

Дикий бык, жертва богам и сила

Бонус руны: Ваша грузоподъёмность увеличивается, как если бы ваше значение Силы было на 2 больше.

Сила руны (4 уровень): Щит с начертанной руной Уруз даёт своему владельцу преимущества черты Налётчик. Начертание руны занимает 1 действие, а эффект длится 1 час.

Сила руны (5 уровень): Нанесение изображения Уруз на тело живого существа удваивает его грузоподъёмность и даёт ему преимущество при проверках Силы. Начертание руны занимает 1 действие, а эффект сохраняется пока вы держите концентрацию на нём, вплоть до 1 часа.

Сила руны (7 уровень): Вы изучаете ритуал *бич злобной крапивы* (см. Рунные Ритуалы).

Великая сила руны (8 уровень): Пробуждение руны на подходящей жертве (на еде, церемониальном оружии, животном) гарантирует, что жертвоприношение исправит любые проступки жертвователя против богов

(считать *снятием проклятия*). Но привлечение внимания богов может принести не только пользу; те также могут наложить Обет или какой-то другой эффект на особенно дерзкую или интересную личность, на усмотрение Мастера. Начертание руны на жертву занимает 1 час, и жертва должна быть предложена в течение следующего часа.

ВУНЬО

Счастье и радость

Бонус руны: Когда вы получаете Вдохновение, у вас есть 20% шанс сохранить его (для второго использования, но не более) после использования или передачи другому персонажу.

Сила руны (4 уровень): Изображение Вуньо на земле или на валуне действует как произнесение заклинания *дружба с животными*. Начертание руны занимает 1 действие, а эффект сохраняется до 24 часов.

Великая сила руны (8 уровень): Если вы действием наносите Вуньо на объект, который вы после этого будете держать над собой, ваши союзники в пределах 120 футов получают преимущество на спасброски против эффектов, вызывающих страх, очарование или подчинение. Эффект сохраняется вплоть до 10 минут, пока вы поддерживаете концентрацию на нём.



РУННЫЕ РИТУАЛЫ

Эти ритуалы узнаются изучением и совершенствованием отдельных рун, как указано выше. Любой персонаж, который учится использовать руны, рано или поздно изучает и связанный с ней ритуал.

ПРИЗЫВ ВАЕТТИРА

Ритуал некромантии

Время накладки: 90 минут

Дистанция: в пределах 20 футов от подходящего места захоронения

Компоненты: В, С, М (вино или медовуха, которую проливают на землю, подношения для ваэттир стоимостью 500 золотых, кровь заклинателя на 2к6 хитов, и нанесённая рана не может быть исцелена пока не достигнуто соглашение с ваэттир)

Длительность: вплоть до 28 дней

“Восстань из гробницы, спящий герой. Восстань за почестями, что дарую я, и почестями тех, кто живёт в твоей тени. Восстань за кровь, что я проливаю, и золото, что я даю тебе. Восстань и помоги детям твоей земли”.

Вы можете воззвать к помощи ваэттир - одного из мёртвых предков или бывших обитателей этой земли. Вы должны быть родственником этого существа, жить рядом не меньше года или родственник существа должен присутствовать на ритуале по собственной воле. Мольбы могут поднять ваэттир из его кургана или могилы, чтобы зашищать, даровать благословения или снимать проклятья. Однако ваэттир - жадный и требовательный союзник. От них трудно избавиться после пробуждения, это требует, как минимум успешной встречной проверки Убеждения (Харизма), подкупа или даже жертвы; конкретная цена определяется Мастером.

Ритуал призывает неживое существо из-под земли. Обычно появляется вэттир (см. *Том бестий*), но иногда и другая нежить откликается на зов, в зависимости от сущности погребённого предка. Вы можете попросить существо выполнить одно поручение, такое как: защита вас от нападения, наложение или снятие проклятья, возвращение украденного предмета, отмщение за оскорбление, предоставление информации, или что-то подобное. Нежить будет стараться выполнить поручение пока не добьётся успеха или пока не пройдёт 28 дней. Поручение должно быть по силам существу, иначе оно проигнорирует просьбу и упокоится обратно. Например, вэттир не может переместиться на другой план, чтобы вернуть предмет.

Убеждение ваэттир взять на себя задачу требует объяснения, почему она должна быть выполнена, а также какую пользу принесёт самому ваэттиру её выполнение - тут кровное родство может быть сильной мотивацией - после чего идёт встречная проверка Убеждения (Харизма) против Харизмы ваэттир (или проверка Обмана, если заклинатель лжёт). Ваэттир обычно пробуждается с безразличным настроением; неприятным, но не открыто враждебным. Если ваэттира не удалось убедить помочь или если его оскорбили, то, скорее всего, он нападёт на вас. Он может наложить на вас *Проклятье* или *Обет*, восстать из кургана чтобы потребовать подношения, или открыто атаковать вас и любого из окружающих. При этом ваэттир никогда не находится под вашим контролем. Ритуал просто заставляет его выслушать вас, но принимает решение он сам.



Обычно существо возвращается к своему захоронению, когда поручение выполнено и вэттир получил свою оплату, подношение или восхваление. Если в его отсутствие у него что-то было украдено, существо наверняка будет искать возмещения или возмездия у того, кто его призвал.

СОЗДАТЬ ТУПИЛАКА

Ритуал некромантии

Время накладки: 9 часов каждую ночь в течение 9 последовательных ночей

Дистанция: прикосновение

Компоненты: В, С, М (собранный труп тупилака)

Длительность: пока не будет уничтожен, или не уничтожит своего создателя

Этот постыдный ритуал был выучен у таинственного скрелинга из самого дальнего уголка северных земель. Он создаёт тупилака: конструкта, который выслеживает и убивает ненавистного врага, обычно - конкурента.

Сначала из частей недавно умерших животных и детей должно быть создано тело тупилака. Тело оборачивают в водоросли или лозы и заключают во внешнюю оболочку из костей, обработанных ледяными и запечатывающими магиями стоимостью 3000 зм. Тело не может быть оживлено пока идол тупилака (из материалов стоимостью не меньше 2500 зм) не помещён внутрь, чтобы быть его сердцем. Вербальным компонентом является древняя, многочасовая песня о мести, которую поют над телом каждую ночь при проведении ритуала. Такой процесс создания занимает девять идущих подряд ночей с девятичасовым ритуалом в каждую из них.

Последняя часть ритуала ловит голодный дух из Гиннугагапа, который оживляет конструкт. Эти духи мстительны и корыстны: многие предполагаемые жертвы тупилака спасли свои жизни, придумав, как обратить обижённую, кровожадную конструкцию против ее создателя.

ПРОКЛЯТИЕ ДИКОЙ ЛУНЫ

Ритуал преобразования

Время накладки: 90 минут

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В, С, М (животное того же вида, какой вы

хотите получить, которое убивают в ходе ритуала, плюс порошок серебра стоимостью не менее 500 зм)

Длительность: мгновенный

Вы чертите руны по кругу вокруг жертвуемого животного и связанной цели, воспевая и восхваляя старые обычаи и дикость, скрытую во всём; в то время как лунное затмение указывает на приближение колдовского часа.

Создавая круг из тайных и диких природных символов из порошкового серебра, принося в жертву животное и окропляя цель его кровью, и в то же время призывая духов диких и древних обычаев откликнуться на ваш зов, вы превращаете живое существо в оборотня. Тип оборотня соответствует животному, которое было принесено в жертву (медведь, волк, вепрь и т.д.). Не желающее этого существо должно быть связано и беспомощно, и всё же оно совершает спасбросок Харизмы; сложность спасброска

равна 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства. Если цель преуспевает в спасброске, то сопротивляется трансформации и проклятие вместо этого падает на заклинателя!

Поражённая цель превращается в свою форму оборотня через 10 минут после завершения ритуала.

Цель ритуала, поражённая ликантропией, желает найти и прикончить того, кто проводил этот ритуал. Оборотни могут контролировать свою жажду крови в форме человека, но, когда зверь перехватывает контроль, они ищут того, кто проклял их. Поскольку их разум и память подавляются в животной форме, охоту нельзя назвать продуманной или эффективной, но порой они набредают на запах, который наводит их на правильный след. В их убийственной ярости они растерзают любого, кто как-либо связан с объектом их ненависти. Оборотни, созданные ритуалом, отскочившим обратно в заклинателя, часто становятся самыми свирепыми и неразумными из всех; они известны тем, что убивают собственные семьи, друзей и соседей.

БИЧ ЗЛОБОЙ КРАПИВЫ

Ритуал некромантии

Время накладки: 4 часа

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (плоть из крапивы, кровь, волосы или другой объект (важный для цели ритуала), размазанный или висящий вокруг вашей шеи)

Длительность: 1 час за каждую проверку

Как сильно ты готов страдать, чтобы причинить боль своему врагу? Хлещи свою плоть плетью из крапивы и шиповника, и пока ты не опустишь рук своих, враг твой будет страдать вдвое твоего. Плоть жертвы сначала неконтролируемо зудит, затем становится сырой и покрытой волдырями, а затем свободно кровоточит. Малейшее движение или вес на спине причиняют жертве невыразимые страдания.

Цель ритуала должна быть в пределах 10 миль от заклинателя.

В течение первого часа ритуала заклинатель получает 1к6 психического урона, после чего жертва и заклинатель проводят встречную проверку Телосложения. Проигравший добавляет себе одну степень истощения. Заклинатель может продолжать ритуал, пока он или она готовы принимать наказание. Но на практике заклинатель вряд ли будет продолжать ритуал после первого проигрыша, так как истощение часто ставит его или ее в невыгодное положение при последующих проверках Телосложения.

Только живые существа, способные чувствовать боль и продолжают бичевать себя. За каждый дополнительный час, проведённый за бичеванием, заклинатель получает ещё 1к6 психического урона, после чего жертва и заклинатель снова проводят встречную проверку Телосложения, и проигравший в ней получает ещё одну степень истощения. Заклинатель может восстановиться от истощения как обычно, отдыхая, но истощение жертвы может быть исцелено только ограниченным исполнением желаний, снятием проклятия, исполнением желаний или подобной

по силе магией. Если боль, полученный урон или истощение заклинателя любым образом исцеляются во время ритуала, ритуал немедленно прекращается. Когда ритуал заканчивается, заклинатель получает ещё 1к6 психического урона и получает уровень истощения.

ПЕРЕМИРИЕ ТИРА

Ритуал некромантии

Время накладки: 5 часов

Дистанция: 35 футов

Компоненты: С, В (обещание безопасного прохода и клятва не совершать незаконного насилия; клятва не должна быть искренней, но должна быть явной)

Длительность: вплоть до 9 дней

Вы призываете Тира предотвратить предательство и насилие на собрании. По меньшей мере 9 человек должны принести клятву дружбы, и среди них должны быть представители каждой фракции (семьи, клана, нации, и пр.), участвующей в ритуале. Длительность и зона действия ритуала (которая может быть размером как с одну

комнату, так и в 12 квадратных миль - в пределах 2 миль от места проведения ритуала) устанавливаются во время проведения ритуала. Проведение ритуала добавляет один уровень истощения заклинателю, а кровавые подношения, требуемые Тиром и предками, наносят 1к6 рубящего урона каждому из участников ритуала.

Как только ритуал вступит в силу, он наказывает любого из затронутых фракций, кто прольёт кровь в этой области. Законные казни, религиозные жертвоприношения и одобренные дуэли за честь являются исключением. Защита ритуала охватывает только те фракции, что участвовали в проведении ритуала и дали клятву мира, как жертвы или как заклинатели. Любой, кто убьёт или ранит другого становится проклят (как под заклинанием *Проклятье*, и вместе с ним все разумные соучастники преступления. Проклятье проявляется в виде окровавленных рук (никакие попытки их отмыть не могут смыть кровь) и помехе ко всем проверкам Харизмы. Проклятье может быть снято только *Ограниченным исполнением желаний*, *Снятием проклятья*, *Исполнением желаний* или подобной по силе магией, но проклятье должно быть снято индивидуально с каждого затронутого существа.



ЗАКЛИНАНИЯ



7

Здесь представлены заклинания, связанные с новыми доменами, кругами, магическими традициями, покровителями и пактами, описанными в предыдущих главах книги. Заклинания перечислены в алфавитном порядке. Чтобы узнать какие из них может использовать ваш персонаж, вы должны свериться со списками заклинаний, скомпонованными для каждого класса.



СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания собраны в списки по классам. В описании заклинания указаны школа, традиция, домен, пакт и другая информация. Посоветуйтесь с Мастером, чтобы уточнить, какие заклинания разрешены в вашей компании. Некоторые из Мастеров могут разрешить заклинания, связанные с конкретными школами, доменами, предысториями и т.д., либо тем персонажам, которые обладают чертой, связанной с происхождением тех, или иных заклинаний. С другой стороны, некоторые из Мастеров могут разрешить абсолютно всё. Так, или иначе - мы советуем сперва это уточнить.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Заговоры (о Уровень)

Драконий рёв
Зашифровать/Расшифровать
Писарь

1 Уровень

Корректировка позиции
Анализ устройства
Стальное сердце
Своевременное предупреждение
Привлекательный подарок
Сломанный заряд
Беседа с драконом
Экстракт Фойсона
Найти изъян
Почётный гость
Злополучное слово
Ярость кобольдов
Дар Локи
Машинная речь
Маятник
Неутомимость
Вопрос с подвохом
Ослабление брони

2 Уровень

Тяжёлые времена
Хаотичная живучесть
Обнаружение драконов
Нюх на сокровища
Бешеный снаряд
Муки любви
Остановка сердца
Слово силы: Преклонись
Тень
Тени на свету
Сдвиг вероятностей
Траншея
Чтоб тебе не свезло

Предупредительный окрик
Заводной ключ
Совет Вотана

3 Уровень

Успокоение шторма
Поймать дыхание
Проклятье некомпетентности
Пространственный толчок
Поле энтропийного урона
Сталь героя
Помощь с фланга
Перегрузка
Душа машины
Гашение волны

5 Уровень

Эйдетическая память
Связанная речь

6 Уровень

Связывающая клятва
Хаотичная форма
Хаотичный мир
Когти земляного дракона
Проклятый дар
Извлечение знаний
Колеблющееся мировоззрение
Вдохновляющая речь
Шутка ётуна
Тайны лабиринта
Множественное гашение волны
Облава на логово
Чтение памяти
Перестановка
Загнивающая чешуя
Сумасбродный щит
Записать память

7 Уровень

Торжество
Безвременный двигатель
Неуправляемая трансформация

8 Уровень

Эталон хаоса
Прыжок во времени

9 Уровень

Время в бутылке

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Заговоры (о Уровень)

Благословенная защита
Благословение мёртвых
Зашифровать/Расшифровать
Железный кулак
Оплошность
Писарь

1 Уровень

Корректировка позиции
Ангельский защитник
Привлекательный подарок
Беседа с драконом
Глубокий вздох
Найти родню
Снегопад
Заморозить питье
Хромая кляча
Ярость кобольдов
Дар Локи
Машинная речь
Грузоподъёмность машины
Маятник
Разговор с предметами

2 Уровень

Благословенный нимб
Дыхание Борея
Под лунным светом
Призвать рой скарабеев
Сокрушительный топот
Нюх на сокровища
Копыта ярости



Остановка сердца
Слово силы: Преклонись
Починка металла
Тень
Тени на свету
Общая жертва
Взор ослепительных снегов
Траншея
Предупредительный окрик
Заводной ключ
Совет Вотана

3 Уровень

Клинок гнева
Поймать дыхание
Смешанные чувства
Проклятье некомпетентности
Кованный барьер
Сталь героя
Множественная хромая кляча
Трясина
Наступление ночи
Перегрузка
Душа машины
Злобное оружие
Внезапный рассвет
Рокот Грома

4 Уровень

Связывающая клятва
Клинок моего брата
В свете бдительной луны
Иссушающее дыхание
Крылья дэва
Призыв табуна
Вдохновляющая речь
Глиф лунной ловушки
Слово силы: Мучение
Чтение памяти
Загнивающая чешуя
Теневое возмездие
Записать память

5 Уровень

Пылающая колесница
Цепи бога
Когти земляного дракона
Эйдетическая память
Кровопотеря
Хватка тьюпилака
Дар хёда
Святая земля
Вложение заклинания
Множественная починка металла

Не сегодня!
Дождь клинков
Связанная речь

6 Уровень

Проклятье Борея
Вторжение теней
Извлечение знаний
Небесная корона
Сфера порядка

7 Уровень

Проклятый прах
Адский кованный
Блаословение Молеха
Печать святилища
Безвременный двигатель

9 Уровень

Цветение
Зов охотника
Дорогостоящая победа
Увядание
Движение Мирового Колеса
Слово силы: Реконструкция
Квинтэссенция

9 Уровень

Линия боли
Личина богов
Великая печать святилища
Длань Маммона
Время в бутылке

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Заговоры (о Уровень)

Благословение мёртвых

1 Уровень

Привлекательный подарок
Глубокий вздох
Экстракт Фойсона
Пламя под языком
Снегопад
Заморозить путь
Скользкий шаг
Оберег из козьего копыта
Очарование очага
Хромая кляча
Связь с землёй
Комариная погибель
Вопрос с подвохом
Волчья песнь

2 Уровень

Дыхание Борея
Под лунным светом
Очищение пространства
Призвать роё скарабеев
Сокрушительный топот
Обнаружение драконов
Рога стихий
Копыта ярости
Разрыв лей
Ядовитый залп
Взор ослепительных снегов
Траншея
Дорога виноградных лоз
Обезоруживающий ветер

3 Уровень

Драконий удар
Леденящий туман
Энергетический снаряд Лей
Ошущение Лей
Множественная хромая кляча
Трясина
Наступление ночи
Кара Перуна
Призрачный дракон
Сила стаи
Песня леса
Внезапный рассвет
Грозовая волна

4 Уровень

Хрупкость
В свете бдительной луны
Иссушающее дыхание
Глиф лунной ловушки
Луч подавления жизни
Снежный булыжник

5 Уровень

Усиленное поле Лей
Эйдетическая память
Поглощение энергии
Малый импульс лей
Пиявка Лей

6 Уровень

Линия разлома
Хлыст Лей

7 Уровень

Проклятый прах
Большой импульс лей
Триумф льда
Град щитов

8 Уровень

Цветение
Увядание Разрушительная
Аура Резкий блик летнего
света

9 Уровень

Шторм Лей
Источник Лей

Заклинания паладина

1 Уровень

Ангельский защитник
Драконий удар
Найти родню
Хромая кляча
Грузоподъемность
машины Маятник
Пришпорить скакуна

2 Уровень

Благословенный нимб
Множественное защитное лезвие
Починка металла
Тени на свету
Общая жертва
Траншея
Предупредительный окрик
Заводной ключ

3 Уровень

Клинок гнева
Сталь героя
Множественная хромая кляча
Душа машины

4 Уровень

Связывающая клятва
Клинок моего брата
В свете бдительной луны
Крылья дэва
Призыв табуна
Вдохновляющая речь

5 Уровень

Пылающая колесница
Святая земля
Дождь клинков

ЗАКЛИНАНИЯ СЛЕДОПЫТА

1 Уровень

Беседа с драконом
Пламя под
языком

Снегопад
Скользкий шаг
Оберег из козьего копыта
Очарование очага
Хромая кляча
Пришпорить скакуна
Громовой заряд
Волчья песнь

2 Уровень

Дыхание Борея
Под лунным светом
Очищение пространства
Сокрушительный топот
Рога стихий
Матч-реванш Ядовитый
запп
Дорога виноградных лоз
Обезоруживающий ветер

3 Уровень

Сталь героя
Множественная хромая кляча
Сила стаи
Песня леса
Злобное оружие

4 Уровень

В свете бдительной луны
Таины лабиринта
Облава на логово
Загнивающая чешуя
Снежный булыжник

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ

Заговоры (о Уровень)

Когти тьмы
Погасить свет
Драконий рёв Зашифровать/
Расшифровать Железный
кулак
Иней
Оплошность
Клуб дыма
Каменный обстрел
Удар грома
Остановка
Воздушный хлыст

1 Уровень

Стальное сердце
Бронированный панцирь
Своевременное
предупреждение
Привлекательный подарок

Чёрные ленты
Кольцо ветра
Заволакивающая тьма
Беседа с драконом
Глубокий вздох
Найти изъян
Заморозить путь
Щит шестерней
Оберег из козьего копыта
Злополучное слово
Ярость кобольдов
Связь с землёй
Машинная речь
Грузоподъемность машины
Комариная погубель
Маятник
Кольцо отталкивания
Броня теней
Громовой заряд
Волновой барьер
Неутомимость
Вопрос с подвохом
Ослабление брони
Дуновение
Воздушный туннель

2 Уровень

Тяжёлые времена
Мучительная цепь
Буря чёрных лебедей
Кипящее масло
Хаотичная живучесть
Сокрушительный топот
Тёмная тропа
Теневой снаряд
Обнаружение драконов
Рога стихий
Нюх на сокровища
Бешеный снаряд
Копыта ярости
Муки любви
Остановка сердца
Разрыв лей
Закливание доспеха
Смещающее отражение
Слово силы: Преклонись
Звукотрясение
Удар Гонга
Тень
Теневые марионетки
Сдвиг вероятностей
Взор ослепительных снегов
Кручение
Каменный шпиль
Громовой топот

Расщелина с сокровищами
Траншея
Чтоб тебе не свезло
Обезоруживающий ветер

3 Уровень

Успокоение шторма
Смешанные чувства
Поле энтропийного урона
Леденящий туман
Застывшие лезвия
Шквал шестерней
Кованный барьер
Безопасный вид
Гнев горы
Осколки кристаллов
Призыв теневого мастиффа
Легион
Энергетический снаряд Лей
Ощущение Лей
Малый лабиринт
Помощь с фланга
Кара Перуна
Призрачный дракон
Крутое течение
Злобное оружие
Гашение волны
Тысяча жал
Рокот Грома
Громовая волна

4 Уровень

В свете бдительной луны
Хаотичная форма
Проклятый дар
Иссушающее дыхание
Скольжение по земле
Волна пламени
Колеблущееся мировоззрение
Гремнины
Дробящие шестерни
Шутка ётуна
Тайны лабиринта
Ночные кошмары
Слово силы: Мучение
Луч подавления жизни
Перестановка
Загнивающая чешуя
Теневые монстры
Теневое возмездие
Вращающиеся топоры
Паровой заряд
Огненный поток
Сумасбродный щит

5 Уровень

Кислотный дождь
Усиленное поле Лей
Когти земляного дракона
Проклятое кольцо
Теневое помешательство
Дыхание могучего дракона
Поглощение энергии
Кусачий мороз
Хватка тьюпилака
Дар хёда
Завывание в лабиринте
Малый импульс лей
Пиявка Лей
Множественное гашение волны
Механическое единение
Радужный луч
Врата в Царство Теней
Буря

6 Уровень

Крик баньши
Становление Крылом Ночи
Могучее метание
Хаотичный мир
Проклятье Борея
Утопление
Кольцо очарования
Вторжение теней
Погребение
Линия разлома
Управление льдом
Хлыст Лей
Одеяние из осколков
Прогулка по извилистой тропе

7 Уровень

Аспект дракона
Вьюга
Торжество
Призыв теневого титана
Большой импульс лей
Убийца легенд
Охраняющее кольцо
Символ Чародейства
Безвременный двигатель
Триумф льда
Неуправляемая трансформация
Град щитов
Движущаяся стена

8 Уровень

Магическое зрение
Едкий Ливень

Создание слуги кольца
Смертельное жало
Разрушительная Аура
Ледяной каскад
Резкий блик летнего света
Принесение механизма в жертву
Вредоносные волны
Эталон хаоса
Слово силы: Реконструкция
Паровой свисток
Прыжок во времени

9 Уровень

Кольцо разрушения
Шторм Лей
Источник Лей
Большой лабиринт
Время в бутылке
Теневая буря

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА

Заговоры (о Уровень)

Благословенная защита
Благословение мёртвых
Когти тьмы
Погасить свет
Зашифровать/Расшифровать
Экстракт Фойсона
Железный кулак
Иней
Оплошность
Каменный обстрел
Воздушный хлыст

1 Уровень

Корректировка позиции
Ангельский защитник
Стальное сердце
Бронированный панцирь
Привлекательный подарок
Чёрные ленты
Сломанный заряд
Кольцо ветра
Заволакивающая тьма
Найти изъясн
Пламя под языком
Снегопад
Заморозить путь
Щит шестерней
Очарование очага
Хромая кляча
Ярость кобольдов
Связь с землёй
Дар Локу

Грузоподъёмность машины
Комариная погибель
Кольцо отталкивания
Броня теней
Громовой заряд
Волновой барьер
Вопрос с подвохом
Воздушный туннель

2 Уровень

Мучительная цепь
Буря чёрных лебедей
Благословенный нимб
Тёмная тропа
Теневого снаряда
Шквал шестерней
Матч-реванш
Муки любви
Остановка сердца
Разрыв лей
Заклинивание доспеха
Смещающее отражение
Слово силы: Преклонись
Звукотрясение
Удар Гонга
Тень
Теневые марионетки
Тени на свету Кручение
Каменный шпиль
Громовой топот
Чтоб тебе не свезло
Совет Вотана

3 Уровень

Клинок гнева
Призыв теневого мастиффа
Поймать дыхание
Смешанные чувства
Проклятье некомпетентности
Пространственный толчок
Застывшие лезвия
Кованный барьер
Безопасный вид
Гнев горы
Легион
Энергетический снаряд Лей
Ощущение Лей
Множественная хромая кляча
Малый лабиринт
Трясина
Наступление ночи
Помощь с фланга

Сила стаи
Крутое течение
Злобное оружие
Внезапный рассвет
Тысяча жал

4 Уровень

Крылья дэва
Скольжение по земле
Волна пламени
Гремнины
Дробящие шестерни
Шутка ётуна
Тайны лабиринта
Глиф лунной ловушки
Ночные кошмары
Слово силы: Мучение
Луч подавления жизни
Перестановка
Загнивающая чешуя
Теневые монстры
Теневое возмездие
Врашающиеся топоры

Паровой заряд

5 Уровень

Кислотный дождь
Усиленное поле Лей
Пылающая колесница
Проклятое кольцо
Теневое помешательство
Дыхание могучего дракона
Поглощение энергии
Кровопотеря
Кусачий мороз
Хватка тьюпилака
Малый импульс лей
Пиявка Лей
Не сегодня!
Врата в Царство Теней
Связанная речь



6 Уровень

Крик баньши
Становление Крылом Ночи
Могучее метание
Утопление
Кольцо очарования
Вторжение теней
Погребение
Извлечение знаний
Небесная корона
Хлыст Леи
Одеяние из осколков
Прогулка по извилистой тропе

7 Уровень

Вьюга
Торжество
Призыв теневого титана
Проклятый прах
Большой импульс леи
Охраняющее кольцо
Печать святилища
Символ Чародейства
Град щитов

8 Уровень

Магическое зрение
Едкий Ливень
Создание слуги кольца
Разрушительная Аура
Вредоносные волны
Квинтэссенция
Паровой свисток

9 Уровень

Линия боли
Кольцо разрушения
Великая печать святилища
Шторм Леи
Источник Леи
Длань Маммона
Пироклазм
Теневая буря

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА

Заговоры (о Уровень)

Благословенная защита
Когти тьмы
Погасить свет
Драконий рёв
Зашифровать/Расшифровать
Железный кулак
Иней
Оплошность
Каменный обстрел

Писарь
Укус тени
Ослепление тенью
Силуэт
Звёздный взрыв
Остановка
Воздушный хлыст

1 Уровень

Корректировка позиции
Анализ устройства
Ангельский защитник
Оживление конструкта
Стальное сердце
Бронированный панцирь
Своевременное предупреждение
Привлекательный подарок
Чёрные ленты
Сломанный заряд
Кольцо ветра
Плащ Теней
Заволакивающая тьма
Беседа с драконом
Глубокий вздох
Экстракт Фойсона
Найти изъяс
Заморозить питье
Щит шестерней
Оберег из козьего копыта

Почётный гость
Путеводная звезда
Хромая кляча
Злополучное слово
Ярость кобольдов
Связь с землёй
Машинная речь
Грузоподъёмность машины
Комариная погибель
Маятник
Кольцо отталкивания
Броня теней
Руки из тени
Разговор с предметами
Громовой заряд
Волновой барьер
Неутомимость
Вопрос с подвохом
Ослабление брони
Воздушный туннель

2nd Level

Тяжёлые времена
Мучительная цепь
Буря чёрных лебедей

Благословенный нимб
Кипящее масло
Дыхание Борей
Под лунным светом
Хаотичная живучесть
Очищение пространства
Призвать рои скарабеев
Тёмная тропа
Теневой снаряд
Обнаружение драконов
Рога стихий
Нюх на соколовища
Бешеный снаряд
Копыта ярости
Шквал шестерней
Муки любви
Остановка сердца
Чувство логова
Разрыв леи
Заклинивание доспеха
Множественное защитное лезвие
Смещающее отражение
Шар света
Ядовитый залп
Слово силы: Преклонись
Починка металла
Звукосотрясение
Удар Гонга
Тень
Теневые марионетки
Тени на свету
Сдвиг вероятностей
Ускользнуть
Взор ослепительных снегов
Кручение
Каменный шпиль
Громовой топот
Траншея
Чтоб тебе не свезло
Дорога виноградных лоз
Предупредительный окрик
Заводной ключ

3 Уровень

Клинок гнева
Призыв теневого мастиффа
Успокоение шторма
Поймать дыхание
Принуждённая судьба
Смешанные чувства
Проклятье некомпетентности
Пространственный толчок
Поле энтропийного урона
Леденящий туман
Застывшие лезвия

Кованный барьер
Безопасный вид
Гнев горы
Легион
Энергетический снаряд Лей
Ощущение Лей
Множественная хромая кляча
Малый лабиринт
Трясуна
Наступление ночи
Помощь с фланга
Перезгрузка
Кара Перуна
Призрачный дракон
Крутое течение
Находка в тени
Щит Звезды и Тени
Песня леса
Злобное оружие
Внезапный рассвет
Гашение волны
Тысяча жал
Рокот Грома
Громовая волна

4 Уровень

Абсолютный приказ
Чёрная рука
Хрупкость
В свете бдительной луны
Хаотичная форма
Проклятый дар
Иссушающее дыхание
Крылья дэва
Скольжение по земле
Волна пламени
Трепет судьбы
Колеблущееся мировоззрение
Гремнины
Дробящие шестерни
Мгновенное осадное орудие
Шутка ётуна
Тайны лабиринта
Глиф лунной ловушки
Ночные кошмары
Слово силы: Мучение
Облава на логово
Луч подавления жизни
Чтение памяти
Перестановка
Загнивающая чешуя
Теневые монстры
Теневое возмездие

Вращающиеся топоры
Паровой заряд
Сумасбродный щит
Записать память

5 Уровень

Кислотный дождь
Усиленное поле Лей
Пылающая колесница
Когти земляного дракона
Проклятое кольцо
Теневое помешательство
Дыхание могучего дракона
Эдическая память
Поглощение энергии
Кровопотеря
Кусачий мороз
Хватка тьюпилака
Дар хёда
Вложение заклинания
Мгновенное укрепление
Завывание в лабиринте
Малый импульс лей
Пиивка Лей
Множественная починка металла
Множественное гашение волны
Механическое единение
Радужный луч
Врата в Царство Теней
Звёздный дождь
Связанная речь

6 Уровень

Крик баньши
Становление Крылом Ночи
Чёрный колодец
Могучее метание
Хаотичный мир
Проклятье Борей
Утопление
Кольцо очарования
Вторжение теней
Погребение
Извлечение знаний
Небесная корона
Хлыст Лей
Одеяние из осколков
Прогулка по извилистой тропе

7 Уровень

Вьюга
Торжество
Призыв теневого титана
Большой импульс лей
Адский кованный

Ледяная хватка Пустоты
Последние лучи заходящего солнца
Убийца легенд
Охраняющее кольцо
Печать святилища
Звёздное зрение
Символ Чародейства
Безвременный двигатель
Триумф льда
Неуправляемая трансформация
Град щитов
Движущаяся стена

8 Уровень

Магическое зрение
Цветение
Едкий Ливень
Создание слуги кольца
Смертельное жало
Увядание
Разрушительная Аура
Резкий блик летнего света
Принесение механизма в жертву
Вредоносные волны
Движение Мирового Колеса
Эталон хаоса
Слово силы: Реконструкция
Квинтэссенция
Паровой свисток
Призвать звезду
Прыжок во времени

9 Уровень

Линия боли
Кольцо разрушения
Мировоззрение Космоса
Великая печать святилища
Шторм Лей
Источник Лей
Длань Маммона
Большой лабиринт
Пироклазм
Сердце звезды
Время в бутылке
Теневая буря

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания перечислены в алфавитном порядке. После каждого уровня и типа заклинания есть пояснение, указывающее на новую школу, традицию, домен, пакт и т.д., связанные с этим заклинанием.

Когда в описании заклинания указывается на "влияние лей-линий", или подразумевают этот эффект, то для произнесения этого заклинания должен находиться в пределах 30 футов от лей-линий (см. "Использование лей-линий" в главе 6), однако некоторые из заклинаний увеличивают этот радиус. После произнесения заклинаний персонаж должен бросить кубик и получить один из эффектов, указанных в таблицах эффектов лей-линий.

АБСОЛЮТНЫЙ ПРИКАЗ

4 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (пара маленьких перчаток, снабженных проводом, стоимостью 100 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы можете управлять конструктом, который вы создали, с показателем опасности 6 или ниже. Вы можете манипулировать объектами через вашего конструкта с той точностью, с которой это позволяет конструкт, и вы воспринимаете окружение через его сенсоры, как если бы вы были в его теле.

Конструкт использует бонус мастерства заклинателя (модифицированный показателями Силы и Ловкости конструкта). Вы можете использовать манипуляторы конструкта для выполнения любого числа задач, основанных на навыках, с использованием модификаторов Силы и Ловкости конструкта, когда используете навыки, основанные на этих характеристиках.

Ваше тело остаётся неподвижным, как если бы было парализованным, на время действия заклинания. Конструкт должен находиться в пределах 100 футов от вас. Если он выходит за пределы этой дистанции, заклинание немедленно оканчивается, и разум заклинателя возвращается в его тело.

На высоких уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете контролировать конструкт с показателем опасности на 2 выше за каждый уровень ячейки выше 4. Предельная дальность работы конструкта также увеличивается на 10 футов за каждый уровень заклинания.

АДСКИЙ КОВАННЫЙ

7-й уровень, Некромантия [Механомагия] (ритуал)

Время накладывания: 1 час (см. текст)

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (завершённое механическое тело, инкрустированное пустым камнем душ)

Длительность: Мгновенная

Вы проводите час призывая бестелесного злого духа. По окончании этого времени, призванный дух должен преуспеть в спасброске Харизмы. Если спасбросок

успешен, вы получаете 2к10 физического урона плюс 2к10 некротического урона от волн неконтролируемой энергии исходящих от бестелесного духа. Пока заклинание активно, вы можете заставить проходить его данный бросок в конце каждого вашего хода, с тем же последствиями для вас, в случае успешного прохождения спасброска. Если вы решите прекратить данное заклинание, либо вы не в состоянии поддерживать его, то дух возвращается в место своих мучений и не может быть призван вновь.

Если спасбросок провален, призванный дух перемещается в пустой «камень душ» и немедленно оживляет механическое тело. Существо теперь является демоническим механизмом - Адским Кованным (или Адокованным). Он теряет все свои предыдущие расовые черты и получает черты Кованного, за исключением следующих:

Уязвимость: Адокованные уязвимы к урону излучением

Злой ум: Адокованные имеют помеху на спасброски против заклинаний и способностей злых исчадий или аберраций, которые затрагивают разум или поведение.

Некогда живой: Адокованный имеет смутное представление о том, кем он был в своей прошлой жизни, но этих воспоминаний достаточно, чтобы он мог получить владение одним навыком.

Языки: Общий, Машинная речь и Инфернальный или язык Бездны

До четырёх заклинателей как минимум 5-го уровня могут помочь вам в ритуале. Каждый помощник увеличивает сложность спасброска Харизмы на 1. В случае провала спасброска урон получают как заклинатель, так и каждый из помощников. Помощник, выбывший из процесса сотворения заклинания, не может вступить в него снова.

АНАЛИЗ УСТРОЙСТВА

заговор, Прорицание [Механомагия]

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (полный набор инструментов часовщика)

Длительность: Мгновенно

Вы раскрываете все механические свойства, механизмы и функции одного конструкта или часового механизма, в том числе как активировать/деактивировать эти функции, если применимо.

АНГЕЛЬСКИЙ ЗАЩИТНИК

1 уровень, Вызов [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете на защиту существа, которое вы можете видеть, малое небесное явление. Слабо светящийся силуэт, напоминающий голову и плечи гуманоида, возникает в пределах 5 футов от цели. Силуэт перемещается и защищает цель от любых атак, давая ей +2 КД.

Если цель проваливает спасбросок Ловкости пока активно данное заклинание, она реакцией может повторить бросок. После этого заклинание заканчивается.

АСПЕКТ ДРАКОНА

7 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (драконья чешуя)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Используя свою кровь, вы пробуждаете свою древнюю сущность демонстрируя миру, что вы не похожи на остальных. Заклинание позволяет вам принять форму любого существа с типом дракон и ПО не выше 10.

Когда вы превращены, вы принимаете хиты и кость хитов новой формы. По возвращении в нормальный облик, ваши хиты вновь будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Если этот урон не довел хиты ваши хиты до 0, то вы не теряете сознания.

Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Вы можете разговаривать, если ваша новая форма также умеет это делать.

Вы сами определяете, какое снаряжение остаётся лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить новая форма, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и, если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

БЕЗВРЕМЕННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

7 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Пока не будет развеяно

Вы останавливаете естественные процессы деградации износа в немагическом механическом устройстве, делая обычное обслуживание необязательным и уменьшая потребление топлива до 1/10 от нормального. Для магических устройств и конструкторов, заклинание значительно уменьшает износ. Магическое механическое устройство, машина или существо, обычно требующие ежедневного обслуживания, теперь требуют обслуживания только раз в год. Если оно требовало ежемесячного обслуживания, то теперь обслуживание требуется лишь раз в десятилетие.

БЕЗОПАСНЫЙ ВИД

3 уровень, Иллюзия [Магия Колец]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (бумажное кольцо)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Кольцо ложного видения окружает всех существ, в пределах 20 футов от вас. Вы и каждое существо в области, на которое вы хотите повлиять, приобретают вид одного типа безобидного существа или объекта, выбранного вами. Все изображения идентичны, и эти образы влияют только на зрение. Производимые звуки, движение или физический осмотр могут выдать ложь.

Существо, которое использует действие, чтобы исследовать изображение, может определить, что оно является иллюзией с успешной проверкой Анализа (Интеллект) против сложности вашего заклинания. Если существо распознает иллюзию того, что это такое, это существо видит сквозь изображение.

БЕСЕДА С ДРАКОНОМ

1 уровень, Прорицание [Магия драконов]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы получаете ограниченную телепатию, позволяющую вам общаться с любым существом в пределах 120 футов от вас которое имеет тип «дракон», вне зависимости от языков существа. Дракон может совершить спасбросок Харизмы для предотвращения телепатического контакта.

Это заклинание не меняет расположение дракона к вам или вашим союзникам, оно лишь открывает канал для коммуникации. В некоторых случаях, нежелательный телепатический контакт может ухудшить отношение дракона к вам.

БЕШЕНЫЙ СНАРЯД

2 уровень, Воплощение [Магия хаоса]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы направляете радужный снаряд в выбранное существо в пределах дистанции. При попадании цель получает 3к8 урона случайного типа (определяется броском по таблице «Тип урона» - см. Изошренная магия). Если результатом вашего броска атаки было нечётное число (самого броска, без применения бонусов и модификаторов), снаряд отскакивает в новую цель в пределах дистанции, в которую этот снаряд ещё не попадал, что требует нового броска атаки заклинанием для попадания. Снаряд продолжает отскакивать в новые цели, пока вы не выбросите чётное число при броске атаки заклинанием, не промахнетесь или у вас не кончатся потенциальные цели. Все цели должны быть в пределах дистанции от вас. Вы и ваши союзники также считаетесь возможными целями этого заклинания, если уж так повезет - или не повезет.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы создаете дополнительный снаряд за каждый уровень ячейки выше второго. Каждое существо может быть поражено не более одного раза на одно накладывание заклинания, а не на один снаряд.

БЛАГОСЛОВЕННАЯ ЗАЩИТА

заговор, Ограждение [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы называете имя ангела и призываете его благословение. Существо, которое вы способны видеть, окутывает слабый белый свет. В следующий раз, когда существо получает урон, оно может бросить 1к4 и уменьшить его на выпавшее число. После этого заклинание заканчивается.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ НИМБ

2 уровень, Воплощение [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вашу голову окружает нимб золотого света. Ореол сияния проливает яркий свет в радиусе 20 футов от вас, и тусклый свет на ещё 20 футов.

Заклинание предоставляет вам запас из 10 очков исцеления. Произнеся его, и бонусным действием в последующие ходы, вы можете выбрать одно существо, которое находится в области яркого света от Нимба, потратить очки из запаса и восстановить существу хиты, равные количеству потраченных очков.

Кроме этого, вы получаете преимущество на проверки Харизмы против всех существ, находящихся в свете Нимба.

Если какая-либо область света, излучаемого нимбом, перекрывает область магической темноты, созданной заклинанием 2 уровня или выше - заклинание, создавшее темноту, рассеивается.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, запас очков исцеления увеличивается на 5 за каждый уровень ячейки выше 2, а магия нимба рассеивает все заклинания темноты с уровнем заклинания равным уровню ячейки вашего *Благословенного нимба*.

БЛАГОСЛАВЛЕНИЕ МЁРТВЫХ

заговор, Ограждение [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Вы благославляете умершее существо, позволяя ему спокойно перейти в царство мёртвых. После произношения заклинания цель не может восстать как нежить. Заклинание не действует на тех, кто ещё жив и на тех, кто уже стал нежитью.

БОЛЬШОЙ ИМПУЛЬС ЛЕЙ

7 уровень, Преобразование [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы вызываете энергетические вибрации лей-линии и называете один тип урона. Каждое существо, находящееся в кубе ребром 20 футов в области от точки наложения заклинания, должно преуспеть в спасброске Мудрости или на время действия заклинания потерять иммунитет и сопротивление к выбранному типу урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, вы выбираете два типа урона вместо одного.

БОЛЬШОЙ ЛАБИРИНТ

9 уровень, Вызов [Магия Лабиринта]

Время накладывания: 1 Действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минуты

Эффект заклинания аналогичен заклинанию Лабиринт, за исключением того, что во время своего каждого нового хода цель должна совершать спасбросок Ловкости, в случае провала она получает 4к6 урона психической энергией из-за ловушки и других опасностей, поджидающих её в лабиринте, в случае успеха урон уменьшается вдвое. Выбраться из этого лабиринта гораздо сложнее. Цель продолжает совершать спасброски Интеллекта в поисках выхода, но для окончания действия заклинания успехов должно быть два.

БРОНИРОВАННЫЙ ПАНЦИРЬ

1 уровень, Вызов [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (заклёпка)

Длительность: Концентрация, до 1 часа.

Это заклинание создаёт комплект магического проклёпанного доспеха (КД 12), но оно не даёт вам навыка владения этим доспехом. Заклинатели без необходимого владения получают помеху на все проверки навыков, спасброски и броски атаки, использующие Силу или Ловкость, и не могут накладывать заклинания.

На больших уровнях: Накладывание заклинания с использованием ячейки более высокого уровня создаст более сильный доспех: кольчужную рубаху (КД 13) на уровне ячейки 2, чешуйчатый доспех (КД 14) на уровне 3, кольчугу (КД 16) на уровне 4 и латы (КД 18) на уровне 5.

БРОНЯ ТЕНЕЙ

1 уровень, Ограждение [Магия Тени]

Время накладывания: 1 реакция, которую вы тратите, когда становитесь целью атаки, но до того, как совершается бросок атаки

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете энергию Царства Теней, чтобы защитить себя от надвигающейся угрозы. Реакцией вы окружаете себя тенью, которая искажает реальность. Атака по вам совершается с помехой, и вы получаете сопротивление урону излучением до начала вашего следующего хода.

БУРЯ

5 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (кусочек стекла, в которое попала молния)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа, и оно становится окружено бушующим грозным облаком 30 футов в диаметре, извергающим гром и молнии (не наносящие урона). Существо получает скорость полёта 60 футов. Облако прозрачно для существа, на которое оно было наложено, но для всех остальных выглядит как сильно затемнённая область.

БУРЯ ЧЁРНЫХ ЛЕБЕДЕЙ

2 уровень, Вызов [Высшая эльфийская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (перо чёрного лебедя)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете вихрь чёрных перьев, которые заполняют куб со стороной в 5 футов. Все существа, находящиеся внутри куба должны сделать спасбросок Ловкости, в случае провала они получают 2к8 урона силовым полем, или половину этого урона в случае успеха. Кроме этого перья затемняют пространство, в результате чего уровень освещения в пределах 20 футов от куба изменяется на один шаг (от яркого света к тусклому, от тусклого света до темноты).

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, перья наносят 1к8 урона силовым полем за каждый уровень ячейки выше 2.

Ритуальная фокусировка. Используя ритуальную фокусировку, бонусным действием вы можете перемещать куб на расстояние до 15 футов. Если вихрь удалится на вас более чем на 30 футов - заклинание оканчивается.

В СВЕТЕ БДИТЕЛЬНОЙ ЛУНЫ

4 уровень, Прорисание [Боевая магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вне зависимости от времени и места сражения, вы призываете внимательный взгляд луны осветить угрозы вашим союзникам. Лучи яркого лунного света, каждый шириной 5 футов, светят с неба (или с потолка, если вы в помещении), подсвечивая все опасности в пределах

пределах дистанции, такие как видимые и невидимые враги, ловушки и скрытые опасности. Вражеские существа, совершившие успешный спасбросок Харизмы, сопротивляются эффекту заклинания и не подсвечиваются мягким сиянием лунного света.

Свечение не делает невидимых существ видимыми, но оно указывает на его позицию (где-то в пределах 5-футового круга). Свечение движется с целью, пока заклинание активно, но цели, вышедшие за пределы дистанции заклинания, не подсвечиваются. Новые опасности, входящие в пределы дистанции, не подсвечиваются; подсвечиваются только те, что были в пределах 90 футов от вас во время накладывания.

ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ РЕЧЬ

4 уровень, Очарование [Боевая магия]

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 час

Вербальный компонент этого заклинания - ваша десятиминутная воодушевляющая речь. В конце речи все ваши союзники в области действия заклинания, которые слышали речь, получают бонус +1 к броскам атаки и преимущество на спасброски против очарования и страха, сроком на 1 час. Кроме того, каждый союзник получает временные хиты в количестве, равном модификатору вашей базовой характеристики. Если вы уходите дальше, чем на 1 милю (1.6 км) от своих союзников, или умираете, заклинание оканчивается. Каждое существо может быть подвержено только одной вдохновляющей речи одновременно; повторное накладывание, когда ещё не кончились эффекты предыдущей речи, не даёт дополнительных эффектов и не увеличивает продолжительность заклинания.

ВЕЛИКАЯ ПЕЧАТЬ СВАТИЛИЩА

9 уровень, Ограждения [Ангельская магия] (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (ладан и специальные чернила стоимостью не менее 500зм, потребляемые заклинанием)

Длительность: 24 часа

Вы рисуете на земле, полу или любой другой твёрдой поверхности ангельскую печать. Печать создаёт духовную область в виде сферы радиусом 100 футов. На время заклинания каждая абберация, элементаль, фея, исчадие или нежить, что приближается к сфере на 5 футов, осознаёт, что собирается пересечь смертельно опасный для неё барьер. Если существо вступает в контакт с границей Святилища, оно должно совершить спасбросок Харизмы. В случае провала существо получает 15к8 урона излучением и отталкивается на 5 футов от границы Святилища, а также теряет возможность совершать по границе атаки, будь то заклинание, способность или оружие. Если тип существа - исчадие, и оно не находится на своём родном плане, то оно немедленно уничтожается, а не получает урон. В случае

успеха существо получает половину от урона и способно пересечь её.

Находясь внутри Святилища абберации, элементали, феи, исчадия и нежить получают помеху на все атаки, проверки и спасброски, а также 4к8 урона излучением в начале своего каждого хода. Все эффекты заклинанию применяются к указанным типам существ во время пересечения границы любым способом - включая телепортацию и экстрапланарные перемещения.

Существа, находящиеся в пределах 100 футов от печати, и отличные от аббераций, элементалей, феей, исчадий и нежити не могут быть очарованы или испуганы.

Печать имеет 75 хитов, сопротивление к колющему, режущему и дробящему урону и иммунитет к урону психической энергией и ядом. Как только хиты печати падают до 0, она исчезает и заклинание заканчивается.

ВЗОР ОСЛЕПИТЕЛЬНЫХ СНЕГОВ

2 уровень, Некромантия [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 2 раундов

Ваши глаза сияют ярким, холодным светом, который накладывает снежную слепоту на указанное существо в пределах 30 футов от вас. Если цель проваливает спасбросок Телосложения, то получает первую степень снежной слепоты (см. ниже Состояния), или вторую степень, если оно уже находится под первой степенью. Цель восстанавливается так, как указано в разделе Приложение.

ВЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

5-й уровень, Пресоблазование [Механомагия] (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (сделанная особым образом шестерёнка, стоящая 100 зм за каждый уровень заклинания - см. ниже)

Длительность: Мгновенная

Этот ритуал позволяет вам вложить заклинание с 1-го по 3-й круг, с длительностью «мгновенное», в шестерёнку стоимостью 100 зм за уровень заклинания, которое вы вкладываете. В конце ритуала шестерёнка вставляется в механизм, включающий таймер или некий триггер. Когда срабатывает таймер или триггер, заклинание высвобождается. Если дальность вложенного заклинания - «касание», то оно воздействует только на цель, касающуюся устройства. Если заклинание имеет дальность в футах, то оно воздействует на ближайшую подходящую цель в пределах дистанции, в зависимости от природы заклинания. Заклинания с дальностью «на себя» или «в пределах видимости» не могут быть наложены таким образом. Если шестерёнка вставляется в таймер, он активируется, когда время заканчивается вне зависимости от того, есть ли для этого подходящая цель.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7-го уровня или выше, вы можете вложить заклинание 4-го или 5-го круга.

ВНЕЗАПНЫЙ РАССВЕТ

3 уровень, Воплощение [Боевая магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы велите утру наступить раньше времени. Отточенным словом вы создаете 60-тифутовый цилиндр света с центром в точке в пре-делах дистанции. Область внутри цилиндра хорошо освещена. Свет простирается в небо на 100 футов или пока не сталкивается с препятствием, например, с потолком.



ВОЗДУШНЫЙ ТУННЕЛЬ

1 уровень, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (60-футовая линия)

Компоненты: В, С, М (бумажная трубочка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте вьющийся туннель сильного ветра, исходящего от вас в выбранном направлении. Туннель - это прямая линия, длиной 60 футов и шириной 10 футов. Ветер дует от вас к концу туннеля, который остаётся неподвижным после сотворения. Существа на этой линии, движущиеся по ветру, добавляют 10 футов к своей скорости, а атаки дальноточным оружием вдоль направления ветра не получают помеху из-за превышения обычной дистанции. Существа, движущиеся против ветра, тратят 2 фута перемещения за каждый фут их движения, а атаки дальноточным оружием, проходящие через линию против ветра, совершаются с помехой.

Воздушный туннель рассеивает газы и пары, задувает свечи, факелы и подобные незащищённые источники огня в области действия. Защищённое пламя (например, фонари), начинает трепыхаться и гаснет с вероятностью 50%.

ВОЗДУШНЫЙ ХЛЫСТ

заговор, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 20 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Быстрым движением вы создаёте плотный порыв сильного ветра. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу. При попадании цель получает 1к8 рубящего урона и отталкивается от вас на 5 футов.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8), и 17 уровня (4к8).

ВОЛНА ПЛАМЕНИ

4 уровень, Воплощение [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (40-футовый конус)

Компоненты: В, С, М (капля дёгтя, смолы или масла)

Длительность: Мгновенная

Стремительная вспышка огня вырывается от вас катящейся волной, заполняя 40-футовый конус. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 6к8 урона огнём и отталкивается на 20 футов от вас; или получает вдвое меньше урона и не отталкивается при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

ВОЛНОВОЙ БАРЬЕР

1 уровень, Ограждение [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (10-футовый радиус)

Компоненты: В, С, М (кусочек коряги)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вихри морской воды окружают вас, сталкиваясь и перекашиваясь в 10-футовом радиусе вокруг вас. Область действия становится труднопроходимой местностью, и существа, начинающие в ней свой ход или входящие в неё должны совершить спасбросок Силы. При провале существо отталкивается от вас на 10 футов и его скорость падает до 0 до начала его следующего хода.

ВОЛЧЬЯ ПЕСНЯ

1 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы издаёте вой, который может быть слышан в пределах 5 миль (8 км) вне помещений. Вой может содержать в себе сообщение длиной до 9 слов, и его поймут все собакоподобные существа в пределах слышимости и одно конкретное существо, которое вы называете во время произнесения заклинания. Предел слышимости ограничивается 3 милями (5 км) для существ внутри помещений или в 8 милях (13 км) под землёй. Никакое существо не обязано делать что-либо с этим сообщением; звери с низким интеллектом едва ли сделают что-нибудь, если только они не любопытны по своей природе или чувствуют себя под угрозой.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете назвать ещё одно существо за каждый уровень ячейки выше 1.

ВОПРОС С ПОДВОХОМ

1 уровень Очарование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Вы формулируете вопрос таким образом, что на него можно ответить одним словом и задаёте его цели. Она должна совершить успешный спасбросок Мудрости, или вынуждена ответить на ваш вопрос. После того, как заклинание закончится, цель осознаёт, что для ответа вы использовали на неё магию.

ВРАТА В ЦАРСТВО ТЕНЕЙ

5 уровень, Вызов [Магия Тени] (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек черного мела)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Нарисовав чёрным мелом круг диаметром до 15 футов и повторяя заклинание в течение одной минуты, вы открываете портал прямо в Царство Теней. Портал заполняет круг и выглядит как вихрь чернильно-чёрной тьмы; сквозь него ничего не видно. Любой объект или существо, которое проходит через портал, мгновенно попадает в Царство Теней. Портал остаётся открытым в течение одной минуты или до тех пор, пока вы не потеряете концентрацию на нём, и его можно использовать для перемещения между Царством и кругом в обоих направлениях столько раз, сколько потребуется до окончания заклинания.

ВРАЩАЮЩИЕСЯ ТОПОРЫ

4 уровень, Вызов [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (железное кольцо)

Длительность: Мгновенно

Вращающиеся топоры, созданные из светящейся энергии, вырвались из вас в форме кольца, поражая всех существ вокруг вас. Каждое существо в пределах 10 футов от вас должно совершить спасбросок Ловкости, при провале получая 5к8 урона силовым полем или вдвое меньше при успехе. Существа, которые не являются нежитью или конструктами и повреждены этим заклинанием, начинают кровоточить. Кровоточащее существо получает 2к6 некротического урона в конце каждого своего хода. Кровотечение можно остановить действием, совершив успешную проверку Медицины (Мудрость) против вашей сложности заклинаний, или с помощью магического лечения или регенерации. Кровотечение останавливается автоматически через 1 минуту.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня и выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень выше 4.

ВРЕДНОСНЫЕ ВОЛНЫ

8-ой уровень Ограждение [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (Осквернённый предмет, омытый кровью)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте невидимые испарения, которые заполняют пространство в 30 футах от вас. Все ваши союзники получают преимущество на проверки Скрытности (Ловкость), которые они делают в 30 футах от вас, а все ваши враги считаются отравленными, пока находятся в этом радиусе.

ВРЕМЯ В БУТЫЛКЕ

9 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Поле зрения

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете точку в пределах видимости. Время в радиусе 20 футов от выбранной точки попадает под ваш контроль. Вы можете заморозить его, обратить вспять или заставить его продвинуться вперёд на 1 минуту, пока вы поддерживаете концентрацию. Никто и ничто, включая вас, не может войти в эту область или воздействовать на то, что происходит внутри. Вы можете окончить эффект в любой момент в ваш ход, и события начинают развиваться с того момента как обычно.

ВТОРЖЕНИЕ ТЕНЕЙ

6 уровень, Вызов [Иллюминация] (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 150 футов

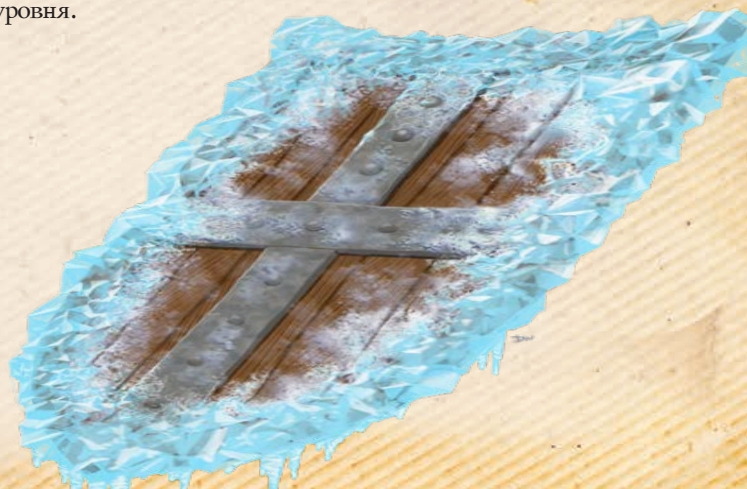
Компоненты: В, С, М (серебряный жезл, смазанный каплей крови, стоимостью 100 зм)

Длительность: 12 часов

Вы призываете тени в квадрат со стороной 200 футов и высотой в 50. Освещение в области падает на один уровень (от яркого света к тусклому, от тусклого до темноты). Любое заклинание, создающее свет в данной области, сотворённое с помощью ячеек по уровню меньшему, чем того, с помощью которого было сотворено Вторжение теней, рассеивается. Немагические эффекты света (факел, костёр) не могут увеличить уровень освещения в данной области. Любое заклинание, манипулирующее тенями, произнесённое в этой области, сотворятся будто на него была потрачена ячейка на 1 уровень выше реальной.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, то длительность увеличивается на 12 часов за каждую ячейку выше 6 уровня.

Ритуальная фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, продолжительность заклинания увеличивается на 12 часов и его становится нельзя рассеять заклинаниями, которые создают свет, даже если они произнесены с помощью ячеек заклинаний более высокого уровня.



ВЬЮГА

7 уровень, *Вызов [Рунная магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы призываете воющий шторм из толстых снежных и ледяных кристаллов, в цилиндре высотой и диаметром 40 футов. Местность внутри цилиндра становится сильно затемнена. При появлении вьюги каждое существо внутри цилиндра должно совершить спасбросок Телосложения или получить 8к8 урона холодом при провале или половину этого урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок, когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход. Также, существа, получающие урон холодом от вьюги, получают помеху на спасброски Телосложения по поддержанию концентрации до начала своего следующего хода.

ГАШЕНИЕ ВОЛНЫ

3 уровень, *Ограждение [Магия хаоса] (ритуал)*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута или пока не израсходовано

Силой воли вы заставляете другое существо, которого вы можете коснуться, столь прочно укорениться в реальности, что оно становится защищено от эффектов волны магии хаоса. Защищённое существо получает возможность совершить спасбросок, чтобы избежать эффекта волны, который обычно не позволяет совершить спасбросок, или же преимущество к спасброску, если обычно он и так дозволен. Если существо преуспевает в этом спасброске, эффект заклинания для существа оканчивается.

ГЛИФ ЛУННОЙ ЛОВУШКИ

4 уровень, *Ограждение [Магия Лабиринта]*

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (измельчённое в порошок серебро, стоимостью не менее 250зм)

Длительность: 8 часов

Произнеся это заклинание при свете луны, вы рисуете глиф, покрывающий 10 квадратных футов плоской, неподвижной поверхности, такой как пол или стена. После завершения заклинания, глиф становится невидим при свете луны, однако светится слабым белым светом в темноте.

Любое существо, за исключение тех, кого вы выбрали во время произнесения этого заклинания, что касается глифа должно совершить успешный спасбросок Мудрости, или в случае провала быть затянутым в запутанный лабиринт до захода солнца.

Глиф работает до следующего восхода солнца, после этого он вспыхивает ярким светом, и любой, кто попал в эту ловушку, невредимым возвращается обратно в пространство, занимаемое им до срабатывания ловушки. Если это пространство занято, или считается опасным, то существо появляется в ближайшем от глифа безопасном пространстве.

ГЛУБОКИЙ ВЗДОХ

1 уровень, *Преобразование [Рунная магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В

Длительность: 2 часа

Цель данного заклинания может дышать и действовать как обычно в разреженном воздухе, не испытывая трудностей на высоте до 9 км. Если в процессе накладывания заклинания прикоснуться больше, чем к 1 существу, длительность разделяется поровну на всех этих существ.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание используя ячейку 2 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на 2 часа за каждый уровень ячейки выше 1.

ГНЕВ ГОРЫ

3 уровень, *Преобразование [Ротхенианская магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек угля, частично выгоревший в тени Горы Демонов)

Длительность: Мгновенно

Гнев Горы расплавляет немагические объекты, как правило изготовленные из металла. Вы выбираете один металлический объект в пределах вашей видимости, и к нему устремляются шупальца из обжигающего воздуха. Существо, держащее или носящее этот предмет должно совершить спасбросок Ловкости. В случае успеха существо получает 1к8 урона огнём и заклинание заканчивается. В случае провала цель заклинания плавится и уничтожается, а существо получает 4к8 урона огнём если оно носило предмет, или 2к8 если держало в руках. Если предмет никто не держит, или не носит, то спасбросок становится автоматически успешен. Целью заклинания нельзя выбрать магический предмет

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то вы можете выбрать целью заклинания ещё 1 предмет за каждый уровень ячейки выше 3.

ГРАД ШИТОВ

7 уровень, Ограждение [Магия лей-линий]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь согласного существа и создаёте мерцающий щит из энергии Лей, чтобы защитить его. На время действия щит даёт цели +5 к КД и сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Помимо этого, щит отражает вражеские заклинания в того, кто их наложил. Когда цель заклинания преуспевает в спасброске против чар врага, вражеский заклинатель сам становится целью наложенного заклинания. Заклинатель должен совершить полагающийся спасбросок против Сл возвращённого заклинания и попадает под те же эффекты, что и обычно

ГРЕМЛИНЫ

4-й уровень, Вызов [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (одна шестерёнка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Целью этого заклинания может стать только видимый вами конструкт. Вы вызываете нашествие невидимых духов, чтобы разломать его, и тот сопротивляется заклинанию и избавляется от его эффектов успешным спасброском Мудрости. Пока заклинание действует, конструкт получает помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски, а также получает 3к8 урона силовым полем в начале каждого своего хода, поскольку духи магическим образом разбирают его на части.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 4.

ГРОМОВАЯ ВОЛНА

3 уровень, Воплощение [Боевая магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете ударную волну с центром на указанной вами точке в пределах дистанции. Волна расходится во все стороны, образуя сферу с радиусом 30 футов. Ударная волна не наносит урон напрямую, но каждое существо в зоне прохождения волны должно совершить спасбросок Силы. Те существа, что провалили спасбросок, отбрасываются на 30 футов и сбиваются с ног; если при этом они врезаются в твёрдое препятствие, они получают 5к6 дробящего урона. Существа, совершившие успешный спасбросок, отбрасываются на 15 футов и не падают; они получают 2к6 дробящего урона, если врезаются в твёрдое препятствие. Заклинание также создает раскат грома, слышимый в радиусе 400 футов.

ГРОМОВОЙ ЗАРЯД

1 уровень, Преобразование [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Мгновенно

С громоподобным кличем на устах вы совершаете движение по прямой линии на 10 футов и совершаете атаку оружием ближнего боя. В случае попадания, вы можете выбрать, или вы нанесёте дополнительный урон звуком 1к6, или вы толкаете его на 10 футов от вас.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете двигаться на дополнительные 10 футов, а цель атаки получает дополнительные 1к6 урона звуком за каждый уровень ячейки выше 1.

ГРОМОВОЙ ТОПОТ

2 уровень, Преобразование [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенно

Заклинание аналогично *Громовому заряду*, но накладывается на 3 цели по вашему выбору. Цели, выбранные вами и отличные от вас, могут использовать свою реакцию на перемещение и немедленную атаку, считая себя под заклинанием Громовой заряд.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, цели могут двигаться на дополнительные 10 футов, а во время атаки наносить дополнительные 1к6 урона звуком за каждый уровень ячейки выше 2.

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ МАШИНЫ

1 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (гиря весом 1 фунт)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь существа и даёте ему способность переносить, поднимать, толкать или тянуть вес, как если бы оно было на одну категорию размера больше. Если вы используете правила загрузки, цель не подвержена штрафам за переносимый вес. Более того, цель может переносить грузы, которые были бы для этого слишком громоздкими.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1.

ДАР ЛОКИ

1 уровень, Очарование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: 1 минута

Дар Локи заставляет даже самую наглую ложь выглядеть на удивление правдоподобной: вы совершаете с преимуществом проверки Обмана (Харизма), о чём бы вы ни рассказывали. Если ваша проверка завершается неудачей, существо понимает, что вы пытались манипулировать им с применением магии. Если вы врёт существу, которое настроено дружелюбно по отношению к вам, и оно проваливает спасбросок Харизмы, вы также можете уговорить его раскрыть потенциально постыдную тайну. Тайна может быть проступком (прелюбодеяние, жульничество в игре, тайная фобия и тому подобное), но не может быть чем-то угрожающим жизни и здоровью или настолько бесчестным, чтобы привести существо к репутации злостного злодея. Вербальным компонентом заклинания является ложь, которую вы произносите.

ДАР ХЕДА

5 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 раунд

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 час

Цель получает слепое зрение в пределах 60 футов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, длительность увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше пятого.

ДВИЖЕНИЕ МИРОВОГО КОЛЕСА

8-й уровень, Вызов [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (музыкальная шкатулка, стоящая как минимум 250 зм, настроенная на конкретный план существования)

Длительность: 24 часа

Вы заводите музыкальную шкатулку и призываете небольшую часть другого плана существования, с которым вы знакомы либо лично, либо через длительные исследования. Магия создаёт пространственную сферу с радиусом 30 футов в пределах дистанции от вас в точке, которую вы укажете. Часть вашего плана, находящаяся внутри сферы, меняется местами с соответствующей областью на плане, на который настроена музыкальная шкатулка.

С шансом 10% часть призываемого плана проявится с местными обитателями. Неодушевлённые объекты и недвижимые живые организмы (такие, как деревья) обрезаются на границе сферы, тогда как живые существа, не помещающиеся в сферу, выталкиваются из неё до того, как произойдет обмен. В противном случае, существа с обоих планов оказываются пойманы в пузырь и перемещаются вместе с их частью пространства на другой план существования на время действия заклинания, если они не преуспеют в спасброске Харизмы в момент сотворения заклинания. При успешном спасброске существо может выбрать переместиться вместе с пузырем или выбраться за момент до перемещения.

Любая естественная реакция между планами проявляется как обычно (огонь распространяется, вода течёт и т.д.), тогда как энергия (такая, как некротическая) медленно вытекает через границу сферы (не более чем по 1-2 фута в час). В остальном, существа и эффекты могут свободно перемещаться сквозь границу сферы. На время действия заклинания она становится частью своего нового местоположения настолько это возможно с учетом особенностей обоих планов. Перемещенные пузыри возвращаются на место автоматически спустя 24 часа.

Следует заметить, что объем подготовки (добыча и настройка музыкальной шкатулки) не позволяет сотворить это заклинание экспромтом. Из-за непредсказуемости и потенциального многообразия эффектов следует также обсудить вашу заинтересованность в этом заклинании с Мастером перед добавлением его в свой гримуар.

ДВИЖУЩАЯСЯ СТЕНА

7 уровень, Преобразование [Боевая магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (100 миниатюрных топоров)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Это заклинание создаёт стену вращающихся топоров из кучи миниатюрных топориков, предоставленных вами во время накладывания заклинания. Стена заполняет область 10 футов шириной, 10 футов высотой и 20 футов длиной. Стена имеет базовую скорость 50 футов, но не может совершать Рывок. Она может делать до четырёх атак в раунд во время своего хода, используя ваш модификатор броска атаки заклинанием для атаки, и имеет досягаемость 10 футов. Вы отдаете приказы к перемещению и атакам стены бонусным действием. Если вы не отдаете приказов, стена продолжает исполнять последний данный вами ей приказ. Стена не может совершать реакции. Каждая попавшая атака наносит 4к6 режущего урона, и этот урон считается магическим.

Движущуюся стену можно атаковать. Она имеет КД 12, 200 хитов и иммунна к психическому и колющему урону, урону ядом и некротической энергией. Если хиты стены опускаются до 0 или длительность заклинания истекает, стена исчезает, а 100 миниатюрных топоров падают на землю аккуратной кучкой.

ДЛАНЬ МАММОНА

9 уровень, Вызов [Ротхенианская магия]

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 500 футов

Компоненты: В, С, М (11 позолоченных человеческих черепов, стоимостью не менее 150 зм каждый, расходующихся во время заклинания)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете цилиндрическую воронку, состоящую из тлеющего пепла и цепких рук из расплавленного металла. Воронка 20 футов в глубину и 50 футов в диаметре, а также считается труднопроходимой местностью. Существа, находящиеся в области накладывания заклинания, или начинающие свой ход внутри воронки, получают 10к6 урона огнём, а также должны совершить спасбросок Силы или Ловкости, в случае провала существо становится схваченным металлическими руками, что пытаются затопить его поглубже в пепел.

Существо, всё ещё схваченное руками на момент вашего хода, должно совершить успешный спасбросок Силы, или быть затянутым в пепел на 5 футов. Существо, затянутое в пепел, считается ослеплённым, глухим и неспособным дышать. Чтобы выбраться из этой ловушки оно должно действием совершить проверку Силы или Ловкости против Сл ваших заклинаний. В случае успеха, оно выбирается из-под пепла и может передвигаться по воронке как по труднопроходимой местности. Существо более не требуется совершать спасбросок Силы или Ловкости чтобы избежать захвата от рук в этом ходу, но он продолжает совершать спасброски, если на момент начала следующего хода всё ещё находится в воронке.

Диаметр воронки увеличивается на 10 футов в начале каждого вашего хода на протяжении всей длительности заклинания. После окончания действия на месте воронки остаётся яма из пепла, но руки исчезают и все задержанные существа автоматически освобождаются. По мере того, как пепел медленно остывает, он наносит 1к6 урона огнём в течении часа, после окончания заклинания.

ДОЖДЬ КЛИНКОВ

5 уровень, Вызов [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек металлического оружия)

Длительность: 4 раунда

Вы призываете дождь из мечей, топоров и копий, брошенных на землю священными мертвецами Асгарда. Клинки заполняют 150 квадратных футов (65-футовых квадратов, круг диаметром 15 футов, или любой другую область по вашему желанию, при условии, что образуется непрерывная область как минимум в 5 футов шириной). Клинки наносят 6к8 рубящего урона существам в зоне поражения в момент произнесения заклинания, или вдвое меньше при успешном спасброске Ловкости. Разумная нежить, поражённая клинками, становится испуганной на 1к4 раундов, если проваливает спасбросок Харизмы.

Большинство клинков ломаются или вгоняются в землю при столкновении, но некоторые выдерживают падение: достаточно много, чтобы любое колющее или рубящее оружие могло быть найдено и поднято в зоне поражения, и использовано как обычное оружие. На исходе длительности заклинания, всё оружие исчезает с грохочущим смехом.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, поднятое неповреждённое оружие считается магическим оружием +1, пока оно не исчезнет.



ДОРОГА ВИНОГРАДНЫХ ЛОЗ

2 уровень, Вызов [Высшая эльфийская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (1-дюймовый кусочек зелёного винограда, расходуемый заклинанием)

Длительность: 1 час

По вашему велению из земли вырастает лоза, способная двигаться в выбранном вами направлении. Лоза должна прорасти с любой твёрдой поверхности (земля, стена), при этом она достаточно крепка и способна выдерживать до 600 фунтов веса. В противном случае, если вес становится слишком большим, или лоза получает повреждение, то она опадает и мгновенно исчезает.

Лоза имеет множество небольших побегов, поэтому на нее можно подняться, пройдя успешную проверку Атлетики (Сила) Сл 5. Лоза имеет КД равное 8, (5 х уровень заклинания) хитов и порог урона равный 5.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то грузоподъемность лозы и её порог урона увеличивается на 30 фунтов и 1 пункт за каждый уровень ячейки. Ритуальная фокусировка. Используя ритуальную фокусировку, вы делаете лозу постоянной до тех пор, пока она не будет уничтожена или рассеяна.

ДОРОГОСТОЯЩАЯ ПОБЕДА

8 уровень, Воплощение [Божья магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы выбираете десять врагов, которых можете видеть в пределах дистанции. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости. Если спасбросок провален, непроизвольное возгорание неизбежно для существа, если оно опустит хиты одного из ваших союзников до 0, пока это заклинание активно. Загоревшееся существо мгновенно получает 6к8 урона огнем и 6к8 урона излучением. Если пораженное существо носит (или сделано из) легковоспламеняющихся предметов, оно загорается и продолжает гореть; оно получает урон огнем равный модификатору вашей характеристики, используемой для накладывания заклинания, в конце каждого своего хода, пока оно или один из его союзников не потратит действие, чтобы потушить огонь.

ДРАКОНИЙ РЕВ

заговор, Вызов [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Громкость вашего голоса увеличивается для того, что произвести атаку по разуму существа. Цель должна

совершить спасбросок Харизмы. При провале, цель получает 1к4 психического урона и становится испуганной вами до начала вашего следующего хода. Цель может получить эффект от Драконьего рева единожды за 24 часа.

Урон этого заговора увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 5 уровня (2к4), 11 уровня (3к4) и 17 уровня (4к4).

ДРАКОНИЙ УДАР

1 уровень, Вызов [Магия драконов]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

На следующий ход при попадании по существу рукопашной атакой, пока заклинание активно, ваше оружие моментально принимает форму головы серебряного дракона. Ваша атака наносит дополнительные 1к6 урона холодом и задевает четырех существ, по вашему выбору, находящихся на расстоянии не дальше 30 футов от атакуемой цели, которые должны совершить спасбросок Телосложения, при провале также получая 1к6 урона холодом.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон холодом, наносимый основной цели и вторичным существом, увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

ДРОБЯЩИЕ ШЕСТЕРНИ

4-й уровень, Воплощение [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (1 шестерня)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете точку в пределах дистанции, и массивные шестерни вырываются из-под земли, создавая труднопроходимую местность в радиусе 20 футов вокруг неё. Существа, перемещающиеся в этой области, должны совершить спасбросок Ловкости за каждые 10 футов движения или, когда они встают. При провале существо падает ничком и получает 1к8 дробящего урона.

ДУНОВЕНИЕ

1 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (топаз, стоимостью не менее 10 зм)

Длительность: 1 раунд

Используя ветер, вы начинаете двигаться словно дракон. На 1 раунд вы получаете скорость полёта 60 футов. В начале вашего следующего хода вы быстро летите вниз, но мягко приземляетесь на твёрдую поверхность под ногами.

ДЫХАНИЕ БОРЕЯ

2 уровень, Преобразование [Ротхенианская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Вы замораживаете стоячую воду в 20-футовом кубе, или бегущую воду в 10-футовом кубе с центром на точке, которую вы коснулись. Вода превращается в твердый лёд, его поверхность считается труднопроходимой местностью, а любое существо, заканчивающее свой ход на этом льду, должно совершать успешный спасбросок Ловкости Сл 10 или упасть ничком.

Существа, на момент произношения заклинания, находящиеся в воде, замерзают и становятся схваченными, а также получают 1к6 урона холодом в конце своего каждого хода. Существо может вырваться из льда, если действием пройдёт успешную проверку Силы против Сл ваших заклинаний. Если существо полностью находилось под водой то, после замерзания воды, оно дополнительно считается опутанным и теряет способность дышать, а также получает 2к6 урона холодом в конце своего каждого хода. Существо может вырваться из-под кромки льда, если пройдёт успешную проверку Силы Сл 20.

Лёд имеет Кд 10 и 15 хитов, уязвимость к урону огнём, сопротивление к немагическим колющим и режущим атакам, а также иммунитет к урону холодом, ядом, звуком, силовым полем, психической и некротической энергией.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, сторона куба увеличивается на 10 футов за каждый уровень ячейки выше 3.

ДЫХАНИЕ МОГУЧЕГО ДРАКОНА

5 уровень, Вызов [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-футовый конус или 30-футовая линия)

Компоненты: В, С, М (кусочек зуба дракона)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы вызываете силу дракона, чтобы обрести дыхательное оружие. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете немедленно выдохнуть конус или линию стихийной энергии, в зависимости от выбранного вами типа дракона. Пока заклинание активно, бросьте кб в начале своего хода. На броске 5 или 6 вы можете совершить бонусное действие, чтобы снова использовать дыхательное оружие. Когда вы накладываете заклинание, выберите один из перечисленных ниже типов драконов. Ваш выбор определяет дистанцию и урон атаки дыханием на время действия заклинания.

На больших уровнях: При накладывании заклинания 6 уровнем ячейки или выше, урон увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше 5.

Тип дракона	Дистанция атаки дыханием	Урон
Чёрный	30-футовая линия шириной 5 футов	6к6 урона кислотой
Синий	30-футовая линия шириной 5 футов	6к6 урона электричеством
Зелёный	15-футовый конус	6к6 урона ядом
Красный	15-футовый конус	6к6 урона огнём
Белый	15-футовый конус	6к6 урона холодом

ЕДКИЙ ЛИВЕНЬ

8 уровень, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (60-футовая линия)

Компоненты: В, С, М (осколок кости, изъеденный кислотой)

Длительность: Мгновенная

Бурлящий поток кислоты исходит от вас в выбранном направлении. Кислота заполняет линию в 60 футов длиной и 5 футов шириной. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 14к6 урона кислотой, или половину этого урона при успехе.

Существо, чьи хиты опускаются до 0 от этого заклинания, умирает и его тело растворяется в кислоте. Вдоль линии появляются токсичные испарения, и все существа, кроме вас, в 5 футах от линии становятся отравленными на 1 минуту. Отравленное существо может совершить спасбросок Телосложения в конце своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК

заговор, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы превращаете вашу руку в железо. Ваши безоружные атаки наносят 1к6 урона и считаются магическими.

ЗАВОДНОЙ КЛЮЧ

2 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, М (украшенный орнаментом серебряный ключ стоимостью 50 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете конструкт, давая ему дополнительное действие или движение в каждом его ходу.

ЗАВОЛАКИВАЮЩАЯ ТЬМА

1-ый уровень, Некромантия [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы протягиваете руку вперёд, и с неё срываются тени. Совершите дальнюю атаку заклинанием. Если вы попадаете, цель получает 2к8 урона некротической энергией и должна совершить спасбросок Телосложения. Если она проваливает его, её органы зрения заволакиваются тенями до начала вашего следующего хода, заставляя её считать любое освещение на одну степень темнее (Яркий свет считается тусклым, тусклый свет тьмой, а тьма магической тьмой)

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 1.

ЗАВЫВАНИЕ В ЛАБИРИНТЕ

5 уровень, Иллюзия [Магия Лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (мёртвая мышь)

Длительность: 1 раунд

Вы издаёте вой хищного зверя. Все враги, находящиеся в пределах 60 футов и слышащие его, должны совершить спасбросок Мудрости. В случае провала существам кажется, что они переместились в запутанный лабиринт и их атакуют дикие звери. Существа, провалившие бросок, должны выбрать - либо встретиться со зверями лицом к лицу, или свернуться в клубок в попытке защититься. В первом случае они получают 7к8 психического урона и заклинание для них заканчивается, во втором - падают ничком и считаются ошеломлёнными до конца вашего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 2к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

ЗАПНИВАЮЩАЯ ЧЕШУЯ

4 уровень, Некромантия [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действия

Дистанция: 30 футов

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете смерть и разрушение, чтобы покарать своих врагов. Одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас, обладающее природной бронёй, должно совершить спасбросок Телосложения. При провале все атаки против него совершаются с преимуществом, и существо не может восстанавливать хиты никаким способом.

Существо, попавшее под эффект заклинания, может закончить его, действием совершив удачный спасбросок Телосложения. Удачный спасбросок оканчивает эффект и существо получает иммунитет к действию этого заклинания

на 24 часа.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, количество целей, попавших под эффект заклинания, увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 4.

ЗАКЛИНИВАНИЕ ДОСПЕХА

2 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (шепотка ржавчины и металлическая стружка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете целью часть элемента металлического снаряжения или металлического конструкта. Если цель - существо, носящее металлический доспех, или конструкт, оно совершает спасбросок Мудрости чтобы избежать эффекта. При провале заклинание заставляет металлические части цепляться друг за друга, что делает невозможным их движение относительно друг друга. Это полностью парализует существо, сделанное из металла или облаченное в металлическую броню с движущимися частями: например, чешуйчатый доспех будет полностью заблокирован, поскольку чешуйки должны скользить друг относительно друга, но на кирасу это никак не повлияет. Ограниченные движения всё еще возможны в зависимости от того, насколько полно доспех покрывает тело, и на речь это обычно не влияет. Металлические конструкты парализованы полностью. Существо может совершить новый спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе, но конструкты совершают этот спасбросок с помехой. Заклинание *Скольжение* снимает заклинание *Заклинивание доспеха* со всех попавших под него существ в области своего действия.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо или предмет за каждый уровень ячейки выше 2.

ЗАМОРОЗИТЬ ПИТЬЕ

1 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами когда вы видите существо в пределах дистанции заклинания, которое собирается выпить зелье

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Голубая искра срывается с вашей руки и летит в склянку с зельем, рог для питья, бурдюк, или аналогичный сосуд, мгновенно замораживая его содержимое. Содержимое тает как обычно, и в остальном никак не повреждается, но его невозможно употребить пока оно заморожено (лёд не получится достать из сосуда).

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, дистанция заклинания увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше первого.

ЗАПИСАТЬ ПАМЯТЬ

4 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 час

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (пустой запоминающий механизм)

Длительность: Мгновенная

Вы копируете в пустой запоминающий механизм свою память или ту, что была получена заклинанием Чтение памяти..

ЗАСТЫВШИЕ ЛЕЗВИЯ

3 уровень, Воплощение [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (вода из растаявшей сосульки)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Острые, как лезвие бритвы, ледяные клинки вырываются из-под земли или другой поверхности в кубе со стороной 20 футов, с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. На время действия область становится слабо заслонённой и труднопроходимой местностью. Существо, которое проходит по этой местности больше 5 футов в ход, или входит в область действия, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 2к6 рубящего урона и 3к6 урона холодом, и только половину этого урона при успехе. Существо, получившее урон холодом от этого заклинания, снижает свою скорость вдвое до начала своего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

ЗАШИФРОВАТЬ/РАСШИФРОВАТЬ

заговор, Преобразование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Прикоснувшись к сообщению в письменной форме или книге, вы скрываете её содержимое. Все существа, пытающиеся прочесть содержимое, видят лишь одну тарбарщину. Этот эффект заканчивается, либо, когда вы повторно накладываете заклинание на предмет, либо вы накладываете на него Рассеивание магии.

ЗВЁЗДНОЕ ЗРЕНИЕ

7 уровень, Прорицание [Иллюминация]

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, М (кусочки золота стоимостью не менее 400 зм.)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Заклинание аналогично заклинанию Принуждённая судьба за исключением описанного выше - время (реакция),

дистанция (в 2 раза дальше) и длительность (до 1 минуты). В конце своего каждого хода цель заклинания может повторять спасбросок Харизмы. В случае успеха заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 или 9 уровня, КД увеличивается на 1 за каждую ячейку выше 7 уровня.

ЗВЁЗДНЫЙ ВЗРЫВ

заговор, Воплощение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Вы призываете частицу из звёздного света в любую точку, что вы можете видеть в пределах 60 футов. Через мгновение она взрывается. Каждое существо в пределах 5 футов от взрыва должно совершить успешный спасбросок Харизмы, или получить 1к8 урона излучением.

Урон, наносимый заклинанием, увеличивает на 1к8 на 5 (2к8), 11 (3к8) и 17 (4к8) уровнях.

ЗВЁЗДНЫЙ ДОЖДЬ

5 уровень, Воплощение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Вы низвергаете с небес 5 стрел из звёздного света. Каждая из стрел может поразить лишь одно существо. Цель должна совершить успешный спасбросок Ловкости, при провале она получает 8к6 урона излучением, сбивается с ног и слепнет. В случае успеха цель получает лишь половину этого урона и не слепнет. Если целей заклинания меньше чем стрел, то лишние стрелы ударяют в землю без вреда для кого бы то ни было.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, то вы создаете по одной дополнительной стреле за каждую ячейку выше 5 уровня.

ЗВУКОСОТРАСЕНИЕ

2 уровень, Вызов [Магия Колец]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: На себя (1 5-футовый конус)

Компоненты: В, С, М (металлическое кольцо)

Длительность: Мгновенно

Вы ударяете по земле металлическим кольцом, сотрясая землю впереди вас. Существа и объекты, которые никто не нести не носит, касающиеся земли в 1 5-футовом конусе, исходящем от вас, получают 4к6 урона звуком и могут упасть ничком; при успешном спасброске Ловкости существо получает половину урона и не падает ничком.

На больших уровнях: При накладывании заклинания, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

ЗЛОБНОЕ ОРУЖИЕ

3 уровень, Некромантия [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В, С, М (оружие ближнего боя, которое нанесло урон цели)

Длительность: Концентрация, вплоть до 5 раундов

Вы создаёте связь между целью заклинания («цель»), существом, атаковавшим и повредившим цель в течение последних 24 часов («атакующий»), и оружием ближнего боя, которое было использовано в успешной атаке («оружие»), при чём все трое должны находиться в пределах дистанции заклинания во время его накладывания. На время действия заклинания, когда атакующий получает урон, держа в руках оружие, цель получит такое же количество урона того же типа; успешный спасбросок Харизмы целью снижает урон вдвое, и каждая атака вызывает новый спасбросок. Атакующий может использовать оружие против себя, причиняя такой же урон цели. Раны, нанесённые самому себе, всегда попадают, но результаты бросков урона остаются случайными. После того как связь установлена, она не прерывается вне зависимости от расстояния, пока все три цели остаются на одном плане существования. Заклинание немедленно оканчивается, если атакующий получает любое исцеление.

На больших уровнях: Цель получает помеху на спасброски Харизмы, если Злобное оружие было наложено с использованием ячейки 4-го уровня.

ЗЛОПОЛУЧНОЕ СЛОВО

1 уровень, Прорицание [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы выкрикиваете проклятье существу, отвлекая его и изменяя его шансы на успех в его текущей деятельности. Вы бросаете к4 и вычитаете результат из броска атаки, проверки характеристики или спасброска, который цель только что совершила. Цель использует новое число для определения результата своего броска.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ЗНАНИЙ

6 уровень, Некромантия [Магия иероглифов] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (пустая страница)

Длительность: Мгновенная

Потронувшись до недавно умершего трупа, вы получаете толику знания, которым владело это существо при жизни. Вы должны сформулировать в уме вопрос как часть наложения заклинания; если тело может ответить на вопрос, оно дарует вам ответ. Ответ всегда короток - не более чем предложение - и очень специфичен для поставленного вопроса. Телу не обязательно иметь

функционирующий рот для ответа; вы получаете информацию телепатически. Не имеет значения, было существо вашим противником или другом; заклинание заставит его ответить в любом случае.

ИНЕЙ

заговор, Вызов [Магия Колец]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (железное кольцо, которое подвергалось замерзанию не менее суток)

Длительность: 1 минута

Оружие ближнего боя, которое вы держите, пронизывается глубоким холодом. В течение всей длительности заклинания иней покрывает оружие, и из него поднимается легкий пар, если температура окрестностей выше нуля. Оружие наносит дополнительных 1к4 урона холодом при попадании. Заклинание оканчивается, если вы накладываете его снова или отпускаете оружие.

Урон заговора растет на 1к4, когда вы получаете 5 уровень (2к4), 11 уровень (3к4) и 17 уровень (4к4).

ИССУШАЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ

4 уровень, Воплощение [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовый конус)

Компоненты: В, С, М (комоч высушенной глины)

Длительность: Мгновенно

Вы извергаете облако чёрной пыли, вытягивающей всю влагу из 30-футового конуса перед вами. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения, в случае провала они получают 4к10 некротического урона, или половину этого урона при успехе. Растения и растительные существа получают 6к10 урона при провале, и половину при успехе.

ИСТОЧНИК ЛЕЙ

9 уровень, Воплощение [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы можете наложить это заклинание, лишь если в радиусе 5 миль (8 км) есть лей-линии, высвобождая их и выпуская искру, которая вспыхивает в 30-футовую сферу с центром в точке в пределах 150 футов от вас. Каждое существо в этой сфере получает 4к6 урона силовым полем и становится оглушённым на 1 минуту; с успешным спасброском Телосложения получает половину урона и не оглушается. Оглушённое существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Особенность. Геомант с лей-линией может накладывать это заклинание на любом расстоянии от лей-линии, пока находится на одном плане с ней.

КАМЕННЫЙ ОБСТРЕЛ

заговор, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (камешек)

Длительность: Мгновенная

Камень размером с кулак появляется и запускает себя в цель. Сделайте дальнебойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1к6 дробящего урона. В следующий свой ход если цель совершает бросок атаки или проверку навыка, то она должна кинуть к4 и вычсть результат из проверки.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы получаете 5 уровень (2к6), 11 уровень (3к6), и 17 уровень (4к6).

КАМЕННЫЙ ШПИЛЬ

2 уровень, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (маленький базальтовый цилиндр)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы заставляете каменный шпиль вырваться из-под земли, пола, или другой поверхности под вашими ногами. Ширина шпиля подстраивается под ваш размер, и, поднимая вас, он может вырасти до 20 футов в высоту. Когда шпиль появляется, существа в 5 футах от вас должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе они падают ничком.

Бонусным действием в свой ход вы можете заставить шпиль подняться или опуститься на 20 футов, до предела в 40 футов высоты. Если вы сходите со шпиля, он мгновенно схлопывается обратно в землю. Поверхность, из которой вырос шпиль, не повреждается от действия заклинания. Вы можете создать под собой новый шпиль бонусным действием во время действия заклинания.

КАРА ПЕРУНА

3 уровень, Воплощение [Ротхенуанская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С,

Длительность: Мгновенно

Вы призываете сильный ветер, исходящий от вашей вытянутой руки, и выбираете точку в пределах дистанции заклинания, где он низвергается на неё с мощным рёвом. Каждое существо, находящееся в цилиндре с радиусом в 20 футов с центром на этой точке должно совершить спасбросок Силы. В случае провала существо получаете 3к8 дробящего урона, а после его притягивает к центру цилиндра и подбрасывает на 50 футов вверх. Если существо врежется в твёрдую поверхность (например, каменный потолок), то оно получает дробящий урон, как от падения с высоты 50 футов минус пройденная дистанция. К примеру, если существо врежется в потолок после 10 футов полёта, то она получает урон, как если бы он упал с высоты 50-10=40 футов, то есть 4к6 дробящего урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, существо взлетает на дополнительные 10 футов за каждый уровень ячейки выше 3.

КВИНТЭССЕНЦИЯ

9 уровень, Преобразование [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (сфера радиусом 120 футов)

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете на себя силу архангела, наполняясь его небесной сущностью и принимаете ангельские черты (золотая кожа, светящиеся глаза и эфирные крылья). Пока вы сконцентрированы на заклинании, ваше КД не может быть меньше 20 и вы получаете иммунитет к состоянию испуганный и к некротическому урону.

Кроме этого, каждое враждебное существо, начинающее свой ход в пределах 120 футов от вас, или входящих в эту область первый раз за раунд, должно совершить успешный спасбросок Мудрости, или стать испуганным на 1 минуту. Испуганное существо считается ещё и опутанным. Оно может повторять спасбросок в конце своего каждого хода, и при успехе окончить эффект состояния. Если существо прошло спасбросок, или эффект закончился, то оно становится невосприимчивым к эффекту испуганный до того момента, пока вы не сотворите *Квинтэссенцию* снова.

КИПЯЩЕЕ МАСЛО

2 уровень, Вызов [Божья магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (флакон с маслом)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете неглубокую лужу кипящего масла радиусом 30 футов с центром в точке в пределах дистанции. Лужа является труднопроходимой местностью, и всякое существо, входящее в лужу или начинающее в ней свой ход, получает урон 3к8 огнем и падает ничком. Существа, совершающие успешный спасбросок Ловкости, получают только половину урона и не сбиваются с ног.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

КИСЛОТНЫЙ ДОЖДЬ

5 уровень, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (капля кислоты)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете кружащийся вихрь кислоты, проливающийся ливнем в цилиндре диаметром 20 футов и высотой 30 футов с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Область действия заклинания становится сильно заслонённой местностью. Существо,

которое начинает свой ход или входит в область заклинания в первый раз должно совершить спасбросок Ловкости. При провале, существо получает 6к6 урона кислотой, и половину этого урона при успехе. После того, как существо покидает область действия заклинания, оно получает 3к6 урона кислотой в начале своего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, первоначальный урон увеличивается на 2к6, а дополнительный - на 1к6 за каждые 2 уровня ячейки выше пятого.

КЛИНОК ПЕВА

3 уровень, Воплощение [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (молитва изгнания зла, написанная на Небесном)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

В свободной руке вы создаёте огненный меч из абсолютно белого света. Клинок своими формой и размерами напоминает длинный меч. Как только вы опускаете руку - клинок исчезает, однако бонусным действием вы можете его снова призвать.

Действием вы можете совершить этим мечом рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает 2к8 урона огнём и 2к8 излучением. Если атакуемый принадлежит к аберрациям, феям, исчадиям или нежити - он должен совершить успешный спасбросок Мудрости, или будет испуган вами до начала вашего следующего хода.

Лезвие испускает свет - яркий в радиусе 20 футов, и тусклый в радиусе следующих 20 футов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон огнём или излучением (на ваш выбор) увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

КЛИНОК МОЕГО БРАТА

4 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (оружие ближнего боя, принадлежавшее мёртвому союзнику цели)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь оружия ближнего боя, которое было использовано ныне мёртвым союзником, и оно оживает и вступает в бой. Оружие подпрыгивает в воздух и летит к другому союзнику (выбранному вами в пределах 15 футов от вас), где оно занимает пространство союзника и никогда не покидает его при движении. Если оружие заставляют передвинуться больше чем на 5 футов от выбранного союзника, заклинание оканчивается. Бонус атаки оружия базируется на вашей базовой характеристике + магический бонус самого оружия, если такой имеется; и оружие получает только свой собственный магический бонус к урону (если такового нет, используется лишь кость урона этого оружия).

КЛУБ ДЫМА

заговор, воплощение [Магия драконов]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Используя первородную силу огня, вы преобразуете близлежащий воздух в клубы дыма. Одно существо, которое вы можете видеть, должно совершить спасбросок Ловкости в случае провала она становится ослеплённым до начала вашего следующего хода. Клуб дыма не оказывает воздействия на существ с чувством вибрации или слепым зрением.

КОВАННЫЙ БАРЬЕР

3 уровень, Вызов [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек обсидиана)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Произнеся это заклинание, вы воздвигаете энергетический барьер, родом из царства смерти и тени. Барьер представляет собой стену высотой 20 футов и длиной 60 футов, или кольцо высотой и диаметром в 20 футов. Стена слегка затемняет происходящее по другую (по вашему выбору) сторону. Существо, пытающееся пересечь барьер должно совершить успешный спасбросок Мудрости, или стать испуганным до начала его следующего хода. В следующем раунде оно может повторно попытаться проникнуть за стену. Как только существо проходит спасбросок, оно становится невосприимчивым к страху перед этой мрачной преградой.

КОГТИ ЗЕМЛЯНОГО ДРАКОНА

5 уровень, Вызов [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете силу земного дракона и стреляете лучом в одну цель в пределах 60 футов. Цель падает ничком и получает 6к8 дробящего урона от удара об землю. Если цель летела или левитировала, она получает дополнительно 1к6 дробящего урона за каждый 10 футов падения. Если цель преуспевает в спасброске Силы, она получает лишь половину урона и не сбивается с ног.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 и досягаемость увеличивается на 10 футов за каждый уровень ячейки выше 5.



КОГТИ ТЬМЫ

заговор, Воплощение [Магия Тени]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы придаёте теням форму когтей, которые вырастают из ваших пальцев и источают вокруг себя чернильно-чёрную тьму. Вы можете действием совершить рукопашную атаку заклинанием с помощью когтей, которые наносят 1к10 урона холодом и имеют досягаемость 10 футов.

Количество атак увеличивается на больших уровнях: 2 атаки на 5 уровне, 3 атаки на 11 уровне и 4 атаки на 17 уровне.

КОЛЕБЛЮЩЕЕСЯ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

4 уровень, Очарование [Магия хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете силу хаоса заразить сознание вашей цели. Если цель проваливает спасбросок Мудрости, то она должна бросить к20 и свериться с таблицей «Колебания мировоззрения», чтобы определить своё новое мировоззрение, цель должна совершать бросок заново каждую минуту, пока длится заклинание. Мировоззрение цели перестаёт колебаться и возвращается к прежнему, когда заклинание оканчивается. Колебания мировоззрения не могут заставить цель стать дружественной или враждебной заклинателю, но могут быть причиной непредсказуемого поведения цели.

КОЛЕБАНИЯ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

К20	МИРОВОЗЗРЕНИЕ
1-2	Хаотично-доброе
3-4	Хаотично-нейтральное
5-7	Хаотично-злое
8-9	Нейтрально-злое
10-11	Законно-злое
12-14	Законно-доброе
15-16	Законно-нейтральное
17-18	Нейтрально-доброе
19-20	Нейтральное

КОЛЬЦО ВЕТРА

1 уровень, Ограждение [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кристаллическое кольцо)

Длительность: 8 часов

Лёгкий ветер окружает вас, оставляя в центре мягкого вихря. Вы получаете бонус +2 к КД против дальнбойных атак оружием. Вы также совершаете с преимуществом спасброски от экстремального нагревания окружающей среды и от вредных газов, паров и вдыхаемых ядов.

КОЛЬЦО ОТТАЛКИВАНИЯ

1 уровень, Преобразование [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (металлическое кольцо для каждого удара, предоставляемого заклинанием, которое расходуется заклинанием)

Длительность: 1 час

Вы наполняете магией до двух металлических колец, заставляя их вращаться вокруг вашей головы или руки. В течении длительности, когда вы попадаете по цели в радиусе дистанции заклинания атакой, вы можете запустить одно из колец, чтобы поразить цель. Цель получает 1к10 дробящего урона и должна преуспеть в спасброске Силы или оттолкнется на 5 футов от вас. Кольцо разрушается при ударе.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, вы можете использовать до двух дополнительных колец для каждой ячейки заклинания выше 1.

КОЛЬЦО ОЧАРОВАНИЯ

6 уровень, Очарование [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (алмазная пыль стоимостью 500 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: До развешивания

Вы зачаровываете кольцо, которое никто не несёт и не носит. Следующее существо, которое наденет его, очаровывается вами на 1 неделю или до тех пор, пока вы или ваш союзник не навредите ему. Если существо надевает кольцо, в то время как вам или вашему союзнику угрожают, заклинание не срабатывает.

Очарованное существо считает вас другом. Когда заклинание заканчивается, оно не знает, что оно было очаровано вами, но оно осознает, что его чувство к вам изменилось (потенциально – весьма значительно) за короткое время. То, как существо отреагирует на это и будет относиться к вам в будущем, зависит от Мастера.

КОЛЬЦО РАЗРУШЕНИЯ

9 уровень, Вызов [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 1 миля

Компоненты: В, С, М (металлическое кольцо)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте кольцо разрушительной энергии радиусом в 20

и высотой в 1 фут вокруг точки, которую вы можете видеть в пределах досягаемости. Область внутри кольца является труднопроходимой местностью.

При накладывании заклинания (а также в следующих ходах бонусным действием) вы можете выбрать один из следующих типов урона: холодом, огнём, электричеством, некротической энергией или излучением. Существа и объекты, которые касаются кольца, которые находятся внутри него, когда оно создано, или которые заканчивают свой ход внутри кольца, получают 6к6 выбранного типа урона или половину урона при успешном спасброске Телосложения. Существо или объект, здоровье которого уменьшилось до 0 вследствие заклинания, превращается в мелкий пепел.

В начале каждого своего следующего хода радиус кольца увеличивается на 20 футов. Любые существа или объекты, затронутые расширяющимся кольцом, немедленно подвергаются его эффектам.

КОМАРИНАЯ ПОГИБЕЛЬ

1 уровень, Некромантия [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Это заклинание убивает любых насекомых или роё в пределах 25 хитов, в радиусе 50 футов от вас.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, число хитов затронутых существ увеличивается на 15 за каждый уровень ячейки выше первого; таким образом заклинанием из ячейки 2 уровня убивается до 40 хитов насекомых, 3 уровня - 55, и так далее до максимума в 85 хитов за ячейку 6 уровня.

КОПЫТА ЯРОСТИ

2 уровень, Преобразование [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (гвоздь)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы усиливаете копыта цели, которой коснулись и наполняете их силой и скоростью. Заклинание не действует, если у существа нет копыт.

Скорость передвижения увеличивается на 30 футов (но не более чем в два раза от базовой). Кроме этого, цель получает возможность совершать две атаки своими копытами. Каждая из них наносит 1к6 + модификатор Силы дробящего урона (1к8 если цель заклинания большого размера). На время действия заклинания существо автоматически наносит урон от копыт, когда толкает кого-либо.

КОРРЕКТИРОВКА ПОЗИЦИИ

1 уровень, Преобразование [Боевая магия]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы перемещаете союзника в тактически лучшую позицию. Вы переносите одно согласное существо на 5 футов. Это перемещение не провоцирует атак по возможности. Существо физически движется через пространство (в отличие от телепортации), так что на его пути не должно быть физических преград (двери, стены).

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1.

КРИК БАНЬШИ

6 уровень, Некромантия [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовый конус)

Компоненты: В, С, М (кожух савана мертвеца)

Длительность: Мгновенная

Вы издаёте пробирающий до самой души крик. Все существа в 30-футовом конусе, которые слышат его, должны совершить спасбросок Мудрости. Провалившие его теряют половину имеющихся у них хитов и становятся испуганы вами; испуганное существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Преуспевшие в спасброске получают 3к10 психического урона и не напуганы. Это заклинание не оказывает эффекта на конструктов и нежить.

КРОВОПОТЕРЯ

5 уровень, Некромантия [Ротхенианская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (высушенное сердце лошади)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть в пределах досягаемости и заставляете его тело налиться кровью или ихором. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, в случае успеха оно получает 2к6 дробящего урона и заклинание заканчивается. В случае провала оно получает 4к6 дробящего урона, а его максимальные хиты уменьшаются на размер полученного урона.

Кроме этого, существо становится недееспособным и не может дышать, так как извергает из себя потоки крови или ихора. В начале каждого своего хода существо может повторить спасбросок. В случае успеха заклинание заканчивается, в случае провала оно снова получает 4к6 дробящего урона, максимальные

хиты уменьшаются, и оно остаётся недееспособным и не может дышать. Если таким образом его максимальные хиты опускаются до нуля - существо умирает. Хиты восстанавливаются до максимальных лишь после того, как существо совершит продолжительный отдых.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 5.

КРУТОЕ ТЕЧЕНИЕ

3 уровень, *Вызов [Стихийная магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Широким жестом вы призываете огромную волну воды в цилиндре радиусом 20 футов и высотой 20 футов с центром в точке на земле, которую вы можете видеть. Каждое существо в области действия должно совершить спасбросок Силы. При провале существо становится опутанным и подвешивается в цилиндре; или перемещается к ближайшему краю цилиндра при успехе.

В начале вашего следующего хода, вы можете направить волну по мере её рассеивания. Выберите один вариант из следующих:

Крутое течение. Вода в цилиндре течёт в выбранном направлении, сметая всех существ в области действия к краю цилиндра. Существа получают 3к8 дробящего урона и отталкиваются до 40 футов в выбранном направлении, или к краю цилиндра, приземляясь ничком.

Подводное течение. Вода устремляется вниз, стягивая каждое существо в области действия в незанятое пространство в центре. Существа падают ничком и должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо становится оглушённым до начала вашего следующего хода.

КРУЧЕНИЕ

2-й уровень, *Очарование [Механомагия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы выбираете существо в радиусе 60 футов и приказываете ему вращаться как юла. Существо может сопротивляться приказу спасброском Мудрости. При провале существо начинает вращаться на месте в течение времени действия заклинания. Вращающееся существо повторяет спасбросок Мудрости в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. Существо, крутившееся в течение 1 раунда или больше, чувствует головокружение и получает помеху на броски атаки и проверки характеристик в течение 1 раунда после того, как прекратит вращение.

КРЫЛЬЯ ДЭВА

4 уровень, *Преобразование [Ангельская магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (перо из крыла любой птицы, помеченное ангельской печатью)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы касаетесь согласного существа, и у него вырастают крылья с перьями ослепительно-белого цвета, дающие цели на время заклинания скорость полёта 60 футов. Совершив Атаку, существо с крыльями может бонусным действием совершить или рукопашную атаку (дистанция 10 футов). При успехе противнику наносится 1к6 + ваш модификатор базовой характеристики дробящего урона, и он должен совершить успешный спасбросок Силы, или быть сбитым с ног. Когда заклинание заканчивается, крылья исчезают. Если в этот момент цель заклинания была в воздухе, она падает.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4.

КУСАЧИЙ МОРОЗ

5 уровень, *Воплощение [Стихийная магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (полоска высушенной плоти, которая была хоть раз заморожена)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете кусачий мороз вокруг существа, которое вы можете видеть. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, при провале получая 4к8 урона холодом, скорость его снижается вдвое, и оно совершает броски атаки и проверки характеристик с помехой. Существа с иммунитетом к урону холодом не подвергаются действию заклинания.

Во время действия заклинания цель должна повторять спасбросок в начале своего хода. Если цель успешно совершит три спасброска, заклинание оканчивается. Спасброски не обязательно должны быть последовательными, отслеживайте их, пока не накопится 3 успеха. Если ни одна цель не подвержена действию заклинания, заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете выбрать целью дополнительно двух существ за каждый уровень ячейки выше пятого.

ЛЕГИОН

3 уровень, *Вызов [Магия Тени]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (игрушечный солдатик)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете сонм теневых солдат в куб с гранью в 10 футов. Они приходят из Царства Теней и внешне

напоминают искажённых, бывших когда-то живыми, существ. Когда существо начинает свой ход внутри куба, в 5 футах от него или входит в куб первый раз в свой ход, призванные тени атакуют его, используя вашу рукопашную атаку заклинанием, нанося 3к8 урона некротической энергией. Пространство внутри куба считается труднопроходимой местностью.

ЛЕДЯНОЙ ТУМАН

3 уровень, Воплощение [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 5 минут

Заклинание создаёт 20-футовую сферу изморози, похожую на заклинание *Туманное облако*, с центром на видимой вами точке в пределах дистанции. Облако огибает углы и считается сильно заслонённой местностью. Ветер средней и более силы (как минимум 15 км в час) рассеивает его за 1 раунд. Туман чрезвычайно холодный, и любое существо, которое оканчивает в нём свой ход, получает 2к6 урона холодом и один уровень истощения; успешный спасбросок Телосложения снижает урон вдвое и предотвращает истощение.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

ЛЕДЯНАЯ ХВАТКА ПУСТОТЫ

7 уровень, Воплощение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете холодную, чёрную тьму из самой Пустоты вокруг существа, которого видите. Цель должно совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она получает 10к10 урона холодом и становится опутанной, или вдвое меньше при успехе и не становится опутанной. В начале каждого своего хода, из-за нехватки воздуха и жгучего холода хода, цель получает 1 уровень истощения. Существа иммунные к холоду и лишённые потребности дышать не получают уровни истощения. Существо может совершить новый спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

ЛЕДЯНОЙ КАСКАД

8 уровень, Вызов [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (сфера радиусом 30 фт)

Компоненты: В, С, М (кусочек александрита)

Длительность: Мгновенная

Используя силу льда и мороза, вы заставляете чистый холод заполнить сферу радиусом 30 футов вокруг вас. Существа, находящиеся в сфере должны совершить

Телосложения и получить 10к8 урона холодом при провале, или половину этого урона при успехе. Существа, убитые этим заклинанием, превращаются в статуи из чистейшего льда, не оставляя после себя никаких следов своего изначального тела.

ЛИНИЯ БОЛИ

9 уровень, Некромантия [Высшая эльфийская магия]

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 1 миля

Компоненты: В, С, М (статуэтка похожая на жертву, стоимостью не меньше 1250 зм)

Длительность: Постоянная, в течении одного поколения

Вы навлекаете на цель и её потомков самые тёмные проклятия. Заклинание не требует от вас прямой видимости цели, главное, чтобы она была в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости или будет проклята до конца действия заклинания. Выберите одну из характеристик, цель получает помеху на все проверки и спасброски, основанные на этой характеристике. Кроме этого, мишенью данного проклятия становится и первенец цели. Если он уже рождён, то ему разрешается сделать спасбросок от эффекта заклинания, если же нет - то спасбросок происходит сразу после рождения. Если первенец умер, то проклятие переходит на следующего по старшинству потомка цели.

Ритуальная фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, то проклятие становится наследственным и переходит от первенца к первенцу на протяжении всей линии семьи. Проклятие оканчивается, как только один из проклятых совершает успешный спасбросок.

ЛИНИЯ РАЗЛОМА

6 уровень, воплощение [Боевая магия]

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Постоянная

Это заклинание резко вздымает землю в 60-тифутовой линии в указанном вами направлении. Все пространство, затронутое заклинанием, становится труднопроходимой местностью. Кроме того, все существа в зоне заклинания сбиваются с ног и получают 8к6 дробящего урона. Существа, совершившие успешный спасбросок Ловкости, получают половину урона и не падают. Это заклинание не повреждает постоянные строения.

ЛИЧИНА БОГОВ

9 уровень, Преобразование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (священный символ)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

ЭС помощью божественной энергии вы принимаете форму аватара своего покровителя. Заклинание превращает вас в нечто новое и вносит в ваше тело следующие изменения:



- Ваш размер становится Большим, если ранее он не был больше
- Вы получаете сопротивление к колющему, режущему и дробящему от немагических атак, а также ещё к одному дополнительному типу урона на ваш выбор.
- Вы получаете мультиатаку - два удара хлопком и один укусом.
- Ваши параметры изменяются согласно описанию ниже.

Вы остаётесь в этой форме в течении 1 часа, либо пока не перестанете концентрироваться на ней, либо пока значение ваших хитов не упадёт до 0. После этого вы возвращаетесь к своей изначальной форме.

ФОРМА АВАТАРА

Большой

КД 17 (природный доспех)

Хиты 189 (18к10 + 90)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Сопротивление к урону: колющий, режущий, дробящий от немагических атак, плюс один дополнительный тип

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Языки: говорит на всех языках, известных первоначальной форме

Опасность: 18 (20000 оп)

Ужасающая внешность. Все существа на ваш выбор, находящиеся в пределах 60 футов от вас, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, оно получает иммунитет к вашей Ужасающей внешности на следующие 24 часа.

Действия

Мультиатака. Вы совершаете две атаки хлопком и одну укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 14 (2к8 + 5) колющего урона.

Хлопок. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 16 (2к10 + 5) дробящего урона.

ЛУЧ ПОДАВЛЕНИЯ ЖИЗНИ

4 уровень, Некромантия [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете извивающийся луч разрушительной лей-энергии в существо в пределах дистанции. Совершите дальнебойную атаку заклинанием. При попадании существо получает 6к8 урона некротической энергией, а максимум его хитов уменьшается на то же количество. Этот эффект длится до тех пор, пока существо не закончит короткий отдых или на него не будет наложено Высшее

восстановление или аналогичная магия.

Нежить и конструкты не подвергаются эффекту этого заклинания.

МАГИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ

8 уровень, Прорицание [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 раунд

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кусочек прозрачного кварца)

Длительность: 10 минут

Цель этого заклинания на час получает преимущества Истинного зрения и Обнаружения магии, а также знает название и эффект каждого заклинания, которое она видит в это время.

МАЛЫЙ ИМПУЛЬС ЛЕЙ

5 уровень, Преобразование [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы вызываете энергетические вибрации лей-линии и называете один тип урона. Каждое существо, находящееся в кубе с ребром 10 футов в области от точки наложения заклинания, должно преуспеть в спасброске Мудрости или на время потерять сопротивление к выбранному типу урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня, вы выбираете 2 типа урона вместо одного.

МАЛЫЙ ЛАБИРИНТ

3 уровень, Вызов [Магия Лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Эффект заклинания аналогичен заклинанию Лабиринт, за исключением того при попытке отправиться в планарный лабиринт цель может совершить спасбросок Интеллекта, и в случае успеха окончить действие заклинания. Кроме этого, Малый Лабиринт более прост для навигации по нему, и требует успешных спасбросков Интеллекта Сл 12.

МАТЧ-РЕВАНШ

2 уровень, Воплощение [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы показываете переплетённые Норнами судьбы ближайших союзников и врагов. За каждого союзника, на которого направлено заклинание, вы также должны выбрать врага в пределах дистанции заклинания. Если общее число выбранных врагов не совпадает с числом выбранных

союзников, то заклинание проваливается. На время действия заклинания все цели получают бонус +2 к спасброскам, броскам атаки, урона и проверкам характеристик и навыков против целей, подверженных действию заклинания.

Все существа, на которых действует заклинание, могут опознать другую цель заклинания глядя на неё. Указанные выше броски получают штраф -2 вместо бонуса, если совершаются против кого-то, кто не был целью заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, длительность увеличивается на 1 раунд за каждый уровень ячейки выше второго.

МАШИННАЯ РЕЧЬ

1-й уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Ваш голос и, в меньшей степени, ваш разум перестраивается для общения исключительно через жужжание и шелчки машинной речи. До конца вашего следующего хода все заклинания, механомагия получают преимущество на броски атаки, или цели получают помеху на спасброски.

МАЯТНИК

1 уровень, Очарование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (маленький маятник или метроном, сделанный из латуни и розового дерева, стоимостью 10 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы придаете выбранному существу некоторую регулярность в действиях и везении. Если цель проваливает спасбросок Мудрости, то на время действия заклинания оно не совершает бросок к20, вместо этого использует последовательность 20, 1, 19, 2, 18, 3, 17, 4 и так далее.

МГНОВЕННОЕ ОСАДНОЕ ОРУДИЕ

4 уровень, Преобразование [Боевая магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сырье со стоимостью в золотых равной количеству хитов создаваемого осадного орудия)

Длительность: Постоянная

Накладывая это заклинание, вы мгновенно превращаете сырье в осадное орудие (см. детальное описание в Книге Мастера).

Вы можете собрать сырьевые материалы перед накладыванием заклинания или можете нацелить его на других существ, которые имеют нужные материалы, если эти существа находятся в пределах дистанции. Сырье для

заклинания не обязательно должно быть именно материалами для создания осадного орудия; оно должно хотя бы отдаленно напоминать нужные материалы и иметь стоимость в зм равную количеству хитов создаваемого вооружения. (Например, мангонель имеет 100 хитов. Мгновенное осадное орудие превратит любой набор сырья стоимостью хотя бы 100 зм в мангонель. Таким сырьем, например, может быть маленький дом, три фургона или два тяжелых арбалета.) Осадное орудие должно быть Большого размера или меньше (нельзя создать осадную башню или требушет). Заклинание также создает достаточно снарядов для десяти выстрелов, если создаваемое орудие нуждается в снарядах.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку шестого уровня, вы можете создавать снаряжение Огромного размера; используя ячейку восьмого уровня - можете создавать снаряжение Громадного размера. Кроме того, за каждый уровень ячейки выше четвертого заклинание создает дополнительно десять расходуемых снарядов.

МГНОВЕННОЕ УКРЕПЛЕНИЕ

5 уровень, Преобразование [Боевая магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (каменная статуэтка в виде башни, стоимостью 250 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Постоянная

Накладывая это заклинание, вы превращаете миниатюрную статуэтку в настоящий форт. Сооружение вырастает из земли в незанятом пространстве в пределах дистанции. Оно представляет из себя десятифутовый куб (включая пол и потолок). Стены сделаны из камня (КД 15), имеют 120 хитов каждая и иммунна к психическому урону, яду и некротической энергии. Если хиты стены опускаются до нуля, она разрушается, и есть 50% шанс обрушения потолка. В каждой стене есть две бойницы для стрелков. В одной стене также есть металлическая дверь с магическим замком. Во время создания укрепления вы выбираете, какие существа могут в него войти. Дверь имеет КД 20 и 60 хитов, также она может быть выломана успешной проверкой Атлетики (Сила) со Сл 25.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания шестого уровня или выше, вы можете увеличить длину или ширину форта на 5 футов за каждый уровень ячейки выше пятого. Вы можете делать различный выбор (длину или ширину) за каждой уровень ячейки выше пятого.

МЕХАНИЧЕСКОЕ ЕДИНЕНИЕ

5-й уровень, преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (крошечный молоток и алмазный гвоздь стоимостью 100 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа



Вы можете захватить контроль над конструктом с помощью голоса или ментальных команд. Конструкт совершает спасбросок Мудрости чтобы противостоять действию заклинания, и он получает преимущество на этот спасбросок если его показатель опасности равен или выше, чем ваш уровень в классе, используемом для наложения заклинания. Как только команда отдана, конструкт делает всё возможное для выполнения команды. Выдача новой команды требует действия. Конструкт будет подвергаться риску получить урон, даже вступать в сражение, но не пойдет на самоуничтожение, выдача подобного приказа окончит заклинание.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ КОСМОСА

9 уровень, Вызов [Иллюминация] (ритуал)

Время накладки: 1 час

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кусочек кварца)

Длительность: 24 часа

Вы направляете силу космоса в нужное вам русло. Выберите космическое явление из способности Постичь Звёздный Небосвод, которое повлияет на заклинания (Сопряжение, Затмение или Сверхновая звезда; смотри Углублённая Магия 4: Магия иллюминации). Все заклинания, произносимый до следующего восхода солнца или по истечению 24 часов (смотря что произошло раньше), сотворятся под выбранным эффектом. Если заклинание требует от вас использовать Понимание, вместо этого вы можете использовать свою Ритуальную Фокусировку. Мировоззрение Космоса должно быть наложено на открытом воздухе, выбранный вами эффект будет виден для всех существ в радиусе 100 миль (160 км) от заклинателя - символ, соответствующий эффекту (например, пылающая комета), появляется в небе над заклинателем.

МНОЖЕСТВЕННАЯ ПОЧИНКА МЕТАЛЛА

5 уровень, преобразование [Механомагия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: На себя (радиус 60 футов)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Заклинание действует аналогично Починке металла, однако вы можете воздействовать на весь металл в области действия заклинания. Вы восстанавливаете 1к8+5 хитов металлическому объекту или конструкту, устраняя трещины и выгибая металл так, как он должен быть.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня, вы восстанавливаете 2к8+10 хитов

МНОЖЕСТВЕННАЯ ХРОМАЯ КЛЯЧА

3 уровень, Некромантия [Боевая магия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Когда вы накладываете это заклинание, вы совершаете отдельные дальнебойные атаки заклинанием по максимуму шести лошадям, волкам или другим, четырёх- или двуногим животным, используемым в качестве ездовых, на расстоянии до 60 футов от вас. Цели могут быть различными видами животных и иметь различное количество ног. Каждое животное, пораженное вашим заклинанием, становится искалеченным - оно не может двигаться с нормальной скоростью, не получая травм. Если пораженное существо движется более чем с половиной своей нормальной скорости, оно получает 4к6 дробящего урона каждый ход. Это заклинание не действует на существ, которые ваш Мастер не считает ездовыми.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон заклинания увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

МНОЖЕСТВЕННОЕ ГАЩЕНИЕ ВОЛНЫ

5 уровень, Ограждение [Магия хаоса] (ритуал)

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута, или до использования

Используя силу воли, вы защищаете до трёх других существ от эффекта волны магии хаоса. Защищенные существа получают возможность совершить спасбросок, чтобы избежать эффекта волны, который обычно не позволяет совершить спасбросок, или же преимущество на спасбросок, если обычно он и так дозволен. Если существо преуспевает в спасброске, предоставленном гасителем, эффект заклинания для существа оканчивается.

МНОЖЕСТВЕННОЕ ЗАЩИТНОЕ ЛЕЗВИЕ

2 уровень, Ограждение [Боевая магия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы скидываете руку в защитном жесте в сторону своих союзников. Выберите до трёх существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции. До конца вашего следующего хода эти существа получают сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от атак оружием. Если цели заклинания перемещаются далее, чем на 30 футов от вас, эффект заклинания для этих существ оканчивается.

МОГУЧЕЕ МЕТАНИЕ

6 уровень, преобразование [Механомагия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 400 футов

Компоненты: В, С, М (маленький платиновый рычаг и шарнир стоимостью 400 зм)

Длительность: Мгновенная

Вы магическим образом запускаете объект или существо, весящее 500 фунтов или меньше, в воздух в выбранном

вами направлении (включая вертикально вверх). Чтобы попасть в конкретную цель, необходимо совершить дальнебойную атаку заклинанием по цели. Брошенное существо получает 6к10 дробящего урона из-за силы броска, плюс соответствующий урон от падения, и падает ничком. Если цель заклинания попала в другое существо, суммарный урон делится поровну между ними, и оба существа падают ничком.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10, дистанция броска на 10 футов и предельный вес запускаемого объекта - на 100 фунтов, за каждый уровень ячейки выше 6.

МУКИ ЛЮБВИ

2 уровень, Очарование [Высшая эльфийская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (серебряный медальон)

Длительность: Мгновенная

Вы заставляете врага испытывать муки безответной любви и эмоционального страдания. Цель должна совершить спасбросок Харизмы и получить 5к6 психического урона при провале, или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 2.

Ритуальная Фокусировка. Использование ритуальной фокусировки приводит к тому, что существо, провалившее спасбросок, на 1 раунд становится недееспособным.

МУЧИТЕЛЬНАЯ ЦЕПЬ

2 уровень, Преобразование [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (шипастое металлическое кольцо)

Длительность: 1 минута

Шипастое кольцо в вашей руке увеличивается и превращается в длинную колючую цепь для того, чтобы поймать существо, к которому вы прикасаетесь.

Совершите рукопашную атаку против цели. При попадании цель будет связана металлическими цепями в течении длительности заклинания. В то время как цель связана, она может двигаться только на половину скорости и совершает с помехой броски атаки, спасброски и проверки Ловкости. Если существо перемещается более чем на 5 футов за ход, оно получает 3к6 колющего урона от шипов.

Существо может высвободиться из цепей, действием совершив успешную проверку Силы или Ловкости против сложности вашего заклинания, или уничтожив цепи. Цепи имеют КД 18 и 20 хитов.

НАЙТИ ИЗЪЯН

1-й уровень, Прорицание [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (сломанная пестерня)

Длительность: Мгновенная

Вы прикасаетесь к одному существу. Следующая его атака против механизма, металлического конструкта или любой машины становится критической.

НАЙТИ РОДНЮ

1 уровень, Прорицание [Ротхенианская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (свежевырытый корень дерева, тратающийся во время заклинания)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь одного согласного существа, или совершаете рукопашную атаку заклинанием по несогласному существу. Несогласная цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости, в случае провала вы узнаете личность, внешний вид и текущее местоположение одного случайного живого родственника цели.

НАСТУПЛЕНИЕ НОЧИ

3 уровень, Воплощение [Боевая магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы велите ночи наступить раньше времени. Отточенным словом вы создаете 60-тифутовый цилиндр ночи с центром в точке в пределах дистанции. Область внутри цилиндра является обычной тьмой, сильно заслоненной местностью. Существа внутри затемненного цилиндра могут видеть освещенные области за пределами цилиндра как обычно. Тьма простирается в небо на 100 футов или пока не сталкивается с препятствием, например, с потолком.

НАХОДКА В ТЕНИ

3 уровень, Преобразование [Иллюминация] (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, С, М (чернила, изготовленные из крови ворона)

Длительность: 1 час

Вы рисуете на твердой поверхности небольшую дверь площадью около 2 квадратных футов и создаете портал в пустое пространство. Портал «слезает» с той поверхности, с которой вы его нарисовали и следует за вами, паря в воздухе в 5 футах от вас. От портала веет обжигающим холодом. Вы можете протащить через портал до 750 фунтов неживой материи, где она останется в



подвешенном состоянии, пока вы не вытащите её. Все предметы, находящиеся в портале на момент окончания заклинания, пропадают навечно. Вы можете выбрать несколько существ (количество равно вашему модификатору базовой характеристики) и дать им доступ к теневой сокровищнице. Только вы и эти существа могут перемещать и забирать объекты в и из портала. На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то длительность заклинания увеличивается на 2 часа за каждую ячейку выше 3 уровня.

НЕ СЕГОДНЯ!

5 уровень, Ограждение [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М

Длительность: 24 часа

Вы рисуете на теле цели уникальную руну, которая направляет их судьбу. Руна защищает от смерти или от определённого типа урона (рубящий, урон ядом, огнём, излучением и т.п.), или от типа существ (великаны, животные, элементали, чудовища и т.п.), и тип должен быть назван в момент накладывания заклинания. В течение следующих 24 часов цель получает преимущество на спасброски против этого типа урона или таких существ. Это относится и к спасброскам от смерти, если атака, опустившая хиты цели до 0, относилась к выбранному типу. Существо может быть под действием только одной такой руны одновременно; второе наложение заклинания на ту же цель отменяет предыдущую защиту.

НЕБЕСНАЯ КОРОНА

6 уровень, Очарование [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (сфера радиусом 30 футов)

Компоненты: В, С, М (маленькая золотая корона стоимостью не менее 50 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

На вашей голове появляется светящаяся корона из золота, проливающая тусклый свет на область радиусом в 30 футов и призывающая существ на величие небесных планов. Когда вы произносите заклинание в последующие свои ходы, бонусным действием вы можете выбрать одно согласное существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть. Если цель слышит вас, то она может реакцией произвести одну атаку ближнего боя, а потом переместить на расстояние до половины своей скорости, или совершить это действие в обратном порядке.

НЕУПРАВЛЯЕМАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

7 уровень, Преобразование [Магия хаоса] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (нос утконоса)

Длительность: 1 час

Вы насыпаете свое тело чистым хаосом и велите ему выработать полезную мутацию. Бросьте к10 и сверьтесь с приведенной ниже таблицей «Неуправляемые трансформации», чтобы определить произошедшую мутацию. Вы можете попытаться повлиять на процесс трансформации, чтобы заработать более предпочтительную мутацию, но эта попытка не дается бесплатно; бросьте к10 дважды и выберите более предпочтительный результат, но получите также один уровень истощения. По окончании заклинания ваше тело возвращается в нормальное состояние.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или больше, вы получаете дополнительную мутацию за каждый уровень ячейки выше седьмого. Вы получаете по одному уровню истощения за каждую трансформацию, которую пытаетесь контролировать.

НЕУТОМИМОСТЬ

1 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (вечная пружина стоимостью 50 зм)

Длительность: 24 часа

Вы придаёте цели выносливость машины. Цели не требуется ни вода, ни еда, ни отдых. Она может передвигаться по земле с троекратной скоростью и выполнять тройной объем обычной работы, читать в три раза быстрее. Существа, попавшие под действие заклинания, получают иммунитет к немагическому истощению и не получают последствий от отсутствия сна или переутомления. Заклинание не уменьшает и не предотвращает магической усталости и истощения.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

4 уровень, Иллюзия [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (глаз ворона)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пробуждаете древний страх темноты, который скрывается в сердцах всех существ. Выберите точку, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Каждое существо в 20 клетках от точки становится испуганным вами до начала вашего следующего хода и должно совершить спасбросок Мудрости, становясь парализованным при провале. Парализованная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Существа, обладающие иммунитетом к испугу не подвержено ночным кошмарам.

НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ

к10 Мутация

- 1 Длинная тонкая и гибкая третья рука вырастает из вашего плеча. Бонусным действием вы можете использовать эту руку для атаки лёгким оружием. Вы получаете преимущество на проверки Ловкости рук (Ловкость) и проверки использования инструментов.
- 2 Ваша кожа покрывается жёсткими чешуйками, что увеличивает ваш КД на 1 и даёт вам сопротивление к случайному типу урона (совершите бросок по таблице «Тип урона»).
- 3 Странное сморщенное отверстие появляется в вашей спине. Вы можете использовать его, чтобы с силой выталкивать воздух, что даёт вам скорость полета 30фт. Вы должны приземляться в конце каждого своего хода. Кроме того, бонусным действием вы можете попытаться толкнуть существо потоком воздуха. Цель должна совершить успешный спасбросок Силы, или оно отталкивается на 5 футов от вас. Сложность спасброска равна 10 + ваш модификатор Телосложения.
- 4 Второе лицо появляется у вас на затылке. Вы получаете темное зрение на дистанции до 120 футов и преимущество к проверкам Восприятия (Мудрость), основывающимся на зрении или обонянии. Вы становитесь специалистом в ведении бесед с самим собой.
- 5 Вы отращиваете жабры, которые не только позволяют вам дышать под водой, но и отфильтровывают яд из воздуха. Вы получаете иммунитет к вдыхаемым ядам.
- 6 Ваша задняя часть вытягивается, и вы отращиваете второй набор ног. Ваша базовая скорость ходьбы увеличивается на 10 футов и ваш максимальный вес нагрузки становится равным вашему значению Силы, умноженному на 20.
- 7 Вы становитесь неосязаемым и можете двигаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете 1к10 урона силовым полем, если заканчиваете свой ход внутри предмета. Вы не можете поднимать или взаимодействовать с физическими предметами, которые не носили, когда становились бестелесным.
- 8 Ваши конечности вытягиваются и сплющиваются в цепкие весла. Вы получаете скорость плавания равную вашей базовой скорости ходьбы и преимущество к проверкам Силы (Атлетика), совершаемым при лазании или плавании. Кроме того, ваши безоружные атаки наносят 1к6 дробящего урона.
- 9 Ваша голова наполняется лёгким газом и раздувается в четыре раза от её нормального размера, из-за чего у вас выпадают волосы. Вы получаете преимущество к проверкам Интеллекта и Мудрости и можете левитировать на высоте до 5 футов над землей.
- 10 Вы отращиваете три пары перьевых крыльев, что даёт вам скорость полета, равную вашей базовой скорости ходьбы, и способность парить.

НЮХ НА СОКРОВИЩА

2 уровень, Прорицание [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы обнаруживаете драгоценные металлы, драгоценные камни и драгоценности в пределах 60 футов. Вы не различаете их точного местоположения, только сам факт присутствия и направление к ним. Их точное местоположение раскрывается, если вы находитесь в пределах 10 футов от места.

Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание 3 уровнем ячейки или выше, длительность заклинания увеличивается на 10 минут и действующая дистанция заклинания увеличивается на 30 футов за каждый уровень ячейки выше 2.

ОБЕЗОРУЖИВАЮЩИЙ ВЕТЕР

2 уровень, Воплощение [Боевая магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (горсть бумажных конфетти)

Длительность: Мгновенная

Дунув на конфетти в сложенной чашечкой руке, вы создаёте поток воздуха, вырывающий оружие из рук ваших противников. Каждый враг в пределах 20 футов от указанной вами точки в пределах дистанции должен совершить успешный спасбросок Силы или уронить, что он держит в руках. Выроненные предметы приземляются в 10 футах в случайном направлении от держащих их существ.

ОБРЕТ ИЗ КОЗЬЕГО КОПЫТА

1 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (козье копыто)

Длительность: 1 минута

Цель заклинания движется по скалистым склонам с уверенностью горного козла. При подъёме на крутые склоны (но не вертикальную поверхность), которые обычно снижают скорость в два раза, цель может двигаться по ним со скоростью в 3/4 от обычной. Цель получает бонус +2 к проверкам на то, чтобы не упасть, схватиться за уступ или как-то ещё остановить своё падение, а также к проверкам Ловкости при передвижении по узким выступам.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, длительность увеличивается на 1 минуту за каждый уровень ячейки выше первого.

ОБЛАВА НА ЛОГОВО

4 уровень, Ограждение [Магия драконов]

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя (круг радиусом 10 футов)

Компоненты: В, С, М (частичка дракона, логово которое вы громите)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте невидимый круг защитной энергии с центром на вас, с радиусом в 10 футов. Эта область движется вместе с вами. Заклинатель и все союзники становятся ограждены защитным полем от действий драконьего логова.

- Броски атаки, совершенные напрямую из логова, осуществляются с помехой.
- Спасброски, совершаемые непосредственно от действий логова, совершаются с преимуществом, и урон, наносимый действиями логова, уменьшается вдвое.
- Действие логова происходит по инициативе на 10 меньше, чем обычная.

Заклинатель совершает с преимуществом спасброски Телосложения для сохранения концентрации на этом заклинании.

ОБНАРУЖЕНИЕ ДРАКОНОВ

2 уровень, Прорицание [Магия драконов]

Время накладывание: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы можете учуять присутствие драконокровных существ в пределах вашего поля зрения и 120 футов, вне зависимости от маскировки, иллюзий, и заклинаний превращения. Информация, которую вы узнаете зависит от количества последовательных раундов, во время которых вы тратите действия на изучение объекта или области.

На первом раунде изучения, вы обнаруживаете присутствие любых драконьих существ, но не их число, положение, личность или тип. На второй раунд вы узнаете количество таких существ, в том числе общую оценку самого могущественного. На третий и последующие раунды, вы совершаете проверку Магии (Интеллект) Сл 15; и, если вы преуспеваете, вы узнаете возраст, тип, и точное местоположение одного из драконьих существ. Обратите внимание, что заклинание не даёт информации в ход его наложения если у вас нет возможности предпринять второе действие в этот ход.

ОБЩАЯ ЖЕРТВА

2 уровень, Воплощение [Боевая магия]

Время накладывание: 1 минута

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы разделяете свои жизненные силы с максимум пятью союзниками. Каждая цель получает 5 урона некротической энергией, который не может быть уменьшен, но может быть исцелён обычными методами, направляет свою энергию в хранилище жизненной эссенции, содержащее пожертвованные хиты. Действием каждое существо, пожертвовавшее хиты, может касанием исцелить другое существо, передав ему хиты из хранилища. Исцеляемое существо восстанавливает количество хитов равное модификатору вашей характеристики, используемой для накладывания заклинаний, а количество оставшихся хитов в хранилище на столько же уменьшается. Такие исцеления можно продолжать, пока не закончатся хиты в хранилище или не истечёт длительность заклинания.

ОПЕЧНЫЙ ПОТОК

4 уровень, Вызов [Магия драконов]

Время накладывание: 1 раунд

Дистанция: На себя (60-футовый конус)

Компоненты: В, С, М (кусок обсидиана)

Длительность: Мгновенная

Используя силу огня, содержащуюся в лей-линиях, вы призываете 60-футовый конус пламени. Существа, попавшие в эту область должны совершить спасбросок Ловкости и получить 6к6 урона огнём в случае провала, или половину в случае успеха.



После этого, вы можете передвинуться по всей длине пламени. Это перемещение не считается движением и не провоцирует атак по возможности.

ОДЕЯНИЕ ИЗ ОСКОЛКОВ

6-й уровень, Ограждение [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (металлический осколок)

Длительность: 1 минута

Вы создаёте одеяние из металлических осколков, зубцов и шестерней, предоставляющие базовый КД, равный 14 + ваш модификатор Ловкости. Пока вы защищены этим заклинанием, вы можете бонусным действием заставить робу поглотить частицы металла с тела павшего противника; каждое поглощение увеличивает ваш КД на 1, до максимума 18 + модификатор Ловкости. Вы также можете бонусным действием развязать одеяние, заставляя его взорваться потоком металлических осколков, наносящим 8к6 рубящего урона + 1к6 за каждую единицу базового (не зависящего от Ловкости) КД выше 14, всем существам в 30 футов вокруг вас.

ОЖИВЛЕНИЕ КОНСТРУКТА

1 уровень, преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (тело конструктора соответствующего размера)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Это заклинание оживляет тщательно подготовленный конструктор Крошечного размера. Объект действует немедленно в ваш ход и может атаковать, насколько это позволяют его способности. Вы можете приказывать ему не атаковать, атаковать конкретных врагов или выполнять другие действия. Вы выбираете объект для оживления, и вы можете менять свой выбор каждый раз, когда творите заклинание. Стоимость объекта для оживления равна [его хиты x 10] зм. Объект может быть использован любое количество раз, если не был непоправимо повреждён или уничтожен.

Если в пределах доступности нет подходящего объекта, то вы вместо этого можете оживить незакреплённую грудку металла или камней. До сотворения заклинания объекту необходимо придать подходящую форму (что может занять до минуты времени), и количество хитов конструктора уменьшено вдвое.

Оживлённый конструктор имеет Телосложение 10, Интеллект и Мудрость 3, и Харизму 1. Другие характеристики определяются из его размера следующим образом.

На больших уровнях: Накладывание этого заклинания, используя ячейку более высокого уровня, позволяет вам оживить конструктор большего размера, как показано в таблице.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОЖИВЛЁННЫХ КОНСТРУКТОВ

Размер	Хиты	КД	Атака	Сил	Лов	Ячейка з-ний
Крошечный	15	12	+3, 1к4+4	4	16	1
Маленький	25	13	+4, 1к8+2	6	14	2
Средний	40	14	+5, 2к6+1	10	12	3
Большой	50	15	+6, 2к10+2	14	10	4
Огромный	80	16	+8, 2к12+4	18	8	5
Громадный	100	17	+10, 4к8+6	20	6	6

ОПЛОШНОСТЬ

заговор, Очарование [Магия Лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть в пределах досягаемости. Оно должно совершить успешный спасбросок Мудрости, в случае провала будучи вынуждено использовать свою реакцию и передвинуться на 5 футов в выбранном вами направлении. Это движение не провоцирует атаки по возможности.

Заклинание не срабатывает, если цель уже использовала свою реакцию или вы хотите направить её в опасную зону - яма-ловушка, костёр, край скалы.

ОСКОЛКИ КРИСТАЛЛОВ

3 уровень, Вызов [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С, М (осколок яшмы)

Длительность: Мгновенная

Широким жестом вы заставляете зазубренные кристаллы вырваться из земли и устремиться в воздух. Выберите точку в пределах досягаемости заклинания. Линия, длинной в 30 футов, с началом на этой точке, покрывается кристаллами. Все существа, находящиеся на этой линии и до 100 футов над ней получают 2к8 урона звуком и 2к8 колющего урона, если же существо преуспеет в спасброске Ловкости, то колющего урона оно не получает. Существо, провалившее спасбросок, пронзается куском кристалла, который вдвое снижает его скорость, и если существо находилось в воздухе – то полёт прерывается, и оно падает. Чтобы вытащить кристалл из тела, существо, или его союзник в пределах 5 футов от него должны действием совершить проверку Силы Сл 13. Если проверка успешна, то существо получает 1к8 колющего урона, а его скорость и способность летать восстанавливается до стандартного состояния.

ОСЛАБЛЕНИЕ БРОНИ

1 уровень, Преобразование [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы разрываете связи реальности, что держат набор брони единым. Цель, носящая броню, должна преуспеть в спасброске Телосложения, или её броня смягчается до консистенции свечного воска, уменьшая КД существа на 2. Это заклинание не влияет на существ, не носящих броню, или имеющих врожденную броню, вроде хитинового панциря.

ОСЛЕПЛЕНИЕ ТЕНЬЮ

заговор, Иллюзия [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Совершите дальнбойную атаку заклинанием против существа с тёмным зрением. В случае успеха цель теряет его на 1 раунд. Это заклинание не действует на тёмное зрение, полученное с помощью магических предметов или других заклинаний, и все остальные чувства цели остаются нетронутыми. Когда эффект заклинания оканчивается, тёмное зрение существа возвращается.

ОСТАНОВКА

заговор, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 раунд

Вы произносите команду и выбранный конструкт может совершить только действие или бонусное действие в свой следующий ход, но не оба. Конструкт получает иммунитет к последующим остановкам от того же заклинателя на 24 часа.

ОСТАНОВКА

заговор, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 раунд

Вы произносите команду и выбранный конструкт может совершить только действие или бонусное действие в свой следующий ход, но не оба. Конструкт получает иммунитет к последующим остановкам от того же заклинателя на 24 часа.

ОСТАНОВКА СЕРДЦА

2 уровень, Некромантия [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы замедляете сердцебиение цели до одного удара в минуту. Дыхание существа практически останавливается. Для посредственного или безлого осмотра цель кажется мёртвой. После завершения действия заклинания существо возвращается в нормальное состояние без вредоносных последствий.

ОХРАНЯЮЩЕЕ КОЛЬЦО

7 уровень, Ограждение [Магия Колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кольцо стоимостью 200 зм, расходуемое заклинанием)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Это заклинание заставляет железное кольцо стать слезка мерцающим энергетическим кольцом, которое медленно вращается вокруг вас в радиусе 15 футов. В течение всего времени вы и ваши союзники в зашитном энергетическом кольце совершают с преимуществом спасброски против заклинаний и получаете сопротивление одному типу урона на ваш выбор.

ОЧАРОВАНИЕ ОЧАГА

1 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 24 часа

Это заклинание заставляет воспламеняемые материалы гореть в два раза дольше обычного.

ОЧИЩЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА

2 уровень, Преобразование [Высшая эльфийская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 40 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Резким словом и рубящим движением руки вы заставляете каждое дерево, кустарник или пенёк в пределах 40 футов от вас провалиться под землю и оставить за собой область, свободную от растительной жизни, которая до заклинания могла затруднить движение или обзор. Заросшие участки, считающиеся труднопроходимой местностью, становятся чистой почвой и более не препятствуют движению. Как только заклинание оканчивается, вся растительность, затронутая им, моментально возвращается на своё место. Все растительные существа в области не подвергаются эффектам Очищения Пространства.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень ячейки выше 2 уровня.

Ритуальная Фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, то все растительные существа в пределах области заклинания должны совершить успешный спасбросок Телосложения, или подвергнуться эффекту заклинания Уменьшение.

ОЩУЩЕНИЕ ЛЕЙ

3 уровень, Прорицание [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы настраиваете свои чувства на пульсацию окружающей энергии Лей, протекающей по всему миру. На протяжении действия этого заклинания вы получаете чувство вибрации с дистанцией 20 футов вокруг вас и мгновенно узнаете о наличии любой лей-линии в пределах 5 миль (8 км). Вы также знаете расстояние до каждой лей-линии в этом радиусе и направление к ним.

ПАРОВОЙ ЗАРЯД

4 уровень, Воплощение [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (радиус 15 футов)

Компоненты: В, С, М (крошечный медный чайничек или котелок)

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете поток обжигающего пара в 15-футовом радиусе вокруг себя. Все другие существа в этой области получают 5к8 урона огнём, или половину этого урона, если преуспеют в спасброске Ловкости. Немагические огни размером меньше костра гаснут, всё становится влажным.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 4.

ПАРОВОЙ СВИСТОК

8 уровень, воплощение [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (радиус 30 футов)

Компоненты: В, С, М (маленький латунный свисток)

Длительность: Мгновенная

Вы открываете рот и издаёте оглушительный крик. Все остальные существа в радиусе 30 футов от вас получают 10к10 урона звуком и становятся оглохшими на 1к8 часов. Успешный спасбросок Телосложения уменьшает урон вдвое, а время глухоты уменьшается до 1к8 раундов.



ПЕРЕПРУЗКА

3 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (часовой ключик)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заставляете выбранный механизм неконтролируемо ускориться на время действия заклинания. Целевой механизм не может накладывать заклинания с вербальным компонентом или сколько-нибудь внятно общаться (все его фразы звучат как грохочущие шестерни). В начале каждого своего хода цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале механизм движется с утроенной скоростью в случайном направлении, после чего его ход оканчивается, он не может предпринимать никаких действий. Если спасбросок успешен, то до конца хода скорость механизма удвоена, и он получает дополнительное действие, которое должно быть действием Атака (только одна атака оружием), Рывок, Отход, Засада или Использование предмета. Когда заклинание оканчивается, механизм получает 2к8 урона силовым полем.

ПЕРЕСТАНОВКА

4 уровень, *Вызов [Боевая магия]*

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете до трёх дружественных существа (одним из них можете быть вы) в пределах 30 футов. Каждое существо телепортируется в выбранное им незанятое пространство, которое оно может видеть, в пределах 30 футов от себя.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4.

ПЕСНЯ ЛЕСА

3 уровень, *Преобразование [Высшая эльфийская магия]* (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (высушенный и смятый лист дерева)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы настраиваете свои чувства на естественный мир, и способны услышать каждый звук, что происходит в пределах 60 футов - ветер, дующий через ветви, падающие листья, пасущихся оленей, водяной поток и многое другое. Вы можете ясно представить причину каждого звука в своем уме. Также заклинание даёт вам чувство вибрации диапазоном 10 футов.

Кроме того, у вас есть преимущество на проверки Восприятия (Мудрость), которые полагаются на слух. Существа, которые не шумят или магически молчат, не могут быть обнаружены с помощью эффекта этого заклинания.

Песня Леса срабатывает только в естественных условиях. Если вы произносите заклинание под землёй, в городе или в здании, которое изолирует заклинателя от природы (на усмотрение Мастера), то оно не сработает.

Ритуальная Фокусировка. Использование ритуальной фокусировки приводит к тому, что эффект заклинания заменяется слепым зрением радиусом в 30 футов.

ПЕЧАТЬ СЯТИЛИЩА

7 уровень, *Ограждение [Ангельская магия]* (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (ладан и специальные чернила стоимостью не менее 250 зм, тратающиеся во время прочтения)

Длительность: 24 часа

Вы рисуете на земле, полу или любой другой твёрдой поверхности ангельскую печать. Печать создаёт духовную область в виде сферы радиусом 50 футов. На время заклинания каждая абберация, элементаль, фея, исчадие или

нежить, что приближается к сфере на 5 футов, осознаёт, что собирается пересечь смертельно опасный для неё барьер. Если существо вступает в контакт с границей Сятилища, оно должно совершить спасбросок Харизмы. В случае провала существо получает 10к8 урона излучением и отталкивается на 5 футов от границы Сятилища, а также теряет возможность атаковать тех, кто находится внутри, будь то заклинание, способность или оружие. В случае успеха существо получает половину урона и способно пересечь пагубную границу. Тем не менее, находясь внутри Сятилища, абберации, элементали, феи, исчадия и нежить получают помеху на все атаки, проверки и спасброски. Все эффекты заклинанию применяются к указанным типам существ во время пересечения границы любым способом - включая телепортацию и межпланарные перемещения.

ПИРОКЛАЗМ

9 уровень, *Воплощение [Стихийная магия]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 500 футов

Компоненты: В, С, М (осколок обсидиана)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы указываете на область земли или подобную поверхность в пределах дистанции. Геизер магмы извергается из выбранного места, создавая цилиндр из лавы диаметром в 5 футов и высотой в 40, с центром в точке, которую вы можете видеть. Когда он извергается, любое существо или находящееся в области действие, или начинающее в ней свой ход, должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 10к8 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

В начале вашего хода лава растекается вокруг основания геизера. В первый раз, когда она растекается, она образует круг лавы радиусом 10 футов, и радиус увеличивается на 10 футов в каждом последующем раунде, вплоть до предела в 50 футов. Существа, начинающие свой ход в озере лавы, получают 5к8 урона огнём.

Лава прилипает к существу, когда то покидает зону действия, и застывает на нём. Скорость существа уменьшается вдвое, и оно получает помеху на спасброски Ловкости, которая остаётся пока оно не потратит действие чтобы сбить застывшую лаву. Если вы поддерживаете концентрацию на заклинании в течение всей его длительности, геизер и озеро лавы навсегда застывают в виде немагического камня.

Камень удерживает существ, застывших в нём (состояние Опутан). КД камня равен 17, у него 25 хитов и сопротивление любому урону кроме урона звуком, и иммунитет к яду и психическому урону. Опутанное существо может попытаться вырваться, действием пройдя проверку Силы (Атлетики) со Сл 27.

ПИСАРЬ

заговор, Преобразование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Заклинание позволяет создать вам копию письменного произведения. Вы помещаете пустой свиток, книгу или страничку рядом с копируемой работой - все записи, иллюстрации и т.д. оригинала копируются ваши почерком на новый носитель. Он должен быть достаточно большим по размеру, чтобы вместить себя всё из исходного источника. Магические особенности оригинала не копируются, поэтому вы не можете создать копии свитков заклинаний или магических книг.

ПИЯВКА ЛЕЙ

5 уровень, Некромантия [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы направляете разрушительную лей-энергию через своё касание. Совершите рукопашную атаку заклинание по существу, в пределах вашей досягаемости. Цель получает 8к10 некротического урона и должна преуспеть в спасброске Телосложения или получить помеху на броски атаки, спасброски и проверки характеристик. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. Нежить и конструкты не подвергаются эффектам этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон снаряда увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 5.

ПЛАМЯ ПОД ЯЗЫКОМ

1 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: На себя

Компоненты: В,

Длительность: 24 часа

Вы в совершенстве овладели искусством скреллингов - сохранению огня под языком. Вы можете поглотить немагическое пламя размером вплоть до обычного костра. Огонь во рту хранится безвредно, и исчезает если не использовать его до окончания действия заклинания. Вы можете действием извергнуть сохранённый огонь. Если вы пытаетесь поразить определённую цель, то считайте это атакой дальнего боя с дистанцией 5 футов. Пламя размером с обычный костёр наносит 1к6 урона огнём, а пламя размером с факел наносит 1 единицу урона огнём. После того, как вы его выплюнули, огонь горит как обычно. Огонь немедленно гаснет, если не попадёт в воспламеняющийся материал или не подожжёт его.

ПЛАЩ ТЕНЕЙ

1 уровень, Иллюзия [Иллюминация]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы чертите символ Бесконечной Ночи и скрываетесь в тени, получая преимущество на все проверки Скрытности (Ловкость) против существ, полагающихся на зрение.

ПОГАСИТЬ СВЕТ

заговор, Преобразование [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

С помощью жеста руки и заклинания, вы можете погасить один небольшой источник света в пределах диапазона. Это заклинание гасит факел, свечу, фонарь или источники света, созданные такими заговорами как Свет или Пляшущие огоньки.

ПОГЛОЩЕНИЕ ЭНЕРГИИ

5 уровень, Ограждение [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Существо, которого вы коснулись, на время длительности заклинания получает сопротивление к урону кислотой, холоду, огню, силовому полю, электричеству и звуку.

Если вы касаетесь враждебного существа, то вам необходимо совершить рукопашную атаку заклинанием. В случае попадания, всякий раз, когда цель произносит заклинания, наносящие один из вышеперечисленных типов урона - она должна совершить спасбросок своей базовой характеристики. В случае провала заклинание не срабатывает, и ячейка заклинания тратится впустую. В случае успеха, заклинание хоть и срабатывает, но весь его урон уменьшается вдвое.

ПОГРЕБИЕ

6 уровень, Преобразование [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек гранита)

Длительность: : 8 часов

Вы заставляете пласты камня вырваться из земли или другой каменной поверхности и сформировать 10-футовый куб в пределах дистанции. Когда куб формируется, существа внутри него должны успешно совершить спасбросок Ловкости или окажутся запертыми внутри каменной гробницы.



Гробница воздухонепроницаема, и воздуха в ней хватит на 8 часов существу Среднего или Маленького размера. Разделите время поровну на число существ, запертых внутри. Большое существо считается 4 существами Среднего размера. Если существо всё ещё заперто внутри, когда воздух заканчивается, то оно начинает задыхаться.

У гробницы КД 18 и 50 хитов. У неё сопротивление к урону огнём, холодом, электричеством, дробящему и рубящему урону, иммунитету к яду и психическому урону, и она уязвима к урону звуком. Когда хиты гробницы опускаются до 0, она рассыпается в безвредную пыль.

ПОД ЛУНЫМ СВЕТОМ

2 уровень, Прорицание [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте луч из лунного света освещающий всё в области диаметром 30 футов. Лунный свет освещает всё, что скрыто от посторонних глаз или может навести вас на подсказку любого рода или помощь. Проверки Восприятия (Мудрость) и Анализа (Интеллект), направленные на поиск в этой области, совершаются с преимуществом

ПОЙМАТЬ ДЫХАНИЕ

3 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладывания: 1 реакция, если вы являетесь целью атаки дыханием дракона

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Это заклинание даёт вам преимущество на спасбросок от дыхания дракона. Если вы преуспеваете в спасброске, вы не получаете урона, даже если совершенный спасбросок в ином случае наносит только половину урона.

Будь то удача или провал в спасброске, вы поглощаете и накапливаете энергию атаки. На следующем ходу, вы можете совершить дальнбойную атаку заклинанием против цели в пределах 60 фт. При попадании, цель получает 3к10 урона силовым полем. Если вы решаете не совершать эту атаку, накопленная энергия рассеивается без вреда.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание ячейкой 4 уровня или выше, урон атакой увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3.

ПОЛЕ ЭНТРОПИЙНОГО УРОНА

3 уровень, Преобразование [Магия хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (серебряная проволока)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Оборачивая серебряную проволоку вокруг пальца, вы связываете свою судьбу со всеми подле вас. Когда вы получаете урон, он поровну распределяется между вами и всеми существами в пределах дистанции, провалившимися спасбросок Харизмы. Весь оставшийся урон, который не может быть поровну распределен, достаётся вам. Существа могут заново совершать спасбросок каждый раз, когда вы получаете урон, а успешный спасбросок оканчивает эффект заклинания для этого существа. Заклинание также действует на существ, вошедших в зону заклинания уже после того, как оно было наложено.

ПОМОЩЬ С ФЛАНГА

3 уровень, Иллюзия [Боевая магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание нацеливается на одного врага и вынуждает его совершить спасбросок Мудрости. Если спасбросок провален, вы получаете иллюзорного союзника, который совершает рукопашные атаки по цели заклинания. Ваши союзники получают преимущество на рукопашные атаки по цели, благодаря отвлекающему эффекту иллюзии. Цель повторяет спасброски в конце каждого своего хода, заканчивая эффект заклинания в случае успеха.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, заклинание может быть применено к одному дополнительному существу за каждый уровень ячейки выше 3.

ПОМОЩЬ С ФЛАНГА

7 уровень, Воплощение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 40 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Две волны, следующие одна за другой – обжигающе знойная и невыносимо холодная окутывают всех существ, находящихся в пределах 40 футов от вас. Они должны совершить спасбросок Ловкости, получая 6к6 урона огнём и 6к6 урон холодом при провале, или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 или 9 уровня, оба типа урона урон увеличиваются на 1к6 за каждую ячейку выше 7 уровня.

ПОЧЁТНЫЙ ГОСТЬ

1 уровень, Очарование [Высшая эльфийская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, М (кольцо-печатка стоимостью 25 зм)

Длительность: 10 минут

Вы шепчете слова одобрения и касаетесь существа. Цель

обретает уверенность и одобрение от незнакомцев, которые встречаются ему на пути. На всё время длительности заклинания цель добавляет 1к4 во всем проверкам Убеждения (Харизма), основанные на общении с незнакомыми персонами, а также получает бонус +2 к их статусу (если вы используете правила статуса).

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то длительность увеличивается на 10 минут за каждую ячейку выше 1 уровня.

Ритуальная фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, то длительность возрастает до 24 часов.

ПОЧИНКА МЕТАЛЛА

2 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Повреждённый конструкт или металлический объект восстанавливает 1к8 + 5 хитов, когда на него накладывается это заклинание.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня, оно восстанавливает 2к8 + 10 хитов. Если вы используете ячейку 6 уровня оно восстанавливает 3к8 + 15 хитов. Если вы используете ячейку 8 уровня оно восстанавливает 4к8 + 20 хитов.

ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫЙ ОКРИК

2 уровень, Прорицание [Боевая магия]

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы предчувствуете опасность и выкрикиваете предупреждение союзнику. Одно видимое вами существо, если оно может вас слышать, получает преимущество на проверки инициативы до начала вашего следующего хода.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ПОДАРОК

1 уровень, Очарование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

Вы внедряете мощное внушение в предмет и вручаете ему кому-то. Если существо, которому вы его вручили, принимают подарок добровольно, то ему необходимо совершить спасбросок Мудрости, и в случае провала при первой же удобной возможности начать использовать его по назначению (писать пером, употребить пищу или напиток, носить одежду, рисовать кистью, драться оружием и т.д.). После первого использования предмет больше не принуждает владельца использовать его.

ПРИЗВАТЬ ЗВЕЗДУ

8 уровень, Вызов [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете с небосвода дружественную вам звезду, способную выполнить ваши приказания. Она появляется в свободном пространстве, которое вы видите в пределах 90 футов от вас и принимает форму светящегося гуманоида с длинными, белыми волосами. Все существа, не считая вас, что видят звезду, должны совершить успешный спасбросок Мудрости, или стать очарованными на время действия заклинания. Существа, очарованные звездой, могут повторять спасбросок в конце каждого своего хода и в случае успеха получить иммунитет к этому состоянию от этой звезды. Во всех отношениях звезда имеет статистику дэва. Если вы не даёте никакие команды, она защищает себя и атакует последнее напавшее на неё существо. Звезда исчезает если её здоровье опустится до 0, либо после окончания заклинания.

ПРИЗВАТЬ РОЙ СКАРАБЕЕВ

2 уровень, Вызов [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С, М (панцирь жука)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете рой жуков-скарабеев, атакующих ваших врагов. Два роя жуков появляются в незанятой области, которую вы можете видеть.

Любой из роев исчезает, если их хиты падают до 0, или заклинание заканчивается. Рои дружелюбны к вам, и к вашим союзникам. Совершите бросок инициативы - выпавшее значение закрепляется за обоими роями. Они подчиняются вашим устным командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команды, то они защищаются от враждебных существ, но в остальном не предпринимают никаких действий.

ПРИЗРАЧНЫЙ ДРАКОН

3 уровень, Иллюзия [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С, М (кусочек скорлупы яйца дракона)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы используете вашу драконью магию для того чтобы придать союзнику вид драконьего зверя. Цель заклинания визуально принимает облик дракона с размером, не превышающим Большой. Каждое существо, которое впервые смотрит на эту иллюзию, совершает спасбросок Мудрости, при успехе обретая возможность видеть сквозь неё.

Вы можете действием сделать иллюзорного дракона свирепым. Выберите одно существо в пределах 30 футов от иллюзорного дракона. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если он провален, существо

становится испугано «драконом». Существо остаётся испуганным до тех пор, пока не действием не совершит успешный сбросок Мудрости или до конца действия заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, количество существ, подвергающихся эффекту испуга от иллюзии, увеличивается на 1 за каждый уровень выше 3.

ПРИЗЫВ ТАБУНА

4 уровень, Вызов [Ротхенанская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы призываете призрачное стадо лошадей, готовых утащить выбранное вами существо от поля битвы. Цель должна добыть размером не более Большой. Существо совершает сбросок Ловкости, то призрачный аркан обвивается вокруг него, и оно падает ничком и становится опутанным. После этого, цель тащится по земле на расстояние до 60 футов в выбранном вами направлении, попутно получая 3к6 дробящего урона. Пока цель не избавится от состояния опутанный, в начале каждого вашего хода оно снова перемещается на 60 футов и получает 3к6 дробящего урона. Направление бега нельзя изменить, вы выбираете его лишь один раз. Лошади игнорируют труднопроходимую местность и невосприимчивы к любым повреждениям. Опутанное существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости против Сл ваших заклинаний, и в случае успеха окончить действие заклинания. Призрачную верёвку нельзя разрезать или порвать.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то вы можете выбрать целью заклинания ещё 1 существо за каждый уровень ячейки выше 4.

ПРИЗЫВ ТЕНЕВОГО МАСТИФФА

3 уровень, Вызов [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (зуб собаки)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете теневого мастиффа (смотри Том Бести), создавая его из материи Царства Теней. Существо повинуется вашим вербальным командам и помогает в бою или поиске определённых существ. Мастифф дружелюбен по отношению к вам и вашим компаньонам. Он имеет свою инициативу и действует в свой ход. Он подчиняется простым вербальным командам (отдача команды не требует действия) и выполняет их в меру своих сил. Мастифф исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или, когда оканчивается заклинание.

ПРИЗЫВ ТЕНЕВОГО ТИТАНА

7 уровень, Вызов [Магия Тени]

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете теневого титана, который появляется в незанятой клетке, которую вы можете видеть и находящейся в радиусе действия заклинания. Теневой титан использует статистику идентичную каменному великану (Бестиарий, с. 36), но его умение камуфляжа работает в тусклом свете вместо каменистой, и «скалы», которые он метает, состоят из теневой материи и наносят урон холодом. Титан дружелюбен по отношению к вам и вашим компаньонам. Он имеет свою инициативу и действует в свой ход. Он подчиняется простым вербальным или телепатическим командам (отдача команды не требует действия) и выполняет их в меру своих сил. Если вы не отдаёте ему команд, он защищает себя от врагов, и не предпринимает других действий. Теневой титан исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или, когда оканчивается заклинание.

ПРИНЕСЕНИЕ МЕХАНИЗМА В ЖЕРТВУ

8 уровень, некромантия [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (конструкт, имеющий как минимум 3 кости хитов, расходуемый заклинанием)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы жертвуете согласный конструкт, который можете видеть, чтобы усилить согласную цель способностями механизма. Цель получает сопротивление всему немагическому урону, а также иммунитет к состояниям ослепленный, очарованный, оглохший, испуганный, окаменевший и отравленный.

ПРИНУЖДЁННАЯ СУДЬБА

3 уровень, Прорицание [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, М (посыпка из серебряной пыли, стоимостью не менее 200 зм)

Длительность: 1 раунд

Вы оцениваете действия выбранного существа используя движение звёзд на небосводе. Цель должна совершить успешный сбросок Харизмы, в противном случае вы начинаете предсказывать его действия. Для него в силу вступают следующие эффекты:

- Вы совершаете с преимуществом атаки по существу
- За каждые 5 футов движения существа, вы можете также переместиться на 5 футов (максимум равен вашей скорости) сразу после того, как оно закончит своё движение. Это перемещение вычитается из вашего ближайшего хода

- Реакцией вы можете предупредить себя и своих союзников, что способны вас слышать, о приближающейся атаке цели. Любое существо, на которое направлена эта атака, получает +2 КД или +2 на спасбросок против неё

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на 1 раунд за каждый уровень ячейки выше 3.

ПРИШПОРИТЬ СКАКУНА

1 уровень, Преобразование [Боевая магия]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (яблоко или кубик сахара)

Длительность: 1 раунд

Вы побуждаете свое ездовое животное разогнаться до больших скоростей. До начала вашего следующего хода ваше ездовое животное может совершать Рывок или Отход бонусным действием. Это заклинание не действует на существо, если вы не едете верхом на нем или если ваш Мастер не считает его ездовым.

ПРИШПОРИТЬ СКАКУНА

1 уровень, Преобразование [Боевая магия]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (яблоко или кубик сахара)

Длительность: 1 раунд

Вы побуждаете свое ездовое животное разогнаться до больших скоростей. До начала вашего следующего хода ваше ездовое животное может совершать Рывок или Отход бонусным действием. Это заклинание не действует на существо, если вы не едете верхом на нем или если ваш Мастер не считает его ездовым.

ПРОГУЛКА ПО ИЗВИЛИСТОЙ ТРОПЕ

6 уровень, Вызов [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 миль

Компоненты: В, С, М (карта)

Длительность: Особая

Вы и до пяти других существ видите вход в Большой Лабиринт - постоянно меняющийся ландшафт из бесконечных стен и коридоров, соединённый со многими местами по всему миру. Вы выбираете нужно вам место назначения в пределах 100 миль (160 км) от текущего (вы должны знать, что такое место наверняка есть, пускай даже не видели и не посещали его раньше) и входите в лабиринт. Совершите успешную проверку Интеллекта Сл 20. Данная проверка проходит только вами, но не вашими товарищами. Если у вас есть способность отслеживать путь без проверок (как у Минотавров или у демонов Гористро), то вы автоматически проходите её. В случае провала, вы не способны отыскать нужный вам путь - вы и ваши

товарищи получают 4к6 урона психической энергией, и вы продолжаете блуждать по лабиринту в поисках выхода. Вы продолжаете совершать проверки Интеллекта в начале своего каждого хода до тех пор, пока одна из них не будет успешной, либо до момента вашей смерти - после этого заклинание заканчивается. Как только это происходит, вы и те, с кем вы путешествовали, оказываетесь в безопасном месте в пункте назначения.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, то вы можете взять с собой 2 дополнительных существа, или переместиться ещё на 100 миль (160 км) за каждый уровень ячейки выше 6.

ПРОКЛЯТОЕ КОЛЬЦО

5 уровень, Некромантия [Магия колец]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (алмазная пыль стоимостью 250 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: До рассеивания

Вы проклинаете кольцо, которое в данный момент никто не несёт и не носит. Когда вы накладываете это заклинание, выберите один из возможных эффектов заклинания Проклятие. Следующее существо, которое наденет это кольцо, получает выбранный эффект (без спасброска). Проклятие переходит от кольца к владельцу, когда кольцо надето; кольцо становится обычным кольцом, которое можно снять, но проклятие остаётся на существе, которое его надело, до тех пор, пока проклятие не будет снято или рассеяно. Заклинание Оpozнание, наложенное на проклятое кольцо, раскрывает тот факт, что оно проклято.

ПРОКЛЯТЫЙ ДАР

4 уровень, Ограждение [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (объект стоимостью не меньше 75 золотых)

Длительность: 1 день

Проклятый дар наделяет предмет проклятием или другим нежелательным, вредоносным магическим эффектом, от которого сейчас страдает заклинатель или другое существо в физическом контакте с заклинателем. Если этот предмет передаётся кому-то, кто по своей воле принимает его во время действия заклинания, то проклятие временно передаётся этому существу. Успешный спасбросок Харизмы отменяет передачу. Если спасбросок провален, первоначальная цель проклятия больше не страдает от недуга, который передаётся получателю предмета на время действия заклинания. Возврат, уничтожение или передача предмета во второй раз не даёт никакого эффекта. Снятие проклятия и подобная магия может освободить существо,



получившее предмет, но проклятие всё равно возвращается к своей первоначальной жертве, когда заклинание оканчивается. Проклятый дар так же может быть применён к проклятому предмету. Это позволяет передать предмет кому-то, кто по своей воле примет его, но он возвращается к предыдущему владельцу, когда заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание используя ячейку 5 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на 1 день за каждый уровень ячейки после 4.

ПРОКЛЯТЫЙ ПРАХ

7 уровень, Некромантия [Магия иероглифов]

Время накладывания: 10 минут

Дальность: 500 футов

Компоненты: В, С, М (кусоч испорченной пищи)

Длительность: 1 неделя

Вы проклинаете существо, с которым вы знакомы, лишая его возможности насытиться пищей, независимо от количества съеденного. Это не просто проблема восприятия; цель физически не может получить питательные вещества из еды и имеет все шансы погибнуть от голода. Через минуту после накладывания заклинания цель чувствует постоянный голод, неважно, сколько еды было поглощено. Цель должна совершать спасброски Телосложения против эффектов проклятия каждые 24 часа, пока оно действует. Каждый провал спасброска накладывает на цель один уровень истощения. Эффект заканчивается через 1 неделю или после двух удачных спасбросков подряд.

ПРОКЛЯТИЕ БОРЕЯ

6 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 100 футов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Мгновенная

При провале спасброска Харизмы, цель и её снаряжение замерзают навечно, становясь физически неподвижной статуей из льда. Существо становится парализованным, но умственная деятельность не прекращается и признаки жизни можно обнаружить; существо всё ещё дышит и его сердце продолжает биться, хотя и то, и другое происходит так медленно, что это почти незаметно. Если ледяная статуя ломается или повреждается, пока заморожена, то существо получит соответствующий урон или травму при возвращении к своему нормальному состоянию. Рассеивание магии не может окончить это заклинание, но позволит цели говорить (но не двигаться или произносить заклинания) в течение 1 раунда за каждый уровень потраченной ячейки заклинания. Для освобождения существа из льда требуется Высшее восстановление или иная подобная магия.

Бореи и некоторые его последователи могут использовать Наблюдение чтобы шпионить с помощью органов чувств цели, и цель автоматически проваливает спасбросок против этого эффекта. Те, кто касаются замороженного существа, могут попросить аудиенцию у Борея, и если они успешно пройдут проверку Харизмы со Сл 15, то он ответит на их запрос через лёд.

ПРОКЛЯТИЕ НЕКОМПЕТЕНТНОСТИ

3 уровень, Некромантия [Божья магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Насмешливыми жестами вы препятствуете цели показать свой лучший или даже близкий к нему результат. Если цель проваливает спасбросок Интеллекта, то пока активно заклинание, она имеет помеху к проверкам Интеллекта, Мудрости и Харизмы, совершаемым для изменения хода сражения, определения тактики, указания направлений или дачи приказов другим существам. Кроме того, каждый раз, когда цель отдаёт команды или указывает направление другим существам, эти существа должны совершить бросок к4 и вычестть результат из своей инициативы, пытаясь понять и исполнить новые сбивающие с толку указания. Это применяется также к командным способностям, вроде Боевого клича боевого вождя орков или Лидерства хобгоблина военачальника.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, максимальная длительность заклинания увеличивается на 1 минуту за каждый уровень ячейки выше 3.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ТОЛЧОК

3 уровень, Вызов [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Заклинание выталкивает цель через пространственный портал, из-за чего та исчезает, а затем появляется на небольшом расстоянии от него. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости, в случае провала она исчезает со своего текущего местоположения и появляется на расстоянии 30 футов от вас по прямой линии. Во время перемещения существо проходит сквозь стены, твёрдые поверхности и других существ, но при этом не может появиться внутри твёрдого объекта, или не на твёрдой земле - вместо этого оно появляется в ближайшем свободном пространстве поблизости от места назначения.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, цель перемещается на дополнительные 30 футов за каждый уровень ячейки выше 3.

ПРЫЖОК ВО ВРЕМЕНИ

8 уровень, Преобразование [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы перемещаете конструктор вперёд во времени если он проваливает спасбросок Телосложения. Конструктор исчезает на 1к4 + 1 раундов, в течение которых он не может действовать, и с ним невозможно взаимодействовать никоим образом. Он не знает о том, что прошло какое-то время.

ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА

1 уровень, Прорицание [Иллюминация] (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 8 часов

Наблюдая за звёздами и положением солнца, вы можете определить положение сторон света, а также направление и расстояние до выбранного вами пункта назначения. Вы не способны потерять ориентацию и направление к этому месту, однако заклинание не указывает вам кратчайший путь до него и не предупреждает об опасной местности впереди (глубокое ущелье, бурная река и т.д.).

ПЫЛАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА

5 уровень, Вызов [Ангельская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (небольшое золотое колесо, стоимостью не менее 250зм)

Длительность: 1 час

С помощью мощи ангелов вы призываете в незанятое пространство пылающую колесницу, сделанную из золота и мифрила. Две лошади из огня и света запряжены в неё. Вы и ещё 3 существа, выбранных вами и размера не более Среднего, могут взобраться на колесницу (потратив 5 футов движения) не получая урон от пламени.

Любое другое существо, прикасающееся к колеснице, или атакующее её, или взобравшееся на неё с целью атаковать и находящееся не далее, чем 5 футов от колесницы получает 3к6 урона огнём и 3к6 урона излучением.

Колесница имеет КД 18 и 50 хитов, иммунитет к огню, яду, урону психической энергией и излучением и сопротивление ко всем остальным типам урона.

Скакуны составляют с колесницей одно целое. Как только хиты колесницы падают до нуля - она исчезает, а все существа, сидящие на ней, падают. Колесница может двигаться со скоростью 50 футов, а также обладает полётом в 40 футов.

В свой ход вы можете направить колесницу в нужное вам направление. Бонусным действием вы можете использовать колесницей Уклонение, Отход или Рывок.

Действием вы можете заставить колесницу врезаться в существо у неё на пути. Она тратит всё своё оставшуюся скорость и входит в пространство с враждебным вам существом. Существо получает урон, как будто оно коснулось колесницы, а также совершает спасбросок Силы, и в случае провала сбивается с ног.

РАДУЖНЫЙ ЛУЧ

5 уровень, Воплощение [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная, или 5 раундов (см. текст)

Луч переливающийся всеми цветами радуги вырывается из вашей руки. Совершите дальнбойную атаку заклинанием против одной цели. Эффект луча меняется в зависимости от того, какой цвет доминировал в луче, когда тот поразил цель. Совершите бросок к8.

к8	Цвет луча	Урон или состояние цели	Спасбросок
1	Красный	8к10 огнём	Ловкость
2	Оранжевый	8к10 ядом	Ловкость
3	Жёлтый	8к10 молнией	Ловкость
4	Зелёный	Отравленный	Телосложение
5	Синий	Оглушённый	Телосложение
6	Индиго	Испуганный	Мудрость
7	Фиолетовый	Ошеломлённый	Телосложение
8	Переливающийся	Ослеплённый	Телосложение

Успешный спасбросок Ловкости уменьшает урон наполовину. Успешный спасбросок Телосложения или Мудрости отменяет эффект заклинания; цель под воздействием заклинания повторяет спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. При критическом попадании заклинание не наносит дополнительного урона, но заклинатель может самостоятельно выбрать тип луча, который поразит цель.

РАЗГОВОР С ПРЕДМЕТАМИ

1 уровень, Прорицание [Магия иероглифов] (ритуал)

Время накладки: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы пробуждаете дух, находящийся внутри неодоушевленного предмета (камень, знак, стол) и можете задать ему вопросы. Дух нейтрален по отношению к вам если вы не сделали нечто такое, что могло навредить или помочь предмету. Дух способен давать вам информацию о своём окружении и о вещах, которые он наблюдал (в рамках его чувств), кроме этого в определённых ситуациях он может начать шпионить для вас.

РАЗРУШИТЕЛЬНАЯ АУРА

8 уровень, Вызов [Лей-линии]

Время накладки: 1 действие

Дальность: 150 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Деформирующие призматические ауры окружают и очерчивают каждое существо внутри 10-футового куба в пределах досягаемости. Ауры освещают всё вокруг себя в пределах 10 футов тусклым светом, а очертания раскрывают скрытых и невидимых существ. Если существо внутри куба использует заклинание или магический предмет, то оно должно совершить спасбросок Мудрости. В случае успеха, заклинание или магический предмет срабатывает нормально. В случае провала магический эффект подавляется на время действия ауры. Время, затраченное на подавление, полностью зависит от длительности заклинания или эффекта магического предмета.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, размер куба увеличивается на 20 футов с каждой стороны.

РАЗРЫВ ЛЕЙ

2 уровень, Вызов [Лей-линии]

Время накладки: 1 действие

Дальность: 50 футов

Компоненты: В, С, М (обломок кристалла, наполненный энергией Лей)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу радиусом 15 футов, наполненную разрушительной энергией лей с центром на точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Все поверхности внутри сферы начинают хаотично перемещаться, делая местность труднопроходимой на время действия заклинания. Любое существо, которое начинает ход в этой области или входит в неё впервые за ход, должно совершить спасбросок силы или упасть. Если вы используете это заклинание в зоне влияния Лей-линии, существа получают помеху на этот спасбросок.

Особенность. Геомант, связанный с Лей-линией, находится «в зоне влияния Лей-линии» для определения разрушительности лей, пока находится с ней на одном плане со связанной Лей-линией.

РАЩЕЛИНА С СОКРОВИЩАМИ

2 уровень, Очарование [Магия драконов]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С, М (золотая монета)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Около него повисает видение золотой монеты. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, в случае провала начиная видеть ущелье, расщелину или другую дыру в земле в выбранном вами месте, заполненную золотом и сокровищами. В свой следующий ход она должна двигаться к этому месту. Достигнув его существо становится недееспособным, поскольку посвящает всё своё время выкапыванию воображаемого сокровища и набивания им свои карманы или сумки. Существо может повторять спасбросок в конце своего каждого хода, завершая эффект при успехе. Эффект заканчивается, если цель получает урон от вас, или ваших союзников.

Существа с типом «Дракон» имеют помеху на первоначальный спасбросок, однако после того, как они достигают назначенного места, все спасброски производятся с преимуществом.

РЕЗКИЙ БЛИК ЛЕТНЕГО СВЕТА

8 уровень, Очарование [Высшая эльфийская магия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Ваш силуэт сияет гневом Теневых Феи, который обрушивается на цели заклинания в виде вспышке яркого света. Все существа, видящие вас, в пределах дистанции заклинания должны совершить успешный спасбросок Телосложения. В случае провала существа с тёмным зрением становятся ослеплёнными и ошеломлёнными, без тёмного зрения только ослеплёнными. Это атака не на зрение, существо не можете укрыться от неё закрыв глаза, или надев на них повязку.

Ритуальная Фокусировка. Использование ритуальной фокусировки приводит к тому, что существа без тёмного зрения не слепнут, а становятся очарованными.

РОГА СТИХИЙ

2 уровень, Воплощение [Магия лабиринта]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (факел)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Целью этого заклинания должно быть существо с рогами, в противном случае оно просто не сработает. Рога цели наливаются энергией стихий. Выберите один из следующих типов энергии: кислота, холод, огонь, электричество, излучение. Цель заклинания наносит 3к6 выбранного урона при выполнении атаки рогами в дополнение к нормальному урону от них.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

РОКОТ ГРОМА

3 уровень, Вызов [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

Вы хлопаете в ладоши, испуская раскаты грома. Все существа в пределах 20 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения, получая 8к4 урона звуком и становясь оглохшими на 1к8 раундов при провале или вдвое меньше при успехе и не становясь оглохшими. Существа, провалившие спасбросок на 5 или более, к тому же оглушаются на 1 раунд.

Это заклинание не действует в зоне действия заклинания Тишина. Очень хрупкие материалы (например, кристалл) могут рассыпаться вдребезги, если находятся в пределах дистанции (на усмотрение Мастера); Мастер может позволить существу, державшему такой объект, защитить его, совершив успешный спасбросок Ловкости.

РУКИ ИЗ ТЕНИ

1 уровень, Воплощение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-футовый конус)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Из ваших рук вырывается теневой взрыв холода. Все существа в 15-футовом конусе, и находившиеся при этом в тени, должны совершить спасбросок Мудрости. В случае провала они получают 2к4 некротического урона и становятся испуганными вами до конца вашего следующего хода, а в случае успеха лишь половину этого урона и не претерпевают других эффектов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 1.

СВОЕВРЕМЕННОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

1 уровень, прорицание [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В,

Длительность: Мгновенная

Вы очень вовремя выкрикиваете удачное предупреждение существу. Цель делает бросок к4 и добавляет результат к одному броску атаки, проверке характеристики или спасброску, который цель только что совершила, и использует новый результат для определения успеха или неудачи.

СВЯЗАННАЯ РЕЧЬ

5 уровень, Очарование [Высшая эльфийская магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы показываете на цель и подражаете удушающему движению. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости, или потерять способность говорить. Речь цели становится невнятной, и она получает помеху на все проверки Харизмы, основанные на речи. Выбранное существо может попытаться произнести заклинание с вербальным компонентом - для этого должно пройти успешную проверку Телосложения против Сл ваших заклинаний. В случае провала заклинание не срабатывает, но и ячейка заклинания также не тратится.

Ритуальная фокусировка. Использование ритуальной фокусировки приводит к тому, что каждый раз, когда существо пытается заговорить, оно получает 2к6 психического урона.

СВЯЗЫВАЮЩАЯ КЛЯТВА

4 уровень, Некромантия [Рунная магия] (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М

Длительность: До рассеивания

Вы скрепляете договорённость между двумя и более согласными существами клятвой от имени Тира, используя ритуальные благословения и тосты Симбела, во время которых и клятва, и последствия её нарушения должны быть чётко изложены.

Если любой из присягнувших нарушает эту священную клятву, на них падает проклятье. Заклинатель может выбрать или эффект, как в заклинании Проклятье, либо другую кару при условии одобрения Мастером.

Связывающая клятва не может быть развеяна с помощью Рассеивания магии, но может быть удалена Рассеиванием добра и зла, Снятием проклятья или Исполнением желаний. Снятие проклятья работает только если уровень ячейки заклинания, используемой для снятия, выше или равен уровню ячейки заклинаний, использованной при произнесении клятвы.

Когда клятва нарушена или эффект пропадает с одного из участников, все остальные участники немедленно об этом узнают, но не знают никаких других подробностей. В зависимости от сущности клятвы, это может или не может аннулировать клятву для остальных участников. Если аннулирует, то заклинание оканчивается для всех остальных

участников, но эффекты уже наложенных проклятий остаются, пока не будут рассеяны.

СВЯЗЬ С ЗЕМЛЁЙ

1 уровень, Преобразование [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (почва, взятая из области, подверженной влиянию лей-линии)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа и наполняете его энергией Лей, создавая связь между существом и поверхностью. На протяжении действия заклинания, если цель касается земли, она получает преимущество на спасброски и проверки навыков, совершённых для избежания перемещения или отбрасывания цели против её воли. Также цель игнорирует немагическую труднопроходимую местность и обладает иммунитетом ко всем эффектам экстремальных природных условий, таких как жара, мороз (но не урон огнём или холодом), и высота.

СВЯТАЯ ЗЕМЛЯ

5 уровень, Воплощение [Божья магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (флакон святой воды, расходуемый во время накладывания заклинания)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете святые силы благословить землю в радиусе 60 футов от вас. Существа, убитые в этой области, не могут быть подняты в качестве нежити магией или способностями монстров, даже когда труп вынесен за пределы области. Всякое заклинание 4 уровня и ниже, которое призывает или создает нежить в пределах области, всегда проваливается. Подобные заклинания, накладываемые с использованием ячеек пятого уровня или выше, срабатывают как обычно.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку шестого уровня или выше, максимальный уровень заклинаний, не работающих в области, повышается на один за каждый уровень ячейки выше пятого.

СДВИГ ВЕРОЯТНОСТЕЙ

5 уровень, Воплощение [Божья магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (флакон святой воды, расходуемый во время накладывания заклинания)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Обернувшись в потоки хаотической энергии, вы получаете преимущество на следующий совершаемый вами бросок

атаки или проверку характеристики. Судьба, однако, жестокая штука и должна пребывать в равновесии. Второй совершаемый вами после накладывания Сдвига вероятностей бросок атаки или проверка характеристики (смотря что случится раньше) вы должны совершить с помехой.

СЕРДЦЕ ЗВЕЗДЫ

9 уровень, Преобразование [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 50 футов

Компоненты: В, С, М (камень Йоун соответствующей стоимости)

Длительность: 1 минута

Это заклинание увеличивает гравитацию в пределах 5 футов от вас в десять раз. Все существа, кроме вас, попавшие в эту область, роняют то, что держат в руках, падают ничком, становятся недееспособными и не могут двигаться. Если какое-то из этих существ летало или левитировало и при падении встретилось с твёрдым объектом (например, с землёй), то оно получает тройной урон от этого падения.

Любое существо не считая вас, входящее в область заклинания или начинающее в ней свой ход, должно совершить успешный спасбросок Силы, или попасть под все эффекты заклинания. Существа уже попавшие под эффекты должны также совершить спасбросок Силы, в случае провала оно получает 8к6 дробящего урона, а в случае успеха - 4к6 дробящего урона, а также перестаёт быть недееспособным и может двигаться на половину от своей скорости.

Все дальнебойные атаки в зоне действия заклинания имеют обычную и максимальную дальность в 5 и 10 футов соответственно. Это правило относится и к заклинаниям, что создают снаряды с какой-либо массой (например, Плавающий шар). Существа, находящиеся под эффектами заклинаний и магии схожих по описанию со Свободой перемещения, получают преимущества на спасброски Силы, их скорость остаётся прежней, и они не попадают под состояние недееспособности.

СИЛА СТАИ

3 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 25 футов

Компоненты: В, С, М (несколько клочков шерсти волка)

Длительность: 1 минута

Вы даруете волчьим чертам группе живых существ в пределах дистанции. Выберите одну черту из списка, и этот эффект будет получен всеми целями на время действия заклинания. Все цели получают один и тот же эффект.

- Толстый мех. Мех покрывает цель по всему телу, увеличивая КД на 2.
- Острый слух и обоняние. Цели получают преимущество к проверкам Восприятия (Мудрость), которые полагаются на слух или на запахи.
- Тактика стаи. Существа под воздействием заклинания получают преимущество на броски атаки против цели, если хотя бы один из союзников атакующего (тоже под

действием этого заклинания) находится в 5 футах от существа и не является недееспособным.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на 1 минуту за каждый уровень ячейки выше третьего.

СИЛУЭТ

заговор, Иллюзия [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте театр теней на холсте или стене. Заклинание может охватывать собой поверхность в 100 квадратных футов и количество появившихся существ равно удвоенному значению вашего Интеллекта. Теневые фигуры не издают звуков, но могут танцевать, бегать, двигаться, целоваться, драться и так далее. Большинство из них представляют собой какую-то общую концепцию - кролик, дварф, но некоторые из них (количество равно модификатору Интеллекта) могут быть вполне узнаваемыми, конкретными личностями.

СИМВОЛ ЧАРОДЕЙСТВА

7 уровень, Воплощение [Магия иероглифов] (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (заранее подготовленные чернила, зачарованные магией)

Длительность: 8 часов

Этот магический символ рисуется на объекте, стене или любой другой поверхности шириной не менее 5 футов. Если существо, отличное от вас, приближается ближе чем на 5 футов от символа, происходит магический взрыв. Все существа в пределах 60-футового конуса от символа должны совершить успешный спасбросок Мудрости или стать ошеломлёнными. Провалившее бросок существо может повторять его в конце своего каждого хода, и при успехе окончить эффект. После того, как символ взрывается - его сила расходуется и заклинание заканчивается

СКОЛЬЖЕНИЕ ПО ЗЕМЛЕ

4 уровень, Преобразование [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кусочек сланца или грифеля)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заставляете землю и камни подняться под вашими ногами, поднимая вас на 5 футов. На время действия заклинания, вы можете использовать своё перемещение, чтобы заставить плиту скользить по земле или другой

твёрдой поверхности со скоростью 60 футов. Это передвижение игнорирует труднопроходимую местность. Если вас толкают или перемещают не по вашей воле любым способом, кроме телепортации, плита перемещается вместе с вами.

Когда вы используете действие Рывок, до конца вашего хода вы можете входить в пространство существ, чей размер не превышает ваш больше, чем на одну категорию, и существо должно совершить спасбросок Силы. Существо получает 4к6 дробящего урона и падает ничком при провале, или получает половину урона и не падает ничком при успехе.

СКОЛЬЗЯЩИЙ ШАГ

1 уровень, Ограждение [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

При условии, что вы не несёте больше своей нормальной грузоподъёмности, вы можете идти по поверхности снега вместо того, чтобы пробираться через него, и игнорируете его влияние на скорость вашего движения. Вы так же можете идти по сколь угодно тонкому льду не проваливаясь, и передвигаться по нему так, как если бы вы были на коньках. Вы всё ещё оставляете следы под действием этого эффекта.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, длительность увеличивается на 10 минут за каждый уровень ячейки выше первого.

СЛОВО СИЛЫ: МУЧЕНИЕ

4 уровень, Очарование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы произносите слово силы, после чего цель в пределах 60 футов от вас получает 4к10 урона силовым полем. В начале своего каждого хода существо должно совершать спасбросок Телосложения, в случае провала оно снова получает 4к10 урона силовым полем. Как только спасбросок будет успешным, эффект заклинания окончится.

СЛОВО СИЛЫ: ПРЕКЛОНИСЬ

2 уровень, Очарование [Магия иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, М (изумруд стоимостью не менее 100зм)

Длительность: Мгновенная

Когда вы выкрикиваете это слово силы, все существа, находящиеся в пределах 20 футов от той точки, что вы указали, падают на колени. Под эффект попадают существа сумма хитов, которых равна 55 начиная с наименьших значений. Преклонившее колено существо может совершать

совершать в конце своего каждого хода спасбросок Мудрости, и при успехе окончить эффект заклинания. Коленопреклонённое существо считается сбитым с ног. Эффект немедленно заканчивается если существо, стоящее на коленях, получает урон.

СЛОВО СИЛЫ: РЕКОНСТРУКЦИЯ

8-й уровень, Воплощение [Магия магии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы произносите слово силы, и энергия окутывает один конструкт, которого вы касаетесь. Конструкт восстанавливает все потерянные хиты, все негативные эффекты на нём оканчиваются, и реакцией он может встать, если лежал ничком.

СЛОМАННЫЙ ЗАРЯД

1 уровень, Очарование [Магия лабиринта]

Время накладывания: Реакция на приближение врага на дистанцию 10 футов к вам

Дальность: 10 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Если враг, которого вы видите, пытается приблизиться к вам на расстояние 10 футов и менее, вы можете произнести магическое слово, которое поменяет направление его движения. Цель заклинания должна совершить спасбросок Мудрости, в случае провала она получает 2к4 урона психической энергией, а всю свою оставшуюся скорость тратит на движение в выбранное вами направление.

На больших урвнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 1.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ЖАЛО

8 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (шип)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы отращиваете хвост длиной 10 футов, гибкий как кнут и с ужасным жалом. Во время действия заклинания вы можете использовать жало для рукопашной атаки заклинанием с досягаемостью 10 футов. При попадании цель получает 1к4 колющего урона + 4к10 урона ядом, и должна совершить спасбросок Телосложения, при провале становясь отравленной на всё время действия заклинания.

СМЕШАННЫЕ ЧУВСТВА

3 уровень, Очарование [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (сломанный компас)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы выбираете до 6 целей, находящихся в пределах 30 футов от вас. Заклинание затуманивает их разум видениями изменяющейся местности вокруг них. Цели должны совершить спасбросок Интеллекта, в случае провала их скорость уменьшает вдвое. Кроме этого, существа, провалившие спасбросок, совершают с помехой дальноточные атаки. В дополнении, они не способны отследить своё местоположение в пространстве - они автоматически проваливают проверки Выживания (Мудрость) если пытаются не заблудиться в своих видениях, а также не помнят последние 10 минут из своей жизни. Всякий раз, когда попавшее под заклинание существо должно выбрать один из нескольких путей - оно выбирает его наугад, сразу же забывая с какого пути или направления оно пришло до этого. Когда заклинание оканчивается, попавшие под него существа чувствуют себя потерянными, будто оказались в местности, в которой раньше не бывали..

СМЕЩАЮЩЕЕ ОТРАЖЕНИЕ

2 уровень, Вызов [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (Кусочек отражающего обсидиана)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте теневой туннель между вашим местоположением и одним другим существом, которое вы можете видеть в зоне действия. Вы и это существо можете мгновенно поменяться местами. Если целевое существо не желает меняться местами с вами, оно может противиться, совершив спасбросок Харизмы. При успехе заклинание не срабатывает, а ячейка тратится.

СНЕГОПАД

1 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 раунд

Вас окружает снегопад в радиусе 5 футов от вас. Пока он существует, любой, кто пытается посмотреть в область снегопада, из неё или через неё (включая вас) совершает проверки Восприятия (Мудрость) с помехой.

Помеха так же возникает при броске атаки в область снегопада, из неё или через неё.

СНЕЖНЫЙ БУЛЫЖНИК

4 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (горсть снега)

Длительность: Концентрация, вплоть до 4 раундов

Шар снега образуется в 5 футах от вас и начинает катиться в указанном направлении, становясь больше по мере движения. Бонусным действием вы можете передвинуть шар на 30 футов. Если вы катите булыжник на существо, то оно должно совершить спасбросок Ловкости или упасть ничком и получить урон, как описано ниже.

В каждом раунде булыжник увеличивается в размере и эффективности. Попадание в существо не останавливает шар и не препятствует его увеличению.

Раунд	Размер	Урон
1	Маленький	1к6 дробящий
2	Средний	2к6 дробящий
3	Большой	3к6 дробящий
4	Огромный	4к6 дробящий

СОВЕТ ВОТАНА

2 уровень, Прорицание [Рунная магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы декламируете стих на Северных языках, ниспосланный на ваши губы самим Йотуном, чтобы получить сверхъестественное прозрение или совет. Ваша следующая проверка Интеллекта или Харизмы совершается с преимуществом, и вы можете добавить свой удвоенный бонус мастерства. На усмотрение Мастера, вместо этого заклинание может дать какой-то общий совет, как заклинание Гадание.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня, оно даёт совет как от заклинания Предсказание. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня, заклинание даёт один ответ как заклинание Общение. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня, Совет Йотуна даёт 3 ответа как заклинание Связь с иным миром.

СОЗДАНИЕ СЛУТИ КОЛЬЦА

8 уровень, Преобразование [Магия колец]

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (2 металлических кольца)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь двух металлических колец и наполняете их жизнью, создавая недолговечного, но разумного конструкта, известного как Слуга кольца (см. Приложение). Слуга кольца появляется рядом с вами. Он превращается в

кольца, использованные для сотворения заклинания, когда его хиты падают до 0 или, когда заклинание заканчивается.

Слуга кольца дружелюбен к вам и вашим спутникам на протяжении всей длительности заклинания. Бросьте инициативу за Слугу кольца, который действует по своему усмотрению. Он подчиняется любым устным командам, которые вы ему даете (действие не требуется). Если вы не подаете никаких команд Слуге кольца, он защищает себя и вас от враждебных существ, но в противном случае не предпринимает никаких действий.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ТОПОТ

2 уровень, Преобразование [Магия лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 ход

После произнесения заклинания в вас пробуждается тяга сокрушить и растоптать своих врагов. Если вы движетесь по прямой, то ваша скорость увеличивается в два раза, а вы топчите каждого врага, оказавшегося у вас на пути и размером не более вашего. Как только вы встречаетесь с врагом с размером больше вашего, вы немедленно останавливаетесь. Каждый враг, с которым вы сталкиваетесь, должен совершить успешный спасбросок Силы, в случае провала он получает 4к6 дробящего урона и сбивается с ног. Если у вас есть копыта, то вы прибавляете к урону свой модификатор Силы (минимум 1). Вы несётесь дальше независимо, прошли ли они спасбросок, или провалили его. Пока вы находитесь под Сокрушительным Топотом, то не провоцируете атак во время своего движения.

СТАЛЬ ГЕРОЯ

3 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 минута

Вы наполняете металл оружия ближнего боя устрашающей аурой могучего героя. Владелец оружия получает преимущество на проверки Запугивания (Харизма) пока он угрожающе размахивает оружием. Кроме того, противник, у которого 30 и менее хитов, и по которому попадает это оружие, должен преуспеть в спасброске Харизмы или стать оглушённым на 1 раунд. Если у существа больше 30 хитов, но меньше, чем сейчас у владельца оружия, то вместо оглушения существо становится испуганным. Испуганное существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе этот эффект. Существо, преуспевшее в спасброске, становится невосприимчиво к эффекту этого же оружия на 24 часа.

СТАЛЬНОЕ СЕРДЦЕ

1 уровень, Вызов [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (мифриловая пыль на 5 зм, посыпанная на кожу цели)

Длительность: 1 раунд

Целевое существо получает сопротивление дробящему, рубящему и колющему урону. Его сопротивление может быть преодолено адамантиновым или магическим оружием.

СТАНОВЛЕНИЕ КРЫЛОМ НОЧИ

6 уровень, Очарование [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (глаз ворона)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Помещая в вас частицу Царства Теней, это заклинание наделяет вас крыльями из тени.

На время длительности заклинания вы получаете скорость полёта 60 футов и новое действие атаки: дыхание Крыла Ночи.

Дыхание Крыла Ночи (перезарядка 4-6). Вы выдыхаете тeneвую субстанцию в 30-футовом конусе. Все существа в зоне поражения получают 5к6 урона некротической энергией или половину этого урона, если преуспеют в спасброске Ловкости.

СУМАСБРОДНЫЙ ЩИТ

4 уровень, Ограждение [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы окружаете себя силами хаоса. Случайные огни и странные звуки появляются вокруг вас, делая маскировку невозможной. Покуда сумасбродный щит активен, вы можете потратить реакцию, чтобы поглотить заклинание, нацеленное на вас или на область, в которой вы находитесь. Поглощенное заклинание не оказывает никакого эффекта, но процесс поглощения провоцирует возникновение волны магии хаоса.

Действие сумасбродного щита заканчивается по истечении длительности, или, когда он поглощает суммарно 4 уровня заклинаний. Если вы пытаетесь поглотить щитом заклинание, уровень которого превышает оставшийся запас уровней, совершите проверку характеристики, используемой вами для накладывания заклинаний со СЛ 10 + уровень заклинания - количество уровней, которое щит ещё может поглотить. Если проверка успешна, заклинание поглощено; если проверка провалена, заклинание срабатывает как обычно. В обоих случаях возникает волна магии хаоса.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или больше, щит может поглотить на один уровень заклинания больше за каждый уровень ячейки выше четвертого.

ТАЙНЫ ЛАБИРИНТА

4 уровень, Прорицание [Магия Лабиринта]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (чистый лист пергамента)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Произнеся это заклинание, вы получаете возможность чувствовать окружающую вас местность. Если вы находитесь в лабиринте, или в любой другой структуре с несколькими ответвлениями и тупиками - это заклинание подскажет вам ближайший путь к выходу из неё. При этом ближайший может не означать самый быстрый и кратчайший маршрут. Если во время движения вы приближаетесь к более близкому выходу, заклинание уведомит вас об этом. Кроме этого, вы получаете преимущество на проверки от состояния застать врасплох, и броски Инициативы. Также заклинание даёт вам идеальную память обо всех частях лабиринта, которые вы посетили. То есть, если вы вернётесь к местности, в которой уже ранее были, вы автоматически узнаете об этом.

Находясь под заклинанием Тайны Лабиринта вы действием можете окончить эффект заклинания Лабиринт (Малый или Большой) не совершая проверки Интеллекта.

ТЁМНАЯ ТРОПА

2 уровень, Вызов [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (магнит)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете тропу теней между двумя точками, создавая мост или тропинку там, где её не было до этого. Это может быть мост через пропасть или ровный путь через труднопроходимую местность, по которому можно идти не замедляясь. Тёмная тропа имеет 10 футов в ширину и 50 в длину. Она может выдержать до 500 фунтов веса одновременно. Существо, которое добавляет больше веса, чем может выдержать тропа проходит через неё, как если бы её не было.

ТЕНЕВАЯ БУРЯ

9 уровень, Некромантия [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте канал, который связывает ваш мир и Царство Теней, которое враждебно жизни и порядку. Буря тёмной, бушующей энтропии заполняет сферу радиусом 20 футов, с центром на точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Любое существо, которое начинает свой ход в буре или впервые входит в него за ход, получает 6к8 урона некротической энергией и получает один уровень истощения; Успешный спасбросок Телосложения уменьшает урон вдвое и предотвращает истощение. Бонусным действием вы можете передвинуть бурю на 30 футов в любом направлении.

ТЕНЕВОЕ ВОЗМЕЗДИЕ

4 уровень, Некромантия [Высшая эльфийская магия] (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (серебряный кубок, наполненный кровью заклинателя)

Длительность: 12 часов

Вы наполняете серебряную чашу своей собственной кровью (нанесите себе 1к4 колющего урона), в процессе повторяя мерзкие проклятия. После того, как заклинание будет завершено, вы выпиваете всю кровь и клянетесь отомстить всем, кто причинит вам вред.

Если ваши хиты опускаются до 0, то проклятие срабатывает - из вашего рта начинает литься кровь, испаряющаяся в красный туман и превращающаяся в существо-тень (Бестиарий, с. 280). Тень начинает атаковать цель, из-за которой ваши хиты опустились до 0, игнорируя все остальные цели. Как только цель убита - тень немедленно растворяется.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то за каждую ячейку выше 4 уровня призывается дополнительная тень.

Ритуальная Фокусировка. Использование ритуальной фокусировки приводит к тому, что вместо тени появляется банши. Однако, если вы используете ячейку более высокого уровня, то появляющиеся дополнительные создания остаются тенями.

ТЕНЕВОЕ ПОМЕЩАТЕЛЬСТВО

5 уровень, Иллюзия [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (лунный камень)

Длительность: 10 минут

Вы посылаёте тень проскользнуть в разум врага и рыскать там в поисках слабого места, где она и оставляет маленький кусочек теневой материи, проявляя внутренний страх темноты. Цель должна совершить спасбросок Харизмы, в случае провала становясь испуганной. Испуганное существо может повторять спасбросок каждый раз, когда получает урон, при успехе эффект заклинания заканчивается. Пока цель испугана, она не должна выходить или атаковать не в ярко-освещённом пространстве. Если она находится



области тусклого света или темноте, то должна либо двигаться к области яркого света, либо создать такую область сама (зажечь фонарь, призвать чары света и т.д.)

ТЕНЕВЫЕ МАРИОНЕТКИ

2 уровень, Иллюзия [Магия Тени]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (щепотка толчёного свинца)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы можете оживить тень существа в пределах дальности, заставляя её атаковать существо, которое эту тень



отбрасывает. Совершите дальнбойную атаку заклинанием против этого существа. При успехе цель получает 2к8 психического урона и должна совершить спасбросок Интеллекта, при провале становясь парализованной до начала вашего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

ТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ

4 уровень, *Иллюзия [Магия Тени]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (кукла)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Ваше заклинание может иметь целью до двух существ, находящихся в дальности действия. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости. Если спасбросок провален, цель принимает своих союзников за врагов - теневых монстров, и обязана атаковать ближайшего союзника. Подверженные эффекту существа повторяют спасброски в конце каждого своего хода, заканчивая действие эффекта при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4.

ТЕНИ НА СЕТУ

2 уровень, *Прорицание [Высшая эльфийская магия] (ритуал)*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Цель должна совершить спасбросок Харизмы, в случае провала её тень оживает и раскрывает один из самых постыдных фактов из жизни существа (на выбор Мастера). Прорицание заклинание, вы выбираете: этот секрет услышат все окружающие, или только вы. В первом случае тень громко говорит искажённой версией голоса существа. Во втором шепчет секрет только вам. Тень говорит его на всеобщем, однако если существо не говорит на нём, то тень общается на родном языке цели. Если у цели нет постыдного секрета, или она в целом не умеет разговаривать, то эффект не срабатывает, будто цель прошла спасбросок успешно.

Если секрет был открыт, то цель заклинания получает штраф -2 к проверкам Харизмы на весь оставшийся день в общении со всеми, кто слышал его (в дополнение к любым негативным последствиям от информации, которая выплыла при открытии тайны).

Ритуальная Фокусировка. Использование ритуальной фокусировки приводит к тому, что вместо штрафа к Харизме существо получает на все проверки помеху, а статус цели уменьшается на 1 до конца дня (правила статуса описаны в Настройке компании в Мидгарде). В конце дня цель совершает спасбросок Харизмы против Сл ваших заклинаний. В случае провала постыдная тайна существа

становится широко распространённой, и потеря статуса приобретает постоянный эффект.

ТЕНЬ

2 уровень, *Ограждение [Магия драконов]*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте магический заслон поперек ваших глаз. Пока заслон существует, вы неуязвимы к слепоте вызванной видимыми эффектами, воздействующими на зрение, такими как Цветные брызги. Заклинание не отменяет слепоту, которая уже была на вас наложена. Если вы обычно получаете штрафы на атаки или проверки характеристик пока вы на солнечном свете (такие как вызванные светочувствительностью), эти штрафы не применяются, пока вы находитесь под действием заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание ячейкой 3 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на 10 минут за каждый уровень ячейки выше 2.

ТОРЖЕСТВО

7 уровень, *Очарование [Высшая эльфийская магия] (ритуал)*

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (маленькое благовоние для вечеринки)

Длительность: 1 час

Выберете точку в пределах дистанции заклинания, создавая там область радиусом 30 футов. Все разумные существа, входящие в эту область или начинающий свой ход в ней должны совершить успешный спасбросок Мудрости или начаться веселиться - пить, смеяться, петь и танцевать. Попавшие под эффект существа с неохотой покидают область Торжества, предпочитая наслаждаться праздником - они делают это лишь после окончания заклинания. Они забывают о своих проблемах и бедах, и ведут себя довольно жизнерадостно. Под этот эффект попадают в независимости от естества существа и его мировоззрения. Убийцы становятся кроткими, слуги оставляют своих хозяев, а стражники покидают свои посты. Эффект заклинания заканчивается если существо подвергается атаке, получает урон или его принудительно вытаскивают за область праздника. Те, чей спасбросок был успешен, могут входить и выходить из зоны и не бояться стать очарованными. Существо, провалившее бросок и ушедшее из области (принудительно) повторяет его, как только возвращается в область.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или выше, длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень ячейки выше 7 уровня.

Ритуальная Фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку незатронутые эффектом разумные существа в начале своего каждого хода должны совершать новый спасбросок, даже если предыдущие броски были успешны от заклинания.

ТРАНШЕЯ

2 уровень, Преобразование [Боевая магия]

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Постоянная

Черпающими жёсткими, вы велите земле осесть и образовать траншею 5 футов глубиной, 5 футов шириной и 60 футов длиной. Траншея образуется достаточно медленно, чтобы враги не имели шанса упасть в нее.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку третьего уровня или выше, ширина траншеи увеличивается на 5 футов или ее длина увеличивается на 30 футов за каждый уровень ячейки выше второго. Вы можете делать различный выбор (длина или ширина) на каждый уровень ячейки выше второго.

ТРЕПЕТ СУДЬБЫ

4 уровень, Прорицание [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы или цель, которую вы коснулись, начинают видеть мерцающие тени, показывающие ближайшее будущее. После произнесения заклинания, все существа, находящиеся в пределах дистанции заклинания должны совершить спасбросок Мудрости. В случае провала, эти существа в порядке своей инициативы должны заявить все свои действия. Объект заклинания объявляет свои действия последним - после того, как услышит, что делают остальные существа. Как только это происходит - существа, объявившие о действиях, должны как можно точнее в свой ход придерживаться своих заявок. На время действия заклинания объект Трепета судьбы получает преимущества на броски атаки, проверки способностей и спасброски, а существа, провалившие спасбросок, получают помеху на все броски атаки против цели.

ТРИУМФ ЛЬДА

7 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы превращаете один из четырёх элементов в лёд или снег. Область действия заклинания представляет собой сферу с радиусом 100 футов с центром на вас. Эффект заклинания зависит от выбранного элемента.

Воздух. Пар конденсируется в снежные хлопья. Если использовано на Туманное облако, Зловонное облако или подобный магический эффект, это заклинание отменяет его. Если целью являются существа, состоящие из воздуха, они получают 8к6 урона холодом, а летающие существа должны преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы не упасть ничком (не получая урона от падения).

Вода. Открытый водоём (пруд, озеро, река) замерзает на 4 фута от поверхности. Существа, находящиеся на воде или в ней, должны совершить спасбросок Ловкости чтобы избежать вмерзания в лёд. Обездвиженное существо может освободиться действием, пройдя успешную проверку Атлетики (Сила). Существа, целиком или почти целиком состоящие из воды не получают урон, но становятся парализованными на 1к6 раундов, если не преуспеют в спасброске Телосложения; так же для них каждый фут перемещения стоит вдвое больше.

Земля. Почва промерзает на 10 футов от поверхности. Скорость существ, роющих в этой местности, уменьшается вдвое и остаётся такой до тех пор, пока почва не начнёт оттаивать. Существа, состоящие из элементальной земли и провалившие спасбросок Телосложения, получают 8к6 урона холодом, а их тела покрываются трещинами и изломами.

Огонь. Пламя трансформируется в осколки льда, и усыпанная ими поверхность становится труднопроходимой. Существа в горячей области получают 2к6 рубящего урона сразу после произнесения заклинания, и 1к6 рубящего урона за каждые 5 футов, которые они проходят по этой области, кроме случаев, когда они не замедляются обледенелой поверхностью; успешный спасбросок Ловкости снижает рубящий урон вдвое. Лава охлаждается до твёрдой корки толщиной в 4 дюйма (10 см). Существа, состоящие из элементального огня, должны преуспеть в спасброске Телосложения или получить 8к6 урона холодом и стать оглушёнными на 1к6 раундов.

ТРЯСИНА

3 уровень, Преобразование [Магия Иероглифов]

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 100 футов

Компоненты: В, С, М (флакон песка, смешанного с водой)

Длительность: 1 час

Когда вы накладываете Трясину, вы создаёте яму с зыбучими песками, липкой грязью или иной естественной опасностью подходящей региону, имеющими 10-футовый диаметр. Существо, которое находится в области, когда наложено заклинание, или которое входит в зону действия, должно сделать успешный спасбросок Силы или быть утянутым по пояс в Трясину и скованным ею. С этого момента Трясина действует как зыбучие пески (Книга Мастера, с. 110), но сложность спасброска Силы, совершаемого для того, чтобы выбраться, равна сложности ваших заклинаний. Существо вне Трясины, пытающееся вытащить угодившее внутрь существо, получает дополнительные +5 на проверки Силы против сложности спасброска.

ТЫСЯЧА ЖАЛ

3 уровень, воплощение [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (линия 120 футов)

Компоненты: В, С, М (мифрильный дротик стоимостью 25 зм)

Длительность: Мгновенная

Вы запускаете тысячи иглоподобных дротиков в линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вылетающих в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 6к6 колющего урона, или половину урона при успехе. Первая цель в линии совершает спасбросок с помехой.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 5.

ТЯЖЁЛЫЕ ВРЕМЕНА

2 уровень, прорицание [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы указываете на видимое вами существо и закручиваете потоки хаотической энергии вокруг его судьбы. Если цель проваливает спасбросок Харизмы, следующий бросок атаки или проверка характеристики, которую существо совершает в следующие 10 минут, совершается с помехой.

УБИЙЦА ЛЕГЕНД

7 уровень, Прорицание [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (серебряный свиток, описывающий цель заклинания, стоящий не менее 1000 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы подключаетесь к жизненной силе существа, способного совершать легендарные действия. Когда вы накладываете

заклинание, цель должна совершить спасбросок

Телосложения, в случае провала оно потеряет способность использовать легендарные действия на всё время что длится это заклинание. Существо не может использовать легендарное сопротивление для автоматического успеха на спасбросок от этого заклинания. Однако существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, восстанавливая 1 легендарное действие при успехе.

Оно продолжает повторять спасброски пока заклинание не завершится или оно восстановит все свои легендарные действия.

УВЯДАНИЕ

8 уровень, Некромантия [Высшая эльфийская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 1 миля

Компоненты: В, С, М (обсидиановый желудь стоимостью 500 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: 1 год

Вы сажаете обсидиановый желудь в твёрдую почву и проводите час в литаниях проклятий к естественному миру, после чего земля в пределах 1 мили от желудя становится бесплодной, независимо от её предыдущего состояния. Посевы не будут давать всходы, а вся растительная жизнь в этой области умрёт в течении дня. Растительные существа не подвергаются эффекту Увядания. Если заклинатель произносит заклинание, призывающее растения (например, Опутывание) он должен будет совершить успешный бросок своей базовой характеристики против вашей Сл. В случае успеха его магия работает корректно, при провале Увядание не даёт заклинанию сработать.

Через год земля постепенно возвращается к своему нормальному плодородию, не в силах поддерживать магический эффект.

Живые существа, совершающие короткий отдых среди местности, подвергшейся эффекту Увядания лечатся лишь на половину значения, выпавшего на костях хитов. Увядание отменяет эффекты заклинания Цветение.

Ритуальная фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, то длительность становится постоянной

УДАР ГОНГА

2 уровень, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовая линия)

Компоненты: В, С, М (кусочек металла из гонга)

Длительность: Мгновенная

Колоссальный удар колокола раздаётся из вашей вытянутой руки и устремляется вдоль линии длиной 30 футов и шириной 5 футов. Каждое существо на линии должно совершить спасбросок Телосложения, иначе станет оглохшим на 1 минуту. Существа из неорганических материалов, таких как камень, кристаллы или металл, совершают спасбросок с помехой. Пока существо оглохло таким образом, оно покрыто громовой энергией и получает 2к8 урона звуком в начале своего хода, а его скорость



снижена вдвое. Оглохшее существо может повторить спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект заклинания при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

УДАР ГРОМА

заговор, Воплощение [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете на врага силу грома. Совершите дальнебойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1к8 урона звуком и не может использовать реакции до начала вашего следующего хода.

УКУС ТЕНИ

заговор, Иллюзия [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Цель этого заклинания чувствует, как в него вгоняется острая ледяная игла. Существо должно совершить успешный спасбросок Телосложения. В случае провала оно получает 1к6 некротического урона, и до начала его следующего хода его скорость падает вдвое.

Урон заговором увеличивает на 1к6 при достижении вами 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

УПРАВЛЕНИЕ ЛЬДОМ

6 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек льда со стихийного плана льда)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Существо, ставшее целью заклинания, должно совершить спасбросок Телосложения. В случае провала оно замораживается (считается состоянием "окаменевший"). Замороженное существо может повторять спасброски в конце своего каждого хода – второй успешный оканчивает действие заклинания. Если существо дважды проваливает данные спасброски (не считая первоначальный), то оцепенение становится постоянным. Заморозка может стать постоянным и в том случае, если вы в течение всей минуты сохраняете концентрацию на заклинании. Замороженное на постоянной основе существо может быть возвращено к прежней форме лишь Высшим восстановлением или схожим по действию заклинанием, либо если на него снова наложат Управление льдом и в течение минуты буду поддерживать концентрацию. Если замороженное существо было сломано пока оно находилось в оцепенении, то аналогичная травма возникнет и в его нормального состояния.

УСИЛЕННОЕ ПОЛЕ ЛЕЙ

5 уровень, Вызов [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (10-футовый радиус)

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте вокруг себя слегка мерцающее поле заряженной энергией. В области дистанции заклинания сила лей-линии, что вы используете, увеличиваются от слабой до сильной, от сильной до титанической.

Если поблизости от вас лей-линии нет, то заклинание само выступает как слабая лей-линия.

УСКОЛЬЗНУТЬ

2 уровень, Преобразование [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, М (пепел от деревянной статуи, изображающей вас и чернила, которыми рисовали ваш портрет стоимостью не менее 50 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

На мгновение вы становитесь тенью (образом, возникшим из-за преломления света, а не нежитью с таким же именем). Вы можете протиснуться под дверью, через замочную скважину или через другие крошечные отверстия. Всё ваше имущество преобразуется вместе с вами. На время действия заклинания вы сохраняете свою первоначальную скорость. Находясь в этой форме в темноте или тусклым светом, вы получаете преимущество на проверки Скрытности (Ловкость), а также иммунитет ко всем типам урона кроме силового поля, психической энергии и излучения.

Если вы возвращаетесь в свой первоначальный облик в пространстве, слишком маленьком для вас (мышинная нора, канализационная труба и т.д.), то вы получаете 4к6 урона силовым и полем и выталкиваетесь в ближайшую свободную для вашего размера область в пределах 50 футов от изначального места появления. Если такой области поблизости нет, то вы получаете 1к6 урона силовым полем за каждые дополнительные 10 футов до ближайшей свободной области.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то вы можете применить это заклинание на одну дополнительную цель кроме себя, за каждую ячейку выше 2 уровня (с дистанцией «касание»).

УСПОКОЕНИЕ ШТОРМА

3 уровень, ограждение [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (аметист стоимостью 250 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Представляя себе желаемый мир, вы возлагаете руки на

другое существо и отменяете эффект волны магии хаоса, которому существо подверглось в течение последней минуты. Реальность изменяется так, словно волны и не было, но только для этого существа.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, время, прошедшее с возникновения волны магии хаоса, может быть больше на минуту за каждый уровень ячейки выше третьего.

УТОПЛЕНИЕ

6 уровень, Вызов [Стихийная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (вода из лёгких утонувшего существа)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Сфера воды закручивается вокруг существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции, пробивая себе путь в рот и нос существа. Существо должно совершить спасбросок Силы. При провале оно становится оглушённым из-за воды, добравшейся до его лёгких, до начала своего следующего хода. При успешном спасброске на существо не накладывается эффект.

Существо под воздействием заклинания не может говорить и начинает задыхаться. Существо может попытаться выкашлять воду из лёгких, повторяя спасбросок действием.

При успехе заклинание заканчивается. Существа, которые могут дышать водой или которым не нужно дышать, не повергаются действию заклинания.

ХАОТИЧНАЯ ЖИВУЧЕСТЬ

2 уровень, Вызов [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу, с количеством костей хитов не большим, чем ваш уровень и, по крайней мере, 1 хитом. При попадании вы призываете пульсирующие волны хаотической энергии внутри существа и себя. Через мгновение, кажущееся вечностью, сумма ваших хитов и хитов существа меняется. Бросьте к 100 и увеличьте или уменьшите результат на любое число от нуля до вашего уровня заклинателя, затем найдите результат в таблице «Изменение Хитов». Измените свои хиты и хиты цели в соответствии с таблицей. Все хиты, превышающие максимум хитов для каждого существа, становятся временными хитами и исчезают через количество раундов равное вашему уровню. Например, пусть заклинательница третьего уровня, у которой сейчас 17 из максимума 30 хитов, накладывает Хаотическую живучесть на существо с 54 хитами и бросает 75 по таблице «Изменение Хитов». В сумме у обоих (17 + 54 =) 71 хит. Результат броска 75 означает, что оба существа получают по 50% суммы, так что и у заклинательницы, и у существа становится по 35 хитов. В случае заклинательницы 5 из них - временные и продернутся 3 раунда.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или больше, допустимый максимум костей хитов цели увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше второго.

ИЗМЕНЕНИЕ ХИТОВ

Изменение	Хиты
01-09	0
10-39	1
40-69	25% суммы
70-84	50% суммы
85-94	75% суммы
95-99	100% суммы
100	200% суммы и каждое существо получает эффект заклинания ускорение длительностью 1 раунд за уровень заклинания

ХАОТИЧНАЯ ФОРМА

4 уровень, Преобразование [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

По вашему велению тело согласного существа становится податливым, пластичным и меняющимся по его воле, словно существо стало расплывчатым слизнем в форме гуманоида. Существо игнорирует влияние труднопроходимой местности, имеет преимущество на проверки Акробатики (Ловкость), совершаемые для избегания захвата, и не получает штрафа, когда протискивается через пространства, меньшие существа на один размер. Скорость существа падает вдвое, пока оно находится под влиянием Хаотической формы.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или больше, длительность увеличивается на 10 минут за каждый уровень выше четвёртого.

ХАОТИЧНЫЙ МИР

6 уровень, Иллюзия [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, М (семь неровных кусков цветной ткани, которые вы бросаете в воздух)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы бросаете пригоршню кусков цветной ткани в воздух, выкрикивая набор несвязных фраз. Мгновение спустя, 30-футовый куб с центром в точке в пределах дистанции наполняется разноцветным светом, какофонией звуков, сверхсильными запахами и прочими сбивающей с толку сенсорными раздражителями, оказывающими дурманный и подавляющий эффект. Все враги в кубе должны совершить успешный спасбросок Интеллекта или

быть ослеплены, оглушены и сбиты с ног. Они не могут встать или обрести зрение и слух, пока не покинут область воздействия заклинания, но эти состояния и невозможность встать прекращаются мгновенно для всякого существа, которое покидает зону действия заклинания.

ХВАТКА ТЬЮПИЛАКА

5 уровень, Некромантия [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (идол тьюпилака)

Длительность: 1 час или до срабатывания

Это заклинание печально известно тем, что его используют враждующие волшебники или ведьмы, поскольку оно позволяет заклинателю украсть одну или несколько ячеек заклинаний у своей цели. Хватка тьюпилака остаётся активной вплоть до 1 часа или пока не сработает. Когда вы попадаете атакой ближнего боя, помимо обычного урона от атаки цель получает 2к4 некротического урона, и 1 или более ячеек заклинаний цели переходит к вам. Бросьте кб: результат равен суммарному уровню переданных ячеек. Сначала передаются ячейки максимально возможно уровня, а затем те, что ниже их по уровню. Например, если у вас выпало 5 и у цели есть ячейка 5 уровня, то вы похитите только 1 ячейку 5 уровня. Если максимальная доступная ячейка у цели только 3 уровня, то вы получите ячейку 3 уровня плюс ячейку 2 уровня или ячейку 3 уровня и две ячейки 1 уровня, если у цели нет ячеек 2 уровня (и доступны две ячейки первого). Вы можете по своему выбору украсть мистические или сакральные ячейки заклинаний.

Важно заметить, что ячейки заклинаний могут быть украдены только у заклинателей, которые готовят заклинания заранее. Если у цели нет доступных ячеек заклинаний подходящего уровня - например, если у вас выпало 2, а цель потратила все свои ячейки 1 и 2 уровня - то хватка тьюпилака ничего не делает, в том числе не наносит некротический урон. Если уровень украденной ячейки выше того, которую вы можете использовать, то считайте её ячейкой максимального доступного вам уровня.

Тот, у которого украли ячейки заклинаний, не может восстановить их до тех пор, пока вы не потратите их, завершите продолжительный отдых или пока на цель не наложат Снятие проклятья, Высшее восстановление или подобное заклинание. Неиспользованные похищенные ячейки пропадают, когда вы завершаете продолжительный отдых или, когда существо, у которого они были украдены, становится целью указанных выше заклинаний.

ХЛЫСТ ЛЕЙ

6 уровень, Воплощение [Лей-линии]

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы направляете энергию лей-линии в пределах 1 мили (1,6 км) в потрескивающий отросток разноцветной лей-энергии. Отросток исходит из вашей руки, но не мешает вашей

способности удерживать предметы или манипулировать ими. При накладывании заклинания (а также в следующих ходах бонусным действием) вы можете направить отросток на цель в пределах 50 футов от вас. Совершите рукопашную атаку заклинанием; при попадании отросток наносит 3к8 урона силовым полем, и цель должна совершить спасбросок Силы. При провале вы можете оттолкнуть цель или подтянуть её ближе на расстояние до 10 футов.

Особенность. Геомант, связанный с Лей-линией, может накладывать это заклинание до тех пор, пока находится на том же плане, что и связанная Лей-линия.

ХРОМАЯ КЛЯЧА

1 уровень, Некромантия [Божья магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Когда вы накладываете это заклинание как успешную рукопашную атаку заклинанием против лошади, волка или иного четырёх или двуногого животного, используемого в качестве ездового, это животное становится искалеченным - оно не может двигаться с нормальной скоростью, не получая травм. Если пораженное существо движется более чем с половиной своей нормальной скорости, оно получает 2к6 дробящего урона каждый ход. Это заклинание не действует на существ, которые ваш Мастер не считает ездовыми.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон заклинания увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

ХРУПКОСТЬ

4 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М

Длительность: Мгновенная

Это заклинание использует сильнейший мороз, чтобы сделать металл или камень хрупкими и расколоть их с необычайной лёгкостью. Хиты предмета навсегда уменьшаются на число, равное вашему уровню заклинателя, а проверки Силы, направленные на то, чтобы разбить или расколоть предмет, в течение 1 минуты после произнесения заклинания совершаются с преимуществом. Если предмет не разбился на кусочки, его можно починить как обычно.

ЦВЕТЕНИЕ

8 уровень, Вызов [Высшая эльфийская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 1 миля

Компоненты: В, С, М (серебряный желудь стоимостью 500 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: 1 год



Вы сажаете серебряный желудь в твёрдую землю и проводите час, воспевая лitanию хвалы природе, после чего земля в пределах 1 мили от желудя становится чрезвычайно плодородной, независимо от её предыдущего состояния. Любые семена, посаженные в зоне действия, растут в два раза быстрее своих естественных темпов.

Урожай, собранный в течение недели, снова вырастает. Через год земля постепенно возвращается к своему нормальному плодородию, не в силах поддерживать магический эффект. Выберите один из следующих эффектов, который появляется сразу после окончания времени накладки:

- Появляется поле, засаженное спелыми овощами по вашему выбору.
- Появляется густой лес из крепких деревьев и молодого подлеска.
- Появляется пастбище, сплошь усеянное полевыми цветами, пригодное для выпаса скота.
- Появляются стройные ряды фруктовых деревьев со спелыми плодами по вашему выбору.

Живые существа, совершающие короткий отдых среди местности, подвергшейся эффекту от Цветения получают на костях хитов максимальные значения. Цветение отменяет эффекты заклинания Увядание.

Ритуальная Фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, то длительность становится постоянной.

ЦЕПИ БОГА

5 уровень, Очарование [Механомагия]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (1 фут железной цепи)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна пройти спасбросок Мудрости или станет опутана цепями психической силы и получит 6к8 дробящего урона. Опутанное существо повторяет спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект заклинания при успешном спасброске. Пока существо опутано таким образом, оно также получает 6к8 дробящего урона в начале каждого вашего хода.

ЧЁРНАЯ РУКА

4 уровень, Некромантия [Иллюминация]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы собираете силу тьмы в свой кулак и атакуете существо в пределах 30 футов парализующим тёмным пламенем. Совершите дальнобоиную атаку заклинанием, и, если она будет успешна, заклинание перекачивает жизненную силу цели в вас.

На всё время длительности у цели помехи, а у вас преимущество на все проверки и спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. В конце каждого своего хода существо может повторить спасбросок Телосложения (с помехой), оканчивая эффект при успехе.

ЧЁРНЫЕ ЛЕНТЫ

1 уровень, Вызов [Магия Тени]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 40 футов

Компоненты: В, С, М (лоскут ленты)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы втягиваете часть Царства Теней в ваш собственный мир, заполняя куб с гранью в 20 футов заполниться чернильно-чёрными лентами, превращающими эту зону в труднопроходимую местность, заполненную хищными тенями, хватающими ближайших существ. Любое существо, которое заканчивает ход в этой зоне становится схваченным теневыми лентами до конца его следующего хода или до тех пор, пока не преуспее в спасброске Ловкости. Преуспев в спасброске, существо не может вновь быть схвачено чёрными лентами, однако оно всё ещё попадает под воздействие труднопроходимой местности.

ЧЁРНЫЙ КОЛОДЕЦ

6 уровень, Некромантия [Иллюминация]

Время накладки: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С,

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете клокающую сферу тёмной энергии диаметром в 5 футов, которая притягивает к себе существ, пожирая их жизненную энергию. Каждое существо, кроме вас, начинающее свой ход в пределах 90 футов от Чёрного Колодца, должно сделать успешный спасбросок Силы или быть потянуто на 50 футов ближе к колодецу.

Существо, затянутае в колодец, должно совершить спасбросок Телосложения. При провале оно получает 8к6 некротического урона и становится ошеломлённым, при успехе урон снижается вдвое, а состояние заменяется на «недееспособный». Существа, начинающие свой ход внутри колодца, также должны совершать спасбросок Телосложения, при успехе оно становится недееспособным, а при провале ошеломлённым.

Недееспособное существо, покидающее колодец, моментально освобождается от своего состояния и способно совершать в свой ход действия и реакцию. Существа получают урон только тогда, когда затягиваются в колодец - оставаясь там никакого урона не наносится. Однако, если существо выйдет и снова войдёт в него - оно снова получит весь положенный по заклинанию урон.

В колодце одновременно может находиться не более 9 Средних существ, 3 Больших или 1 Огромного. Как только действие заклинания заканчивается, все существа, находящиеся в нём, вываливаются наружу и падают ничком.

ЧТЕНИЕ ПАМЯТИ

4 уровень, Воплощение [Механомагия]

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (блок памяти Кованного)

Длительность: Мгновенная

Вы копируете память из одного блока памяти в свой разум. Вы получаете доступ к воспоминаниям, как если бы вы получили их сами, но без каких-либо чувств и эмоционального контекста.

«ЧТОБ ТЕБЕ НЕ СВЕЗЛО»

2 уровень, Очарование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы можете наложить это заклинание на цель, совершающую бросок атаки, спасбросок, проверку характеристики или умения. Быстрым проклятием («Чтоб тебе не свезло!»), вы призываете неудачу на действия цели; поражённое существо получает помеху к броску.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, дистанция заклинания увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше 1.

ЧУВСТВО ЛОГОВА

2 уровень, Прорицание [Магия драконов] (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (сокровища стоимостью хотя бы 500 зм)

Длительность: 24 часа

Вы устанавливаете магический периметр вокруг своего логова. Граница не может превышать размеры 100-футового куба, но в пределах этого максимума вы можете формировать её так, как вам нравится - например, заставить точно огибать стены здания или пещеры. В течение всей длительности заклинания вы мгновенно узнаете о любом существе с размером, начиная от крошечного и выше, которое входит в область охранного периметра. Вы узнаете тип существа, но никакой информации, сверх того. Вы также узнаете, когда существа покидают область.

Эта осведомленность достаточна, чтобы пробудить вас ото сна, и вы получите это знание если находитесь на том же плане существования что и ваше логово.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, увеличивается максимальный размер куба на 50 футов и добавляются 12 часов к длительности заклинания за каждый уровень ячейки выше 2.

ШАР СВЕТА

2 уровень, Воплощение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Сфера из чистого света, размером с вашу руку, устремляется к выбранной вами цели. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При провале она получает 3к8 урона излучением и слепнет на 1 раунд. В случае успеха урон уменьшается вдвое и цель не ослепляется.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

ШКВАЛ ШЕСТЕРНЕЙ

3-й уровень, Вызов [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (конус 60 футов)

Компоненты: В, С, М (горсть шестерней и цепных колёс стоимостью 5 зм)

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете очередь движимых магией шестерней. Каждое существо в 60-футовом конусе получает 3к8 рубящего урона, или половину этого урона, если преуспеев в спасброске Ловкости. Конструкты получают помеху на этот спасбросок.

ШТОРМ ЛЕЙ

9 уровень, Вызов [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Взгляд

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Формируется клубящаяся грозовая туча лей-энергии с центром в точке которую вы можете видеть и горизонтально расширяется до радиуса 360 футов и толщины 30 футов. Меняющийся свет прорывается сквозь клубящееся облако и из него вырывается ревущий гром. Каждое существо, находящееся под облаком в момент его создания (не более чем в 1.5 км под ним) получает 2к6 урона звуком и глохнет на 5 минут. Успешный спасбросок Телосложения сводит на нет оба эффекта.

Каждый раунд, пока вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании, шторм оказывает дополнительные эффекты в ваш ход.

Раунд 2. Наполненная энергией лей галька сыплется из тучи, нанося 1к6 дробящего урона всем, кто находится под ней (без спасбросков).

Раунд 3. До шести разрядов, заряженных лей-энергией, вылетают из облака чтобы поразить существ или объекты на ваш выбор. Одно существо или предмет может быть поражено лишь одним болтом. Пораженное существо получает 8к8 урона силовым полем, или вдвое меньше при успешном спасброске Ловкости.

Раунд 4. Вспышка призматического света наполняет 20 футовую сферу с центром в точке под облаком. На всех существ в сфере действует заклинание Разрушительная аура.

Раунды 5-10. разноцветные вспышки света прорываются сквозь облако, давая всем существам помеху на проверки Восприятия (Мудрость) полагающиеся на зрение, когда они находятся под облаком. Так же, каждый раунд вы создаете всплеск энергии, который наполняет 20 футовую сферу с центром в точке под облаком и которую вы можете видеть. Каждое существо в сфере получает 4к8 урона силовым полем (без спасброска).

Особенность: Геомант, сотворивший это заклинание, восстанавливает себе 4к10 хитов.

ШУТКА ЕТУНА

4 уровень, Преобразование [Рунная магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 25 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Великаны обожают веселиться с этим заклинанием. Оно заставляет оружие или другой предмет увеличиться до размеров Громадного существа. Предмет начинает весить в 12 раз больше обычного, и в большинстве случаев не может быть использован существами меньше Громадного размера. Предмет сохраняет свои обычные свойства (включая магические силы и эффекты) и возвращается к своему обычному размеру, когда заклинание оканчивается.

ЩИТ ЗВЕЗДЫ И ТЕНИ

3 уровень, Ограждение [Иллюминация]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (карта звёздного неба)

Длительность: 10 минут

Вы облачаетесь в защитный саван ночного неба, сотканный из кружащихся теней и пылинок света. Саван предоставляет вам сопротивление против некротического урона или урона излучением (тип урона выбирается во время произнесения заклинания). Кроме этого, вы создаёте область тусклого света радиусом 10 футов. Вы действием можете закончить эффекты этого заклинания.

ЩИТ ШЕСТЕРНЕЙ

1 уровень, Ограждение [Механомагия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (горсть шестерней и цепных колес стоимостью 5 зм)

Длительность: 10 минут

Вы заставляете пригоршню шестеренок кружиться вокруг тела цели. Это защищает цель от атак, предоставляя ему бонус +2 к КД и к спасброскам Ловкости и Телосложения, не мешая движению, зрению и атакам цели.

ЭЙДЕТИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

5 уровень, Преобразование [Магия иероглифов] (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (верёвка, завязанная в узелок)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Прочитав это заклинание, вы припоминаете всё, что когда-либо читали или слышали в прошлом. Это даёт вам +10 ко всем проверкам Интеллекта.

ЭКСТРАКТ ФОЙСОНА

1 уровень, Преобразование [Высшая эльфийская магия] (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (деревянный кубок)

Длительность: Постоянная

Вы способны создавать из еды экстракт самой добродетели, путём вытягивания всех питательных веществ из пищевого рациона на три дня, и преобразуя их в столовую ложку мягкого, похожего на муку, порошка. Эту муку можно смешивать с жидкостью и запекать (например, в эльфийский хлеб). Экстракт передаёт выпечке все питательные вещества исходной еды, включая количество дней, которым им можно питаться. Исходная еда по-прежнему готова к употреблению, однако предоставляет собой безвкусную пустышку. Если кто-то начнёт питаться ей, то рано или поздно умрёт с голоду.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то можете создать экстракт на дополнительный трёхдневный приём пищи за каждую ячейку выше 1 уровня.

Ритуальная фокусировка. Если вы используете ритуальную фокусировку, то можете без выпекания каждый день создавать из экстракта маленький кусочек эльфийского хлеба.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ СНАРЯД ЛЕЙ

3 уровень, Вызов [Лей-линии]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (100-футовая линия)

Компоненты: В, С, М (камушек, наполненный энергией Лей)

Длительность: Мгновенная

Вы формируете окружающую вас энергию Лей в потрескивающий заряд энергии 100 футов в длину и 5 футов в ширину. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Ловкости, получая 5к8 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Заряд проходит сквозь первый неодушевлённый предмет

на его пути, и существа, находящиеся за этим препятствием, не получают бонусов от укрытия. Заряд останавливается при столкновении со вторым объектом.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон снаряда увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

ЭТАЛОН ХАОСА

8 уровень, Преобразование [Магия Хаоса]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы превращаетесь в вихрящуюся массу, напоминающую по форме гуманоида из разноцветного света и звуков. Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону, и иммунитет к яду и психическому урону. Вы получаете иммунитет к следующим состояниям: парализованный, окаменевший, отравленный, бессознательный и к истощению. Кроме того, вы приобретаете истинное зрение на дистанции 30 футов и можете движением телепортироваться на 30 футов. Каждый раунд бонусным действием вы можете вызывать волну магии хаоса, выбирая себя или другое существо в качестве заклинателя для определения эффекта.

Вы должны выбрать цель до броска по таблице «Волна магии хаоса». Сл требуемых спасбросков будет таковой, как если бы заклинателем были вы.

ЯДОВИТЫЙ ЗАЛП

2 уровень, Вызов [Боевая магия]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Натягивая воображаемую тетиву, вы призываете несколько десятков светящихся зеленым стрел и выпускаете их все в своих врагов. Все существа в квадрате со стороной 20 футов в пределах дистанции получают 3к8 урона ядом и становятся отравленными; существа, совершившие успешный спасбросок Телосложения, получают только половину урона и не отравлены.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку третьего уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

ЯРОСТЬ КОБОЛЬДОВ

1 уровень, Преобразование [Магия драконов]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (чешуя кобальда)

Длительность: 1 раунд

Ваше прикосновение вселяет ярость угрожающего кобальда в цель. Цель совершает с преимуществом рукопашные атаки до начала его следующего хода. Кроме того, следующее попадание рукопашной атакой по существу размера большего чем вы нанесёт дополнительные 2к8 урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ: СУЩЕСТВА, МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ И ДРУГОЕ

В приложении перечислены новые существа и монстры, ранее упомянутые в чертах, заклинаниях, предысториях и т.д., семь новых пород лошадей, существующих в Мидгарде, магические предметы, связанные с новыми божественными доменами или магическими традициями, и два состояния, использующиеся на ледяных пространствах, где практикуется магия рун - снежная слепота и переохлаждение.

СУЩЕСТВА И МОНСТРЫ

ДРАГОЦЕННЫЙ ЗАВОДНОЙ СКАРАБЕЙ

При деактивации заводной скарабей выглядит изящной и дорогой драгоценной брошью. Сбитые с толку воры и разгневанные торговцы крайне неслестно относятся об этой вещи, особенно когда украденная, или дорого купленная брошь активируется и улетает к своему предыдущему владельцу.

ДРАГОЦЕННЫЙ ЗАВОДНОЙ СКАРАБЕЙ

Крошечный констракт, без мировоззрения

КД 14

Хиты 15 (6к4)

Скорость 20 футов, полёт 40 футов.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	6 (-2)	11 (+0)	1 (-5)

Навыки Скрытность +6

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный **Чувства** тёмное зрение, Пассивная Внимательность 10 **Языки** понимает Общий, телепатия 100 футов (только с хозяином)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Неизменяемая форма. Скарабей обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму. **Сопротивление магии.** Скарабей с преимуществом совершает спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) колющего урона урон.

ЛОШАДИ МИДГАРДА

Уникальные условия в Мидгарде привели к появлению в мире различных видов лошадей и пони. Если не указано обратного, то к животным применяются стандартные правила.

Звёздная кобыла Арбонеса

Как правило, эти высокие, элегантные лошади бывают белого, серебристо-белого или светло-сланцевого цветов. Их длинные гривы красивы, но легко спутываются, поэтому их необходимо регулярно расчёсывать, чтобы поддерживать в презентабельном состоянии. За такого скакуна на рынке могут предложить более 600 зм.

Нет никаких сомнений, что эти лошади грациозны, хорошо воспитаны и отличны в управлении. Звёздные кобылы являются главным символом статуса для эльфов Дорнинга. Как правило таких лошадей держат в охраняемых загонах, чтобы они не стали мишенью для воров.

Звёздная кобыла Арбонеса использует статистику ездовой лошади, но с добавлением черты Родословная.

Родословная. Пока всадник находится на этом скакуне, он получает преимущество на проверки харизмы против разумных существ.



Боургандский дестриэ

Свирепые и мускулистые боевые кони Боургандии бесстрашны на поле боя. Белые Рыцари Боургандии разводят лошадей так, чтобы в итоге их окрас был лишь чистого алебастрово-белого цвета. Из-за их малого количества, коней выводят на заказ для старинных боургандских семей. Если кому-то повезет найти дестриэ на рынке, то будьте готовы выложить за него сумму, вдвое большую чем за обычного боевого коня.

Как и большинство боевых коней, эти животные лягают, кусают и топчут любое существо, кроме его всадника, решившего сесть на него. Дестриэ бесстрашны - если всадник прищипорит его, то он смело бросится в пасть дракона. Их не пугают ни монстры, ни какофония звуков и запахов на полях сражений.

Боургандский дестриэ использует статистику боевого коня, но с добавлением иммунитета к состоянию Испуганный.

Каплеонская беговая

Известные в Семи городах как "пятки барона", эти лошади служат молниеносными курьерами и с каковыми лошадьми на пыльных забегах Каплеона. Чаще всего их окрас различается между коричневым и палым. Их ноги слишком тонки, чтобы нести на себе тяжёлые грузы. Если покупать их в Каплеоне, то цена колеблется около 125 зм, однако если покупать ту беговую, что выиграла хотя бы один заезд, или делать это за границей, то цена вырастает в два раза.

Во всём Мидгарде нет лошади быстрее. Они выведены для одной только скорости. Они легко пугаются, и им не хватает выносливости для долгих поездок, а из-за их нрава всадникам приходится почти что уговаривать их не сходить с маршрута.

Каплеонская беговая использует статистику ездовой лошади, но с Телосложением 10 и хитами в количестве 11. Кроме этого, она приобретает черты Гонка и Показать нрав. **Гонка (3/день)**. Беговая на 1 минуту получает скорость 90 футов.

Показать нрав. Во время боя всадник лошади должен в начале каждого своего хода делать проверку Мудрости (Обращение с животными) Сл 8, в случае провала лошадь до начала следующего его хода становится испуганной по отношению к ближайшему врагу. Пока беговая напугана, всадник получает помеху на броски атаки и проверки способностей.

Скальная пони

Домашние скальные пони за свою выносливость почитаются дварфами по всему Мидгарду. Это умное животное, с обманчиво-тупым взглядом и исключительно-сильной спиной, способно тащить тяжёлые повозки с всевозможными грузами. Их характерная тёмная окраска и длинные, часто заплетённые в косички, гривы легко узнаваемы в дварфийских кантонах и по всем дварфийским странам Севера. Медлительность этих пони позволяет удерживать их стоимость на низком уровне - на рынке за них попросят не более 40 зм (если ты не дварф). У этих пони есть одна слабость - они игнорируют команды всадника, если поблизости присутствуют великаны. Вместо этого, они нападают на них, что чаще всего приводит к их

смерти. Не смотря на все усилия, от этой пагубной черты не могут избавиться вот уже несколько поколений.

Скальные пони с радостью несут тяжёлые грузы, которые попросту бы расплющили обычных лошадей. Их короткие, но мощные ноги хорошо подходят для поездки по каменной, или скалистой местности.

Скальные пони используют статистику мула, но с Интеллектом равным 3 и дополнительной чертой Великанья погибель.

Великанья погибель. Если скальный пони начинает свой ход в пределах 50 футов от великана, то он начинает двигаться к нему по кратчайшему маршруту и атакует, как только будет достаточно близко для удара. Если существо едет на пони, или любым другим образом контролирует его (ведёт на верёвке и т.д.), то оно может попытаться восстановить контроль над животным, пройдя успешную проверку Мудрости (Обращение с животными) Сл 10.

Тяжёлые боевой конь Дорнинга

Известные как "солнечные копыта" и происходящие от родословной, основанной эльфами, эти создания наполнены магией. Их присутствие - проклятье для нежити и сверхъестественным ужасам Мидгарда. Их солнечные попоны и белые гривы гордо маршируют в императорской процессии Императрицы. Благодаря своему происхождению, на рынке их можно купить не менее чем за 1000 зм.

Эти животные чутки по отношению к нежити. Их чутьё и отвращение к некромантии настолько остры, что если их всадник в течении последнего месяца накладывал заклинания некромантии, то они не провезут его и нескольких миль.

Тяжёлый боевой конь Дорнинга использует статистику боевого коня, но с дополнительной чертой Магическое происхождение.

Магическое происхождение. Атаки тяжёлого боевого коня Дорнинга наносят магический урон. Кроме этого, атакую нежить животное добавляет 2 к своим броскам урона.

Фейские ходоки

Эти животные имеют глубокую связь с тёмными дорогами, пересекающие Мидгард. Как этим лошадям стало известно их расположение неизвестно, некоторые учёные предполагают, что они произошли от лошадей, пришедших с эльфами юга во время Ванирских войн. Фейские ходоки ценятся не только эльфами, но и тёмными феями.

Их окрас колеблется от светлого, до тёмного-коричневого цветов, хотя волосы около их копыт часто окрашены в зелёный. Каждый ходок знает вход на, по крайней мере одну, тёмную дорогу, и они всегда могут найти её и пройти по ней. Часто путешествующие фейские ходоки могут знать два или три таких магических маршрута. Большинство из них обучены для боевых действий, и крайне редко их можно купить менее, чем за 600 зм.

Фейские ходоки используют статистику боевого коня, но с дополнительной чертой Отмеченный феями.

Отмеченный феями (3/день). Бонусным действием всадник фейского ходока может приказывать лошади исчезнуть и появиться в другом месте (аналогично заклинанию туманный шаг). Всадник, лошадь и всё, находящееся на них, переносятся вместе с животным.

Хаззакский степной пони

Рождённые войной и диким туманом, что растёт на Ротхенуанской равнине. Эти мощные пони несут хаззак в бой или домой после пьяного праздника. За их разведением следит сам Хан, так как он понимает, насколько важны эти животные для его амбиций. Как правило они пёстрого, коричневого, белого или угольно-чёрного цветов. Эти пони являются самыми быстрыми боевыми конями во всём Мидгарде. Хаззак может расстаться с ним, если потенциальный покупатель отдаст за него не менее 700 зм.

Хаззакский степной пони использует статистику боевого коня, однако его скорость равна 70 футам, Сила 16, а удар копытами наносит 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Кроме этого, пони получает дополнительные черты Дом на равнине и Вдохновляя стадо.

Дом на равнине. Степной пони никогда не теряется на Ротхенуанской равнине. В независимости от состояния своего всадника, пони всегда найдёт дорогу к Городу Колёс.

Вдохновляя стадо. Степной пони получают преимущество на проверки Ловкости и Телосложения. Кроме этого, союзные ей лошади в пределах 50 футов от неё получают преимущество на проверки Ловкости при следовании за ней, а также на проверки Телосложения.

ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ КОБОЛЬДОВ

Стража в гетто кобольдов Зобека нуждается в быстрой мобильности, поэтому они обучают для этого ужасных ласк и гигантских сов. Эти верные скакуны позволяют своим кобольдским всадникам быстро реагировать на сообщения о надоедливых бесхвостых, скача по улицам или пикируя по крышам гетто.

Лоснящиеся, чернолапые, грязно-коричневые, поджарые и чистейшие-белые королевские - ласки бывают самых разнообразных пород. Гигантские совы особенно свирепы, так как во время обучения их бьют, чтобы привить отсутствующий страх перед кобольдами. В результате таких тренировок, на гигантской сове может ездить лишь кобольд, она попросту нападёт на любое другое существо, что попытается забраться ей на спину.

Гигантская сова (ездовое животное)

Гигантские совы, на которых ездят кобольды Зобека, используют статистику обычной гигантской совы, но их можно использовать в качестве ездового животного (только кобольдам), кроме этого они получают дополнительную черту Пикирующие когти

Пикирующие когти. Если сова летит до цели по крайней мере на 10 футов по прямой линии и успешно попадает по ней атакой, то цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 13 или быть сбитой с ног.

Гигантская ласка (ездовое животное)

Гигантские ласки, на которых ездят кобольды Зобека, используют статистику обычной гигантской ласки, но они получают дополнительную черту Злобные челюсти



Злобные челюсти. Существо, успешно укушенное лаской, становится схваченным (освободиться Сл 11). Пока существо остаётся схваченным, ласка автоматически попадает по нему атакой укусом.

СЛУГА КОЛЬЦА

Голова, руки, и туловище этой массивной фигуры состоят из металлических пластин, окружающих ядро из светящейся энергии. Всё это смутно напоминает гуманоидную фигуру с двумя металлическими кольцами со светящимися рунами вокруг её кулаков.

Слуги колец - это могущественные констракты, созданные магией колец. Несмотря на их большой рост они обманчиво лёгкие, так как большая часть их формы состоит из энергии. Рост слуги кольца как правило около 10 футов, а вес около 300 фунтов.

Мимолётная форма. Слуги кольца - временные создания, возникающие в результате превращения двух простых металлических колец в оружие, что надевается на кулаки существа. Эти кольца служат катализатором, что генерирует остальную форму слуги. Эти существа вовсе не безмозглы - они понимают, что их жизнь недолговечна и не противятся этому. Но и тут есть исключение - могущественные хранители колец могут создать слуга кольца с постоянным временем жизни. Такие преобразования крайне редки, однако получившиеся таким образом существа могут испытывать трудности в осознании своего постоянства в этом мире.

Природа констракта. слуге кольца не нужен воздух, еда, питье или сон.

СЛУГА КОЛЬЦА

Большой контракт, нейтральный

КД 15 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 0 футов, полёт 60 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Сил +8, Мдр +4

Навыки Атлетика +8, Внимательность +4

Сопротивление к урону холод, огненный, электрический; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Ошеломлённый

Чувства тёмное зрение 60 футов, Пассивная Внимательность 14

Языки понимает речь создателя, но не может говорить

Опасность 8 (3,900 опыта)

Неизменяемая форма. Слуга кольца обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Магическое оружие. Урон слуги кольца от удара считается магическим.

Действия

Мультиатака. Слуга кольца совершает две атаки ударом и использует кольцо разрушения (если доступно).

Удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, . досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 18 (3к8 + 5) дробящего урон. Существо должно совершить успешный спасбросок Силы Сл 16 или быть сбитым с ног

Кольцо разрушения (Перезарядка 5-6). До начала своего следующего хода слуга кольца магически призывает вокруг себя вращающееся кольцо энергии. Пока кольцо активно, любое существо, которое начинает свой ход, или перемещается в пределах 5 футов от слуги, должен совершить спасбросок Ловкости Сл 15 и получить 22 (5к8) урона силовым полем в случае провала, или половину от этого в случае успеха.

СНЕЖНЫЙ КОТ

Эти кошки, размером с пантеру, внешне напоминают рысь. Окрас снежного кота варьируется от ослепительно-белого до грязно-коричневого. Эти создания терпеливые охотники, подстерегающие свою добычу затаиваясь среди скал.

Винтерфорки относятся к снежным котам как к верным спутникам. Обычно несколько из них служат стражниками и разведчиками в деревнях этих полурасликов.

СНЕЖНЫЙ КОТ

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12

Хиты 13 (3к8)

Скорость 50 футов, лазанье 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +6

Senses Пассивная Внимательность 14

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Снежный кот совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Охотник. Если спрятавшийся снежный кот успешно попадает по существу атакой, бонусным действием он может попытаться захватить его.

Родство со снегом. Снежный кот получает преимущество на проверки Скрытности, производимые в заснеженной, или заледенелой местности



Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

ГОЛЕМ ТУПИЛАК

Жадно глядясь в свою цель и прыгая вперёд, это гротескное существо словно бахвалится своим кривым оскалом на почти скелетообразном лице. Его окружает запах смерти и морской воды.

Тупилаки - это констракты, созданные с помощью ритуала для одного - атаковать ненавистного врага (зачастую это соперник призывателя). Тупилак упрямо выслеживает свою жертву, пока не сожрёт и не украдёт часть её души и магической силы для своего хозяина. Все тупилаки одержимы духом Гиннунгагапа, что обитает в их в теле в виде идола, находящемся там, где должно быть сердце.

Жуткий образ. Тупилаки - отвратительные существа с костяным панцирем и звериной головой. Раны по всему его телу открывают вид на водоросли и крошечные язвы. Его голова сделана из черепов диких зверей - медведей и волков. Довольно часто голем словно хвастается своей отвратительной, скелетообразной ухмылкой. Хотя он и лишён разума, в его глазах горит вечная злость и тоска.

Безжалостные убийцы. Тупилакам присуща не верность, а только голод и гнев - это и делает их существами, опасными для призыва. После призыва голем не может быть отозван, но может быть перенаправлен на другую цель - если сотворить над ним заклинание рассеивание магии, то тупилак освобождается от магических ограничений, наложенных на него во время призыва и его создатель становится его единственной целью. Первоначальная жертва забывается, и создатель голема может спасти себя от гнева монстра единственным способом - уничтожить его.

ГОЛЕМ ТУПИЛАК

Средний контракт, без мировоззрения

КД 10 (природный доспех)

Хиты 90 (12д8 + 36)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону электрический, яд, психический; дробящий, колющий, и рубящий от немагических атак, нанесённых оружием не из адамантина

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 футов, Пассивная Внимательность 10

Языки понимает речь создателя, но не может говорить

Опасность 4 (1,100 опыта)

Отвращение к огню. Если тупилаку наносят урон огнём, то до конца своего следующего хода он получает помеху на все проверки способностей и броски атаки.

Неизменяемая форма. Тупилак обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Поглощение молний. Всякий раз, когда тупилак получает урон электричеством, он не получает урона, а восстанавливает хиты, равные урону от электричества.

Сопротивление магии. Тупилак с преимуществом совершает спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Урон тупилака от удара считается магическим.

Безжалостная погоня. Тупилак знает направление и расстояние до своей цели до тех пор, пока они оба находятся на одном плане в пределах 2 миль друг от друга.

Слуга силы. Успешное *рассеивание магии* наложенное на тупилака не наносит ему вреда, но настраивает его против своего хозяина, который становится новой целью.

Действия

Мультиатака. Тупилак совершает две атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона.



ВАЕТТИР

Неуклюжая фигура в старинной кольчуге выходит из своего кургана, сжимая в иссохших руках бронзовый топор.

Кривая усмешка растягивает его запlesневелое лицо, когда зловоние смерти наполняет воздух вокруг него.

Ваеттиры - это духи предков, иногда зашишающие и помогающие просящим, но всегда требующие почтения и гневающиеся, если их оскорбляют. Земляные ваеттиры живут в курган, водяные же предпочитают озёра, реки и моря. Являясь слугами стихии, они получают благосклонность Ванов, которые наделяют их способностью проклинать тех, кто не уважает дикие или древние законы и традиции.

Разгневанный ваеттир может восстать со своего кургана в ответ на кражу тех предметов, которые он считает своими (включая реликвии, переданные ему живыми потомками) или чтобы покарать тех, кто неуважительно себя ведёт (например оставить носовую фигуру на корабле по прибытию на землю считается преступлению, как и неспособность сделать им подношение). Ваеттиры ревностно охраняют и честь и сокровища, становясь непримиримыми врагами по таким пустякам, как случайно брошенное слово, или украденная монетка.

Кожа ваеттиров обычно трупно-чёрного цвета, туго натянутая на костях и сухожилиях, губы растянуты в вечно-жесткой гримасе. Существует и иная (костно-белая), более редкая разновидность этих существ, которая крайне мало заботится о материальном имуществе, но ревностно оберегает свою честь или участок земли. Обе разновидности ваеттиров могут быть призваны в этот мир их потомками или теми, кто живёт поблизости и просит о помощи. Но за всё нужно платить - как правило "помощь" ваеттира стоит куда дороже, чем ожидал спрашивающий её.

ВАЕТТИР

Средняя нежить, законно-злой

КД 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +4, Тел +5, Мдр +3, Хар +4

Иммунитет к урону некротический, яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Отравленный

Чувства истинное зрение 30 футов, тёмное зрение 60 футов, Пассивная Внимательность 12

Languages языки, известные при жизни

Опасность 4 (1,100 опыта)

Вечные узы. Трупно-чёрный ваеттир всегда узнает в лицо любое существо, заполучившее какой-либо предмет, на которой претендовал этот дух. Кроме этого, пока этот предмет находится в руках "вора", он способен определить направление и расстояние до этого предмета. Если предмет



переходит из руки в руки, то объектом "внимания" становится новый владелец. Костно-белый же ваеттир способен отслеживать тех существ, что оскорбили их. Пока цель находится на одном плане с ваеттиром, ничто в этом мире не спасёт её от гнева этого духа.

Бессмертный. Если хиты ваеттира опустятся до 0, их оболочка разрушится, но сам дух уйдёт в нежизнь, и с наступлением заката пробудится вновь. Его можно убить лишь отрубив голову, сжечь труп, а пепел сбросить в глобукую яму или в море, либо вернуть тело на его могильный холм, положить открытые ножницы на его грудь, а в ноги воткнуть булавки.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ваеттира является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 12) без материальных компонентов:

2/день каждое: газообразная форма, метка охотника

1/день каждое: увеличение/уменьшение, прирачный скакун

1/неделю каждое: проклятие, обет, снятие проклятия



Чувствительность к солнечному свету. Ваэттиры избегают дневного света. При свете дня они получают помеху на броски атаки и проверки способностей.

Действия

Мультиатака. Ваэттир совершает две атаки секирой, или длинным луком.

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (1к12 + 5) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона некротической энергией.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Трупное дыхание (Перезарядка 5–6). Ваэттир извергает из себя 15-футовый конус гнилостного газа. Каждый, находящийся в этой области, должен совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 13 или стать отравленным на 1к4 раунда.

Свести с ума (1/день). Ваэттир может свести с ума существо, просто заглянув ему в глаза. Любое существо, находящееся в пределах 30 футов от ваэттира должно совершить успешный спасбросок Харизмы (Сл 12) или стать испуганным на 1к4 раундов. Если спасбросок был успешен, то цель становится невосприимчива к этой способности на следующие 24 часа.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Жезл Рога Лося и *Позорный Шест* являются знаковыми элементами рунной магии, практикующейся в северных землях.

ЖЕЗЛ РОГА ЛОСЯ

Палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

Этот жезл сделан из рога лося или северного оленя, и отмечен руной Альгиз. Действием её обладатель может получить +1 к спасброскам против заклинаний и магических эффектов к цели, включая самого себя. Эффект длится 1 раунд. Если жезл используется в качестве соматического компонента во время *рассеивания магии* или сопоставимого с ним заклинания, он даёт +1 к проверке базовой характеристике заклинателя.

ПОЗОРНЫЙ ШЕСТ

Чудесный предмет, редкий

Позорный шест создаётся для того, чтобы покарать цель за акт трусости или бесчестья. Это крепкий деревянный посох длиной от 6 до 10 футов, с вырезанными на нём рунами, которые призывают проклятье на обесчещенного. Резное древко драпируется лошадиной кожей и увенчивается лошадиным черепом и помещают там, где скорей всего пройдёт цель посоха. Обычно шест вбивается в землю, или в скалистую расщелину в отдалённом месте, где предполагаемая жертва не увидит его, пока не станет слишком поздно.

Шест создаётся для наказания конкретной личности за конкретное преступление. При создании цель должна описываться максимально подробно - фраза "Тот, кто

ослепил Ларса Густафсона" не подойдёт.

В тот момент, когда предполагаемая цель будет находиться не далее чем в 333 футах от предмета, шест сотворяет на цель заклинание *проклятье* (вместо касания радиус увеличивается до 333 футов).

Сл спасброска Мудрости от этого равна 15; если он был успешен, шест каждый раунд накладывает заклинание до тех пор, пока спасбросок цель не будет провален, либо цель не уйдёт из радиуса нанесения заклинания, или сам шест не будет уничтожен. Любой (не считая создателя шеста), кто пытается повалить или уничтожить предмет также становится целью *проклятья* (но лишь один раз).

Эффект заклинания закладывается в шест при его создании. Как только заклинание было успешно применено к цели, шест становится немагическим. Несработавший и забытый Позорный шест может оставаться опасным на протяжении столетий. Проклятье длится 8 часов и не требует от создателя шеста концентрации.

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Зелья - обычный инструмент среди кобольдов Мидгарда. Это касается и зноллов, особенно тогда, когда они чувствуют себя достаточно мотивированным, чтобы собрать ингредиенты и приготовить их.

Алхимический дым. Кобольды изобрели дымовые шапки и теперь их можно найти по всему Мидгарду. Каждая из них представляет собой глиняную колбу размером с кулак, содержащую смесь летучих химических компонентов, которые при контакте с воздухом производят облако плотного дыма. Действием вы можете бросить колбу на расстояние до 20 футов. Она разбивается при ударе, и создаёт облако дыма, клубящегося в радиусе 10-футового куба. В течении 5 раундов эта местность считается сильно затемненной, после этого дым рассеивается. Цена колбы - 20 зм, вес - 1 фунт. Специализированные версии с пеной до 50 зм наносят 1к4 урона ядом или кислотой каждому существу, начинающему свой ход в этом облаке.

Заводные шипы. Заводные шипы напоминают обычные, но со следующими отличиями. Путём энергичного встряхивания вы действием можете активировать подсумок с 20 шипами (они остаются в активном состоянии в течении 1 минуты). Если во время активации они сбрасываются на землю (бонусным действием), то в течении 5 раундов они начинают хаотично прыгать на площади в 100 квадратных футах. Существо, что входит в такую область, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 15 или получить 1 колющего урона, и прекратить своё движение. Кроме этого, пока существо, получившее урон, не восстановит хотя бы 1 хит, его скорость уменьшается на 10 футов. Спасбросок проходит автоматически, если существо движется на половину от своей скорости и до начала своего следующего раунда больше не совершает никаких действий. После 5 раундов шипы перестают перемещаться и более не производят никакого эффекта. Если выбросить их на поверхность не активируя, они считаются обычными шипами. Заводные шипы можно собрать и после использовать повторно. Цена - 25 зм, вес - 5 фунтов.

СОСТОЯНИЯ

Снежная слепота и переохлаждение всегда представляют серьёзную опасность в холодных землях севера. Они могут возникнуть не только из-за окружающей среды, но и некоторыми существами и магическими эффектами.

СНЕЖНАЯ СЛЕПОТА

Северяне верят, что снежная слепота может быть вызвана не только светом, бликующим на снеге или льде, но и злыми духами. Настоящая же причина этого состояния - интенсивные ультрафиолетовые лучи, обжигающие роговицу глаз.

Снежная слепота становится опасной после 4 часов пребывания на ярко-освещённом снегу. Начиная с конца 4 часа, персонаж в конце каждого часа должен делать спасброски Телосложения (Сл равна 7 + число часов нахождения в такой местности).

Путешественники разработали эффективные меры предосторожности. Например, персонажи могут избежать совершение спасбросков если будут делать короткие отдыхи после 3 часов путешествия, или надевать тёмные очки или снежные козырьки (этот предмет похож на очки, но сделаны из непрозрачного материала, например из кости, с узкой горизонтальной щелью вместо затемнённых линз). Монстры, для которых снежная местность является родной, а также нежить и констракты невосприимчивы к снежной слепоте.

Неудачный спасбросок накладывает на провалившего первую стадию состояния - персонаж получает помеху на проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, дальность заклинаний (для заклинаний, ориентированных на видимость цель) и дальнобойных атак уменьшается вдвое, а все броски атаки совершаются со штрафом -2. Второй неудачный спасбросок накладывает на провалившего вторую стадию - в дополнение к эффектам первой стадии, появляется сильная боль в глазах, видимость становится ограничена 15 футами, персонаж получает помеху на все атаки, основанные на зрении. Если персонаж проводит два дня в тускло освещённой среде, то снежная болезнь снова переходит в 1 стадию. Однако зрение восстанавливается только при помощи *малого восстановления* или схожего по описанию эффекта.

ОБМОРОЖЕНИЕ И ПЕРЕОХЛАЖДЕНИЕ

Общие правила выживания в холодную погоду можно найти в пятом издании правил. Персонажи, неподготовленные к холодной погоде или подверженные экстремальному, неестественному или магическому холоду, могут испытывать обморожение и переохлаждение. В таком случае они должны совершать спасброски Телосложения каждый раз, когда на это указывает Мастер (Сл для каждого персонажа также определяется им). В случае провала спасброска увеличивается стадия состояния, как описано ниже.

Стадия 1: Переохлаждение. У персонажа начинает чесаться кожа, болеть и неметь конечности. По телу образуются жёлтые и белые пятна. Персонажи на такой стадии получают штраф -2 на проверки Силы и Ловкости

Стадия 2: Озноб. Персонаж получает уровень истощения, у него появляется неконтрольная дрожь в конечностях и зубах. Заклинатель на такой стадии должен совершать успешную проверку Телосложения Сл 10 (с помехой из-за истощения) каждый раз, когда хочет наложить заклинание с вербальным или соматическим компонентом. Если проверка неудачна - ячейка не тратится. Такие задачи как снятие или одевание брони занимает в два раза больше времени.

Стадия 3: Поделуи Ледяной девы (Переохлаждение).

Персонаж получает уровень истощения и не может избавиться от него, пока не проведёт продолжительные отдых в тёплой среде. На коже персонажа появляются чёрные волдыри, но онемение проходит - поначалу это может показаться облегчением. Персонаж с переохлаждением только поверхностно осознаёт происходящее вокруг - проходить мимо укрытия или наткнуться на монстров или опасности, даже не осознавая этого.

Даже самые простые действия, такие как рисование или заточка оружия, перезарядка арбалета или извлечение чего-либо из сумки или мешка, требуют успешной проверки Ловкости Сл 10 (из-за истощения производится с помехой) чтобы совершить его и не выронить предмет. Этого можно избежать, если персонаж тратит на это действие в 4 раза больше времени чем обычно. Более сложные задачи, такие как разжигание огня с помощью кремня и стали, становятся невозможны.

Стадия 4: Обморожение. Персонаж получает уровень истощения и становится недееспособным. Его органы начинают отказывать, плоть отмирать, зубы замерзают и начинают крошиться, пальцы рук и ноги отваливаются и по всему телу появляются гангрены. Эффект от такой стадии определяется Мастером. Каждый дополнительный неудачный спасбросок Телосложения на этой стадии добавляет ещё один уровень истощения. Персонаж может выжить если его незамедлительно спасут, однако восстановить потерянные конечности и повреждённые органы может восстановить только магией.

РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Абсолютный приказ	Absolute command	Дыхание Борея	Boreas's breath
Адский кованный	Hellforging	Дыхание могучего дракона	Dragon breath
Анализ устройства	Analyze device	Едкий Ливень	Caustic torrent
Ангельский защитник	Angelic guardian	Железный кулак	Fist of iron
Аспект дракона	Aspect of the dragon	Заводной ключ	Winding key
Безвременный двигатель	Timeless engine	Заволакивающая тьма	Cloying darkness
Безопасный вид	Innocuous aspect	Завывание в лабиринте	Labyrinthine howl
Беседа с драконом	Converse with dragon	Загнивающая чешуя	Scale rot
Бешеный снаряд	Frenzied bolt	Заклинивание доспеха	Lock armor
Благословенная защита	Benediction	Заморозить путь	Freeze potion
Благословенный нумб	Blessed halo	Записать память	Write memory
Благословение мёртвых	Bless the dead	Застывшие лезвия	Frozen razors
Большой импульс лей	Greater ley pulse	Зашифровать/	Encrypt / decrypt
Большой лабиринт	Maze, greater	Расшифровать	Starry vision
Бронированный панцирь	Armored shell	Звёздное зрение	Starry vision
Броня теней	Shadow armor	Звёздный взрыв	Starburst
Буря	Thunderstorm	Звёздный дождь	Starfall
Буря чёрных лебедей	Black swan storm	Звукотрясение	Reverberate
В свете бдительной луны	By the light of the watchful moon	Злобное оружие	Spiteful weapon
Вдохновляющая речь	Inspiring speech	Злополучное слово	Ill-fated word
Великая печать святилища	Greater seal of sanctuary	Извлечение знаний	Extract knowledge
Взор ослепительных снегов	Snowblind stare	Иней	Hoarfrost
Вложение заклинания	Imbue spell	Иссушающее дыхание	Desiccating breath
Внезапный рассвет	Sudden dawn	Источник Лей	Ley surge
Воздушный туннель	Wind tunnel	Каменный обстрел	Pummelstone
Воздушный хлыст	Wind lash	Каменный шпиль	Spire of stone
Волна пламени	Flame wave	Кара Перуна	Perun's doom
Волновой барьер	Tidal barrier	Квинтэссенция	Quintessence
Волчья песнь	Wolfsong	Кипящее масло	Boiling oil
Вопрос с подвохом	Trick question	Кислотный дождь	Acid rain
Врата в Царство Теней	Shadow realm gateway	Клинок гнева	Blade of wrath
Вращающиеся топоры	Spinning axes	Клинок моего брата	Blade of my brother
Вредоносные волны	Malevolent waves	Клуб дыма	Puff of smoke
Время в бутылке	Time in a bottle	Кованный барьер	Gloomwrought barrier
Вторжение теней	Encroaching shadows	Когти земляного дракона	Claws of the earth dragon
Выюга	Blizzard	Когти тьмы	Claws of darkness
Гашение волны	Surge dampener	Колесблющееся	Fluctuating alignment
Глиф лунной ловушки	Moon trap	мировоззрение	Fluctuating alignment
Глубокий вздох	Deep breath	Кольцо ветра	Ring of wind
Гнев горы	Ire of the mountain	Кольцо отталкивания	Ringstrike
Град щитов	Volley shield	Кольцо очарования	Enchant ring
Гремлина	Gremlins	Кольцо разрушения	Circle of devastation
Громовая волна	Thunderous wave	Комарина погибель	Mosquito bane
Громовой заряд	Thunderous charge	Копыта ярости	Furious hooves
Громовой топот	Thunderous stampede	Корректировка позиции	Adjust positioning
Грузоподъёмность машины	Machine's load	Крик баньши	Banshee wail
Дар Локи	Loki's gift	Кровопотеря	Ensanguinate
Дар хёда	Hod's gift	Крутое течение	Riptide
Движение Мирового Колеса	Move the cosmic wheel	Кручение	Spin
Движущаяся стена	Walking wall	Крылья дэва	Deva's wings
Плань Маммона	Mammon's due	Кусачий мороз	Frostbite
Дождь клинков	Rain of blades	Легион	Legion
Дорога виноградных лоз	Vine trestle	Леденящий туман	Freezing fog
Дорогостоящая победа	Costly victory	Ледяная хватка Пустоты	Icy grasp of the void
Драконий рёв	Dragon roar	Ледяной каскад	Glacial cascade
Драконий удар	Draconic smite	Линия боли	Afflict line
Дробящие шестерни	Grinding gears	Линия разлома	Fault line
Дуновение	Waft	Личина богов	Form of the gods

Луч подавления жизни	Ray of life suppression	Пироклазм	Pyroclasm
Магическое зрение	Arcane sight	Писарь	Scribe
Малый импульс лей	Lesser ley pulse	Пиявка Лей	Ley leech
Малый лабиринт	Maze, lesser	Пламя под языком	Fire under the tongue
Матч-реванш	Grudge match	Плащ Теней	Cloak of shadow
Машинная речь	Machine speech	Погасить свет	Douse light
Маятник	Pendulum	Поглощение энергии	Energy absorption
Мгновенное осадное орудие	Instant siege weapon	Погребение	Entomb
Мгновенное укрепление	Instant fortification	Под лунным светом	By the light of the moon
Механическое единение	Mechanical union	Поймать дыхание	Catch the breath
Мировоззрение Космоса	Cosmic alignment	Поле энтропийного урона	Entropic damage field
Множественная починка металла	Mass repair metal	Помощь с фланга	Outflanking boon
Множественная хромая кляча	Mass hobble mount	Последние лучи заходящего солнца	Last rays of the dying sun
Множественное гашение воаны	Mass surge dampener	Почётный гость	Guest of honor
Множественное защитное лезвие	Mass blade ward	Починка металла	Repair metal
Могучее метание	Catapult	Предупредительный окрик	Warning shout
Муки любви	Heartache	Привлекательный подарок	Beguiling gift
Мучительная цепь	Bitter chains	Призвать звезду	Summon star
Найти изъян	Find the flaw	Призвать рои скарабеев	Conjure scarab swarm
Найти родню	Find kin	Призрачный дракон	Phantom dragon
Наступление ночи	Nightfall	Призыв табуна	Hirvst's call
Находка в тени	Shadow trove	Призыв теневого мастиффа	Call shadow mastiff
Не сегодня!	Not this day!	Призыв теневого титана	Conjure shadow titan
Небесная корона	Heavenly crown	Принесение механизма в жертву	Machine sacrifice
Неуправляемая трансформация	Uncontrollable transformation	Принуждённая судьба	Compelling fate
Неутомимость	Tireless	Пришпорить скакуна	Spur mount
Ночные кошмары	Night terrors	Прогулка по извилистой тропе	Walk the twisted path
Нюх на соколовища	Enhance greed	Проклятое кольцо	Curse ring
Обезоруживающий ветер	Wresting wind	Проклятый дар	Cursed gift
Оберег из козьего копыта	Goat's hoof charm	Проклятый прах	Curse of dust
Облава на логово	Raid the lair	Проклятье Борея	Curse of boreas
Обнаружение драконов	Detect dragons	Проклятье некомпетентности	Curse of incompetence
Общая жертва	Shared sacrifice	Пространственный толчок	Dimensional shove
Огненный поток	Torrent of fire	Прыжок во времени	Time jump
Одеяние из осколков	Robe of shards	Путеводная звезда	Guiding star
Оживление конструкта	Animate construct	Пылающая колесница	Blazing chariot
Оплошность	Misstep	Радужный луч	Prismatic ray
Осколки кристаллов	Jeweled fissure	Разговор с предметами	Speak with inanimate object
Ослабление брони	Undermine armor	Разрушительная Аура	Disruptive aura
Ослепление тенью	Shadow blindness	Разрыв лей	Ley disruption
Остановка	Tick stop	Расщелина с соколовищами	Treasure chasm
Остановка сердца	Heartstop	Резкий блик летнего света	Harsh light of summer's glare
Охраняющее кольцо	Ringward	Роза стихий	Elemental horns
Очарование очага	Hearth charm	Рокот Грома	Thunderclap
Очищение пространства	Clearing the field	Руки из тени	Shadow hands
Опущение Лей	Ley sense	Своевременное предупреждение	Auspicious warning
Паровой заряд	Steam blast	Связанная речь	Tongue tied
Паровой свисток	Steam whistle	Связывающая клятва	Binding oath
Перезрузка	Overclock	Связь с землёй	Land bond
Перестановка	Reposition	Святая земля	Holy ground
Песня леса	Song of the forest	Сдвиг вероятностей	Shifting the odds
Печать святилища	Seal of sanctuary	Сердце звезды	Star's heart

Сила стаи
 Силуэт
 Символ Чародейства
 Скольжение по земле
 Скользящий шаг
 Слово силы: Мучение
 Слово силы: Преклонись
 Слово силы:
 Реконструкция
 Сломанный заряд
 Смертельное жало
 Смешанные чувства
 Смещающее отражение
 Снегопад
 Снежный булыжник
 Совет Вотана
 Создание слуги кольца
 Сокрушительный топот
 Сталь героя
 Стальное сердце
 Становление Крылом
 Ночи
 Сумасбродный щит
 Тайны лабиринта
 Тёмная тропа
 Теневая буря
 Теневое возмездие
 Теневое помешательство
 Теневой снаряд
 Теневые марионетки
 Теневые монстры
 Тени на свету
 Тень
 Торжество
 Траншея
 Трепет судьбы
 Триумф льда
 Трясина
 Тысяча жал
 Тяжёлые времена
 Убийца легенд
 Увядание
 Удар Гонга
 Удар грома
 Укус тени
 Управление льдом
 Усиленное поле Лей
 Ускользнуть
 Успокоение шторма
 Утопление
 Хаотичная живучесть
 Хаотичная форма
 Хаотичный мир
 Хватка тьюпилака
 Хлыст Лей
 Хромая кляча
 Хрупкость
 Цветение

Potency of the pack
 Silhouette
 Symbol of sorcery
 Earthskimmer
 Gliding step
 Power word pain
 Power word kneel

 Power word restore
 Broken charge
 Deadly sting
 Confound senses
 Negative image
 Flurry
 Snow boulder
 Wotan's rede
 Create ring servant
 Crushing trample
 Hero's steel
 Armored heart

 Become nightwing
 Wild shield
 Labyrinth mastery
 Dark path
 Umbral storm
 Shadowy retribution
 Dark dementing
 Darkbolt
 Shadow puppets
 Shadow monsters
 Shadows brought to light
 Shade
 Celebration
 Trench
 Flickering fate
 Triumph of ice
 Mire
 Thousand darts
 Bad timing
 Legend killer
 Desolation
 Rolling thunder
 Thunder bolt
 Shadow bite
 Icy manipulation
 Amplify ley field
 Slither
 Calm of the storm
 Drown
 Chaotic vitality
 Chaotic form
 Chaotic world
 Grasp of the tupilak
 Ley whip
 Hobble mount
 Brittling
 Bloom

Цепи бога
 Чёрная рука
 Чёрные ленты
 Чёрный колодец
 Чтение памяти
 Чтоб тебе не свезло
 Чувство логова
 Шар света
 Шквал шестерней
 Шторм Лей
 Шутка ётуна
 Щит Звезды и Тени
 Щит шестерней
 Эйдетическая память
 Экстракт Фойсона
 Энергетический снаряд
 Лей
 Эталон хаоса
 Ядовитый залп
 Ярость кобольдов

Chains of the goddess
 Black hand
 Black ribbons
 Black well
 Read memory
 Unluck on that
 Lair sense
 Orb of light
 Gear barrage
 Ley storm
 Jotun's jest
 Shield of star and shadow
 Gear shield
 Eidetic memory
 Extract foyson

 Ley energy bolt
 Paragon of chaos
 Poisoned volley
 Kobold's fury