

ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS®



КНИГА ИГРОКА

A vibrant, painterly illustration of a bard performing on a stage. The bard is a young man with pointed ears and a small horn on his head, wearing a blue and purple outfit with a green cape. He is playing a lute and holding a glowing, golden horn. The stage is lit with warm, golden light, and purple petals are falling around him. In the foreground, the audience is visible, with hands raised and a large mug of beer being held up. The entire scene is framed by a decorative gold border.

БАРД

ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЙ ВОЛШЕБНИК, МУЗЫКАНТ И ТАНЦОР



Ключевые атрибуты Барда

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	К8 за уровень Барда
Владение спасбросками	Ловкость и Харизма
Владение навыками	Выберите любые 3 навыка (см. главу 1)
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Выберите 3 Музыкальных инструмента (см. главу 6)
Навык обращения с доспехами	Лёгкий доспех
Начальное снаряжение	Выберите вариант А или Б: (А) Кожаный доспех, Серп, 2 Кинжала, Магическая фокусировка (сфера), Книга (окультизм знания), Набор учёного и 15 зм; или (Б) 100 зм

Взывая к магии своей музыкой, танцами и стихами Барды искусны в приободрении других, смягчении боли, обескураживании врагов и создании иллюзий. Барды верят, что мультивселенная была создана Словом, и отзвуки этих Слов творения всё ещё звенят и мерцают на каждом плане бытия. Магия бардов пытается овладеть этими словами, находящимися вне пределов этих языков.

Всё, что угодно, может вдохновить Барда на создание новой песни или сказки и привести его в восторг. Барды — мастера на все руки, включая комические выступления, работу с магией и исполнение музыки.

Их жизнь проходит в путешествиях, рассказе историй, изучении легенд — и за счёт благодарных зрителей, как и у любого другого артиста. Однако среди остальных их выделяют глубина знаний и мастерство владения магией.

Выбор Барда...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Барда».
- Получите умения Барда 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Барда».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Барда»: Кость Хитов, владение одним навыком по вашему выбору, владение одним Музыкальным инструментом по вашему выбору и навык обращения с Лёгкими доспехами.
- Получите умения Барда 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Барда». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Барда

Будучи Бардом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Бард. Эти умения перечислены в таблице «Умения Барда».

1-й уровень: Бардовское вдохновение

Вы можете сверхъестественным образом вдохновлять других словами, музыкой или танцем. Это вдохновение представляет ваша Кость бардовского вдохновения кб.

Использование Бардовского вдохновения. Бонусным действием вы можете вдохновить другое существо в пределах 60 футов, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает одну из ваших Костей бардовского вдохновения. У существа не может быть больше одной Кости бардовского вдохновения одновременно.

Если в течение следующего часа это существо провалит Тест к20, оно может один раз бросить Кость бардовского вдохновения и добавить результат к к20, потенциально обращая провал в успех. Кость бардовского вдохновения тратится при броске.

Количество использований. Вы можете предоставить Кость бардовского вдохновения количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

На больших уровнях. Ваша Кость бардовского вдохновения меняется по мере достижения определённых уровней Барда, как показано в столбце «Бардовская кость» таблицы «Умения Барда». Эта кость становится к8 на 5-м уровне, к10 на 10-м уровне и к12 на 15-м уровне.

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать своё бардовское искусство для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Барда, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Барда. Рекомендуются взять заклинания *Злая насмешка* и *Пляшущие огоньки*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Барда.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Барда, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Барда по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Барда».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Барда» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

УМЕНИЯ БАРДА

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Бардовская К6	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Бардовское вдохновение, Сотворение заклинаний	K6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Экспертность, Мастер на все руки	K6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Барда	K6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	K6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Источник вдохновения	K8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	K8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Контроль чарование	K8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	K8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Экспертность	K8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Тайны магии	K10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	K10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	K10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	K10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	K10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	K12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	K12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	K12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Превосходное вдохновение	K12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	K12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Слова Творения	K12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания 1-го уровня из списка заклинаний Барда. Рекомендуются взять заклинания *Диссонирующий шепот*, *Лечащее слово*, *Очарование личности* и *Сверкающие брызги*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Барда, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Барда». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания из списка заклинаний Барда, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Бард 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Барда даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Барда.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Барда, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Барда является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Музыкальный инструмент в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Барда.

2-й УРОВЕНЬ: ЭКСПЕРТНОСТЬ

Вы получаете Экспертность (см. глоссарий правил) в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете. Рекомендуются взять *Выступление* и *Убеждение*, если вы владеете ими.

На 9-м уровне Барда вы также получаете Экспертность ещё в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете.

2-й УРОВЕНЬ: МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Вы можете добавить половину своего Бонуса владения (округляя в большую сторону) к любой проверке характеристики, использующей навык, которым вы не владеете, и при которой ваш Бонус владения не используется иным образом.

Например, если вы совершаете проверку Силы (Атлетика) и у вас нет владения Атлетикой, вы можете добавить к этой проверке половину своего Бонуса владения.

3-й УРОВЕНЬ: ПОДКЛАСС БАРДА

Вы получаете подкласс Барда по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Коллегия доблести, Коллегия знаний, Колле-

РЕПЕРТУАР БАРДА

Ваш бард под ритм барабана воспеваёт подвиги древних героев? Бренчит на лютне и напевает романтические мелодии? Исполняет проникновенные арии? Декламирует драматические монологи из классических трагедий? Использует ритм народного танца для координации перемещений союзников в бою? Сочиняет озорные частушки?

При игре Бардом подумайте о том, какой стиль художественного исполнения вам нравится, какое настроение вы хотели бы создать и какие темы послужили вдохновением для ваших собственных творений. Вдохновляют ли ваши стихи моменты природной красоты или грустные размышления о потере? Вы предпочитаете возвышенные гимны или шумные трактирные песни? Вас привлекают тризны по павшим или радостные торжества? Вы танцуете веселую джигу или исполняете сложный выразительный танец? Вы специализируетесь на каком-то одном стиле исполнения или стремитесь овладеть ими всеми?

гия очарования и Коллегия танца. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Барда. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Барда.

4-й уровень: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Барда.

5-й уровень: ИСТОЧНИК ВОДОХНОВЕНИЯ

Теперь вы восстанавливаете все ваши потраченные Кости бардовского вдохновения после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Кроме того, вы можете потратить одну ячейку заклинаний (действие не требуется), чтобы восстановить одно потраченное использование Бардовского вдохновения.

7-й уровень: КОНТРОЧАРОВАНИЕ

Вы можете использовать музыку или слова силы, чтобы разрушить влияние на разум. Если вы или другое существо в пределах 30 футов проваливаете спасбросок против эффекта, делающего вас Очарованным или Испуганным, вы можете Реакцией вызвать переброс спасброска, и новый бросок совершается с Преимуществом.

10-й уровень: ТАЙНЫ МАГИИ

Вы узнали секреты различных магических дисциплин. Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда (включая и этот уровень) и количество Подготовленных заклинаний из таблицы «Умения Барда» увеличивается, вы можете выбрать любое ваше новое подготовленное заклинание из списков заклинаний Барда, Друида, Жреца или Волшебника (см. списки заклинаний в описаниях этих классов), и выбранные вами заклинания будут считаться для вас заклинаниями Барда. Кроме того, каждый раз, когда вы заменяете подготовленное заклинание этого класса, вы можете заменить его на заклинание из этих списков.



БАРД СОЗДАЁТ МАГИЮ, ИСПОЛЗУЯ СВОЁ ВООБРАЖЕНИЕ И ФАНТАЗИЮ

18-й уровень: ПРЕВОСХОДНОЕ ВОДОХНОВЕНИЕ

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы восстанавливаете потраченные использования Бардовского вдохновения до двух, если у вас их меньше двух.

19-й уровень: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар восстановления заклинаний.

20-й уровень: СЛОВА ТВОРЕНИЯ

Вы освоили два Слова Творения: слово жизни и слово смерти. У вас всегда подготовлены заклинания Слово силы: исцеление и Слово силы: смерть. Когда вы сотворяете любое из этих заклинаний, вы можете нацелиться на второе существо, если оно находится в пределах 10 футов от первой цели.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ БАРДА

В этом разделе представлен список заклинаний Барда. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: К — заклинание требует Концентрации; Р — заклинание можно сотворить как Ритуал; М — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Волшебная рука</i>	Призыв	—
<i>Дружба</i>	Очарование	К
<i>Защита от оружия</i>	Ограждение	К
<i>Звёздный светлячок</i>	Воплощение	—
<i>Злая насмешка</i>	Очарование	—
<i>Малая иллюзия</i>	Иллюзия	—
<i>Меткий удар</i>	Прорицание	—
<i>Пляшущие огоньки</i>	Иллюзия	К
<i>Починка</i>	Преобразование	—
<i>Раскат грома</i>	Воплощение	—
<i>Свет</i>	Воплощение	—
<i>Сообщение</i>	Преобразование	—
<i>Фокусы</i>	Преобразование	—

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 1-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Безмолвный образ</i>	Иллюзия	К
<i>Волна грома</i>	Воплощение	—
<i>Героизм</i>	Очарование	К
<i>Диссонирующий шепот</i>	Очарование	—
<i>Дружба с животными</i>	Очарование	—
<i>Жуткий смех Таши</i>	Очарование	К
<i>Иллюзорные письма</i>	Иллюзия	М, Р
<i>Лечащее слово</i>	Ограждение	—
<i>Лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Маскировка</i>	Иллюзия	—
<i>Невидимый слуга</i>	Призыв	Р
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Огонь фей</i>	Воплощение	К
<i>Опознание</i>	Прорицание	М, Р
<i>Очарование личности</i>	Очарование	—
<i>Падение пёрышком</i>	Преобразование	—
<i>Понимание языков</i>	Прорицание	Р
<i>Порча</i>	Очарование	К
<i>Приказ</i>	Очарование	—
<i>Разговор с животными</i>	Прорицание	Р
<i>Скорород</i>	Преобразование	—
<i>Усыпление</i>	Очарование	К
<i>Сверкающие брызги</i>	Иллюзия	—

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 2-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Видение невидимого</i>	Прорицание	—
<i>Внушение</i>	Очарование	К
<i>Волшебные уста</i>	Иллюзия	М, Р
<i>Воображаемая сила</i>	Иллюзия	К
<i>Глухота/Слепота</i>	Преобразование	—
<i>Дребезги</i>	Воплощение	—
<i>Корона безумия</i>	Очарование	К
<i>Малое восстановление</i>	Ограждение	—
<i>Невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Облако кинжалов</i>	Призыв	К
<i>Область истины</i>	Очарование	—
<i>Обнаружение мыслей</i>	Прорицание	К
<i>Открытие</i>	Преобразование	—
<i>Отражения</i>	Иллюзия	—
<i>Подмога</i>	Ограждение	—
<i>Поиск животных или растений</i>	Прорицание	Р
<i>Поиск объекта</i>	Прорицание	К
<i>Почтовое животное</i>	Очарование	Р
<i>Раскалённый металл</i>	Преобразование	К
<i>Речь златоуста</i>	Очарование	К
<i>Тишина</i>	Иллюзия	К, Р
<i>Увеличение/Уменьшение</i>	Преобразование	К
<i>Удержание личности</i>	Очарование	К
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	К
<i>Умиротворение</i>	Очарование	К

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 3-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Гипнотический узор</i>	Иллюзия	К
<i>Замедление</i>	Преобразование	К
<i>Зловонное облако</i>	Призыв	К
<i>Множественное лечащее слово</i>	Ограждение	—
<i>Наложить проклятие</i>	Некромантия	К
<i>Необнаружимость</i>	Ограждение	М
<i>Образ</i>	Иллюзия	К
<i>Охранные руны</i>	Ограждение	М
<i>Подсматривание</i>	Прорицание	К, М
<i>Послание</i>	Прорицание	—
<i>Притворная смерть</i>	Некромантия	Р
<i>Разговор с мёртвыми</i>	Некромантия	—
<i>Разговор с Растениями</i>	Преобразование	—
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Рост растений</i>	Преобразование	—
<i>Ужас</i>	Иллюзия	К
<i>Хижина Леомунда</i>	Воплощение	Р
<i>Языки</i>	Прорицание	—

Заклинания Барда 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Воображаемый убийца</i>	Иллюзия	К
<i>Высшая невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Источник лунного света</i>	Воплощение	К
<i>Мираж</i>	Иллюзия	—
<i>Очарование чудовища</i>	Очарование	—
<i>Переносящая дверь</i>	Призыв	—
<i>Поиск существа</i>	Прорицание	К
<i>Преобразование</i>	Преобразование	К
<i>Принуждение</i>	Очарование	К
<i>Свобода перемещения</i>	Ограждение	—
<i>Смятение</i>	Очарование	К

Заклинания Барда 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Высшее восстановление</i>	Ограждение	М
<i>Гейс</i>	Очарование	—
<i>Грёзы</i>	Иллюзия	—
<i>Знание легенд</i>	Прорицание	М
<i>Изменение памяти</i>	Очарование	К
<i>Круг телепортации</i>	Призыв	М
<i>Ментальная связь Рэри</i>	Прорицание	Р
<i>Множественное лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Наблюдение</i>	Прорицание	К, М
<i>Оживление</i>	Некромантия	М
<i>Оживление вещей</i>	Преобразование	К
<i>Планарные узы</i>	Ограждение	М
<i>Подчинение личности</i>	Очарование	К
<i>Притворство</i>	Иллюзия	—
<i>Пробуждение разума</i>	Преобразование	М
<i>Синаптический разряд</i>	Очарование	—
<i>Удержание чудовища</i>	Очарование	К
<i>Фальшивый двойник</i>	Иллюзия	К
<i>Царственное величие Йоланды</i>	Очарование	К

Заклинания Барда 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Заданная иллюзия</i>	Иллюзия	М
<i>Истинный взор</i>	Прорицание	М
<i>Множественное внушение</i>	Очарование	—
<i>Неудержимая пляска Отто</i>	Очарование	К
<i>Пир героев</i>	Призыв	М
<i>Поиск пути</i>	Прорицание	К, М
<i>Разящее око</i>	Некромантия	К
<i>Стражи и обереги</i>	Ограждение	М

Заклинания Барда 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Великолепный особняк Морденкайнена</i>	Призыв	М
<i>Воскрешение</i>	Некромантия	М
<i>Знак</i>	Ограждение	М
<i>Меч Морденкайнена</i>	Воплощение	К, М
<i>Проекция</i>	Иллюзия	К, М
<i>Радужные брызги</i>	Воплощение	—
<i>Регенерация</i>	Преобразование	—
<i>Слово силы: укрепление</i>	Очарование	—
<i>Таинственный мираж</i>	Иллюзия	—
<i>Телепортация</i>	Призыв	—
<i>Узнице</i>	Воплощение	К, М
<i>Эфирность</i>	Призыв	—

Заклинания Барда 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Антипатия/Симпатия</i>	Очарование	—
<i>Замешательство</i>	Очарование	—
<i>Находчивость</i>	Очарование	—
<i>Подчинение чудовища</i>	Очарование	К
<i>Слово силы: ошеломление</i>	Очарование	—
<i>Сокрытие разума</i>	Ограждение	—

Заклинания Барда 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Истинное превращение</i>	Преобразование	К
<i>Предвидение</i>	Прорицание	—
<i>Радужная стена</i>	Ограждение	—
<i>Слово силы: исцеление</i>	Очарование	—
<i>Слово силы: смерть</i>	Очарование	—



Подкласс «Коллегия доблести»

ПОДКЛАССЫ БАРДА

Подкласс Барда — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. Барды создают свободные объединения, которые они называют коллегиями, чтобы сохранять свои традиции. В этом разделе представлены подклассы Коллегия доблести, Коллегия знаний, Коллегия очарования и Коллегия танца.

КОЛЛЕГИЯ ДОБЛЕСТИ

Воспевайте подвиги древних героев

Барды Коллегии доблести — смелые рассказчики, сохраняющие историческую память о могущественных героях прошлого. Они воспевают деяния великих в сводчатых залах или перед публикой, собравшейся вокруг огромных костров. Эти Барды путешествуют, чтобы своими глазами увидеть грандиозные события и увековечить память о них. Своими песнями они вдохновляют новые поколения на достижение величия героев прошлого.

3-й УРОВЕНЬ: БОЕВОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Ваш острый ум может переломить ход битвы. Существо, получившее от вас Кость бардовского вдохновения, может использовать её для получения одного из следующих эффектов.

Защита. Когда по существу попадают броском атаки, оно может Реакцией бросить Кость бардовского вдохновения и добавить выпавшее значение к своему КЗ против этой атаки, потенциально обращая попадание в промах.

Наступление. Когда существо попадает по цели броском атаки, оно может бросить Кость бардовского вдохновения и прибавить результат броска к урону атакой по цели.

3-й УРОВЕНЬ: БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Вы получаете владение Воинским оружием и навык обращения со Средними доспехами и Щитами.

Кроме того, вы можете использовать Простое или Воинское оружие в качестве Заклинательной фокусировки для сотворения заклинаний из списка заклинаний Барда.

6-й УРОВЕНЬ: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

Кроме того, вы можете сотворить один из ваших заговоров со временем сотворения 1 действие вместо одной из атак.

14-й УРОВЕНЬ: БОЕВАЯ МАГИЯ

После того, как вы сотворите заклинание со временем сотворения 1 действие, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку оружием.

КОЛЛЕГИЯ ЗНАНИЙ

Погружайтесь в глубины магических знаний

Барды Коллегии знаний собирают заклинания и тайны из любых источников — научных трудов, мистических обрядов и крестьянских сказок. Члены коллегии встречаются в библиотеках и университетах, где делятся полученными знаниями друг с другом. Они также встречаются на фестивалях или государственных мероприятиях, где могут разоблачать коррупционеров, обличать ложь и высмеивать самонадеянных представителей власти.

3-й уровень: БОНУСНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Вы получаете владение тремя навыками по вашему выбору.

3-й уровень: ОСТРОЕ СЛОВЦО

Вы научились использовать своё остроумие, чтобы сверхъестественным образом отвлекать, сбивать с толку и иным образом подрывать уверенность и компетентность других существ. Когда видимое вами существо в пределах 60 футов совершает бросок урона, преуспевает в проверке характеристики или попадает броском атаки, вы можете Реакцией потратить одно использование вашего Бардовского вдохновения, при этом бросьте Кость бардовского вдохновения и вычтите выпавший результат из броска существа, уменьшая урон или потенциально обращая успех в провал.

6-й уровень: МАГИЧЕСКИЕ ОТКРЫТИЯ

Вы изучаете два заклинания по вашему выбору. Эти заклинания могут быть из списков заклинаний Волшебника, Друида или Жреца в любой их комбинации (см. списки заклинаний в описаниях этих классов). Выбранное заклинание должно быть заговором или заклинанием, для которого у вас есть ячейки заклинаний, как показано в таблице «Умения Барда».

У вас всегда подготовлены выбранные заклинания, и каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить одно из этих заклинаний другим, соответствующим этим требованиям.

14-й уровень: НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ НАВЫК

Когда вы проваливаете проверку характеристики или промахиваетесь броском атаки, вы можете потратить одно использование Бардовского вдохновения, при этом бросьте Кость бардовского вдохновения и добавьте результат к к20, потенциально обращая провал в успех. При провале Бардовское вдохновение не тратится.

КОЛЛЕГИЯ ОЧАРОВАНИЯ

Плетите чарующую магию Фей

Коллегия очарования берёт свое начало в чарующей магии Страны Фей. Изучающие эту магию Барды вплетают в свои песни и истории нити красоты и ужаса, а самые могущественные из них могут примерить на себя мантию потусторонне-го величия. Их выступления вызывают тоску по



Подкласс
«Коллегия
знаний»



Подкласс
«Коллегия
Очарования»

утраченной невинности, пробуждают неосознанные воспоминания о давних страхах и находят отклик в сердцах самых жестоких слушателей.

3-й уровень: ЧАРУЮЩАЯ МАГИЯ

У вас всегда подготовлены заклинания *Очарование личности* и *Отражения*.

Кроме того, сразу после сотворения заклинания школы Очарования или Иллюзии с тратой ячейки заклинаний, вы можете заставить видимое вами существо в пределах 60 футов совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале цель становится Очарованной или Испуганной (по вашему выбору) на 1 минуту. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не окончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив одно использование Бардовского вдохновения (действие не требуется).

3-й уровень: МАНТИЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Вы можете вплести фейскую магию в песню или танец, чтобы приободрить других. Бонусным действием вы можете потратить использование Бардовского вдохновения и бросить Кость бардовского вдохновения. В этом случае выберите других существ в пределах 60 футов в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум одно существо). Каждое из этих существ получает Временные хиты в количестве, равном удвоенному результату броска Кости бардовского вдохновения, и после этого каждое из них может Реакцией переместиться на расстояние, не превышающее его Скорость, не вызывая Провоцированных атак.

6-й уровень: МАНТИЯ ВЕЛИЧИЯ

У вас всегда подготовлено заклинание *Приказ*. Бонусным действием вы сотворяете заклинание *Приказ* без траты ячейки заклинаний и принимаете неземной облик на 1 минуту, или пока не закончится ваша Концентрация. В течение этого времени вы можете Бонусным действием сотворить заклинание *Приказ* без траты ячейки заклинаний.

Любое Очарованное вами существо автоматически проваливает спасбросок против заклинания *Приказ*, сотворённого вами с помощью этого умения.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинаний 3-го уровня или выше (действие не требуется).

14-й уровень: НЕСОКРУШИМОЕ ВЕЛИЧИЕ

Бонусным действием вы можете принять волшебный величественный облик на 1 минуту, или пока не станете Недееспособным. В течение этого времени каждый раз, когда существо попадает по вам броском атаки, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы против Сл спасброска ваших

заклинаний, и при провале существо подавляется вашим величием, а атака промахивается.

Вы не можете принять этот облик повторно, пока не окончите Короткий или Долгий отдых.

КОЛЛЕГИЯ ТАНЦА

Двигайтесь в гармонии с мирозданием

Бардам Коллегии танца известно, что Слова Творения не найти в речах или песнях — выражены в перемещениях небесных тел и потоках движений мельчайших существ. Эти Барды обретаю гармонию с бурлящим мирозданием при помощи проворства, скорости и грации.

3-й УРОВЕНЬ: ОСЛЕПИТЕЛЬНЫЕ ФУЭТЕ

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете следующие преимущества.

Виртуоз танца. Вы совершаете с Преимуществом все проверки Харизмы (Выступление), связанные с вашим танцем.

Защита без доспехов. Ваш базовый Класс Защиты равен 10 плюс ваш модификатор Ловкости плюс ваш модификатор Харизмы.

Ловкие выпады. Когда вы тратите использование вашего Бардовского вдохновения частью действия, Бонусного действия или Реакции, вы можете совершить один Безоружный удар частью того же действия, Бонусного действия или Реакции.

Бардовский урон. Вы можете использовать вашу Ловкость вместо Силы, когда совершаете броски атаки Безоружными ударами. Когда вы наносите урон Безоружным ударом, вы можете нанести Дробящий урон, равный броску вашей Кости бардовского вдохновения плюс вашему модификатору Ловкости, вместо обычного урона. Это бросок не тратит кость.

6-й УРОВЕНЬ: ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда видимый вами враг заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией потратить одно использование вашего Бардовского вдохновения, чтобы переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости. После этого один из ваших союзников по вашему выбору в пределах 30 футов от вас также может Реакцией переместиться на расстояние, не превышающее половину его Скорости.

Ни одно из этих перемещений не вызывает Провоцированных атак.

6-й УРОВЕНЬ: СОВМЕСТНЫЙ ТАНЕЦ

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете потратить одно использование вашего Бардовского вдохновения, если не являетесь Недееспособным. В этом случае бросьте вашу Кость бардовского вдохновения. Вы и все союзники в пределах 30 футов, которые могут видеть и слышать вас, получаете бонус к Инициативе, равный результату броска.

14-й УРОВЕНЬ: ВЕДУЩЕЕ УКЛОНЕНИЕ

Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Лов-

кости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале. Если любые существа совершают такой же спасбросок Ловкости в пределах 5 футов, вы можете распространить это преимущество на их спасброски.

Вы не можете использовать это умение, если вы Недееспособны.



Подкласс
«Коллегия танца»



ВАРВАР

СВИРЕПЫЙ ВОИН, ПОЛНЫЙ ПЕРВОБЫТНОЙ ЯРОСТИ



Ключевые атрибуты Варвара

Основная характеристика	Сила
Кость хитов	K12 за уровень Варвара
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, Природа или Уход за животными
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи и Щиты
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Секира, 4 Ручных топора, Набор исследователя подземелий и 15 зм; или (Б) 75 зм

ВАРВАРЫ — это могучие воины, которых питают первозданные силы мультивселенной, проявляющиеся в виде Ярости. Ярость больше, чем просто эмоция или гнев. Она — воплощение свирепости хищника, неистовства бури и волнения моря.

Некоторые Варвары символизируют свою Ярость в виде свирепого духа или легендарного основателя рода. Для других это связь с болью и мучениями мира, безликое сплетение дикой магии или выражение их собственного внутреннего «я». Для каждого Варвара Ярость — это сила, которая не только лежит в основе их боевого мастерства, но и служит источником их сверхъестественных рефлексов и обострённых чувств.

Варвары часто становятся защитниками и лидерами своих поселений. Они очертя голову бросаются навстречу опасности вместо тех, кто находится под их защитой. Мужество Варваров перед лицом опасности делает из них идеальных искателей приключений.

ВЫБОР ВАРВАРА...

НА 1-М УРОВНЕ

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Варвара».
- Получите умения Варвара 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Варвара».

ПРИ МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИИ

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Варвара»: Кость хитов, владение Воинским оружием и навык обращения с Щитами.
- Получите умения Варвара 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Варвара».

Классовые умения Варвара

Будучи Варваром вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Варвар. Эти умения перечислены в таблице «Умения Варвара».

1-й УРОВЕНЬ: ЯРОСТЬ

Вы можете наделить себя первобытной силой, называемой Яростью, которая дарует вам необычайную мощь и стойкость. Вы можете Бонусным действием впасть в Ярость, если не носите Тяжёлых доспехов.

Вы можете впадать в Ярость количество раз, указанное для вашего уровня Варвара в столбце «Ярость» таблицы «Умения Варвара». Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Во время действия вашей Ярости применяются правила, описанные ниже.

Спротивление урону. Вы имеете Спротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Урон от Ярости. Когда вы совершаете атаку оружием или Безоружным ударом, используя Силу, и наносите урон цели, вы получаете бонус к урону, который увеличивается по мере получения уровней Варвара, как показано в столбце «Урон от Ярости» таблицы «Умения Варвара».

Преимущество в Силе. Вы совершаете с Преимуществом проверки и спасброски Силы.

Отсутствие Концентрации и заклинаний. Вы не можете поддерживать Концентрацию и сотворять заклинания.

Длительность. Ярость длится до конца вашего следующего хода и заканчивается досрочно, если вы надели Тяжёлый доспех или стали Недееспособным. Если ваша Ярость все ещё действует в вашем следующем ходу, вы можете продлить её ещё на один раунд следующим образом:

- Совершив бросок атаки по врагу.
- Заставив врага совершить спасбросок.
- Совершив Бонусное действие, чтобы продлить Ярость.

Каждый раз после продления Ярости она длится до конца вашего следующего хода. Вы можете поддерживать Ярость до 10 минут.

1-й УРОВЕНЬ: ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Пока вы не носите доспехов, ваш базовый Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Телосложения. Вы получаете это преимущество, даже если используете Щит.

УМЕНИЯ ВАРВАРА

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Ярость	Урон от Ярости	Искусное владение
1	+2	Ярость, Защита без доспехов, Искусное владение оружием	1	2	2
2	+2	Чувство опасности, Безрассудная атака	3	2	3
3	+2	Подкласс Варвара, Первобытное знание	3	2	4
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	5
5	+3	Дополнительная атака, Быстрое передвижение	5	3	6
6	+3	Умение подкласса	5	3	7
7	+3	Дикий инстинкт, Инстинктивный бросок	6	3	8
8	+3	Увеличение характеристик	6	3	9
9	+4	Жестокий удар	7	3	10
10	+4	Умение подкласса	7	4	10
11	+4	Непреклонная ярость	7	4	11
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	11
13	+5	Улучшенный Жестокий удар	8	4	12
14	+5	Умение подкласса	8	4	12
15	+5	Непрерывная ярость	9	4	13
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	13
17	+6	Улучшенный Жестокий удар	9	4	14
18	+6	Неукротимая мощь	10	4	14
19	+6	Эпический дар	10	4	15
20	+6	Дикий чемпион	10	4	15

1-Й УРОВЕНЬ: ИСКУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов Простого или Воинского оружия по вашему выбору — например, Секир и Одноручных топоров. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете отработать приёмы с оружием и изменить один из выбранных вами типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней Варвара, вы получаете возможность использовать свойства искусности больших видов оружия, как показано в столбце «Искусное владение оружием» таблицы «Умения Варвара».

2-Й УРОВЕНЬ: ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Вы получаете сверхъестественную способность ощущать, что что-то не так, упрощающую вам уклонение от опасностей. Вы совершаете с Преимуществом спасброски Ловкости, если вы не являетесь Недеспособным.

2-Й УРОВЕНЬ: БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА

Вы перестаете заботиться о своей защите, чтобы вложить в атаку всю свою свирепость. Когда вы совершаете первый бросок атаки в свой ход, вы можете решиться на безрассудную атаку. В таком случае вы совершаете с Преимуществом броски атаки, использующие Силу, до начала вашего следующего хода, но и атаки по вам в течение этого времени совершаются с Преимуществом.

3-Й УРОВЕНЬ: ПОДКЛАСС ВАРВАРА

Вы получаете подкласс Варвара по вашему выбору. Ниже описание этого класса находятся подклассы Путь берсерка, Путь дикого сердца, Путь Мирового древа и Путь фанатика. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Варвара. До конца вашего пути

вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Варвара.

3-Й УРОВЕНЬ: ПЕРВОБЫТНОЕ ЗНАНИЕ

Вы получаете владение ещё одним навыком по вашему выбору из доступных Варварам на 1-м уровне.

Кроме того, пока действует ваша Ярость, вы можете использовать первобытную силу для выполнении определённых задач: каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики с навыком Акробатика, Восприятие, Выживание, Запугивание или Скрытность, вы можете совершить эту проверку как проверку Силы, даже если этот навык обычно используется другой характеристикой. Когда вы используете это умение, ваша Сила представляет бурлящую в вас первобытную мощь, которая усиливает вашу сноровку, выдержку и чувства.

4-Й УРОВЕНЬ: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Варвара.

5-Й УРОВЕНЬ: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-Й УРОВЕНЬ: БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, пока вы не носите Тяжёлых доспехов.

7-й УРОВЕНЬ: ДИКИЙ ИНСТИНКТ

Ваши инстинкты настолько хороши, что вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы.

7-й УРОВЕНЬ: ИНСТИНКТИВНЫЙ БРОСОК

Частью Бонусного действия, которым вы впадаете в Ярость, вы можете переместиться на расстояние, не превышающее половины вашей Скорости.

9-й УРОВЕНЬ: ЖЕСТОКИЙ УДАР

Если вы используете Безрассудную атаку, вы можете отказаться от любого Преимущества на один использующий Силу бросок атаки по вашему выбору в ваш ход. Этот бросок атаки должен совершаться без Помехи. Если выбранный бросок атаки попадает по цели, она дополнительно получает 1к10 урона того же типа, что имеет оружие или Безоружный удар, и вы можете применить один эффект Жестокого удара по вашему выбору. У вас есть перечисленные ниже варианты.

Мощный удар. Цель отталкивается на 15 футов по прямой от вас. Затем вы можете переместиться по прямой к цели на расстояние, не превышающее половины вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

Калечащий удар. Скорость цели снижается на 15 футов до начала вашего следующего хода. Одновременно цель может находиться под влиянием только одного Калечащего удара — самого последнего.

11-й УРОВЕНЬ: НЕПРЕКЛОННАЯ ЯРОСТЬ

Ваша Ярость позволяет вам сражаться, несмотря на тяжелейшие раны. Если ваши Хиты опускаются до 0, действует ваша Ярость, и вы мгновенно не умерли, вы можете совершить спасбросок Телосложения Сл 10. При успехе количество ваших Хитов становится равным вашему удвоенному уровню Варвара.

Каждый раз, когда вы используете это умение после первого раза, Сл этого спасброска увеличивается на 5. Когда вы заканчиваете Короткий или Долгий отдых, Сл этого спасброска снова становится 10.

13-й УРОВЕНЬ: УЛУЧШЕННЫЙ ЖЕСТОКИЙ УДАР

Вы в совершенстве освоили новые яростные атаки. Теперь к вариантам вашего Жестокого удара добавляются следующие эффекты:

Ошеломляющий удар. Цель совершает с Помехой свой следующий спасбросок и не может совершать Провоцированные атаки до начала вашего следующего хода.

Раскалывающий удар. До начала вашего следующего хода следующий бросок атаки, совершённый другим существом по цели, получает бонус +5 к броску. Бросок атаки может получить только один бонус от Раскалывающего удара.



15-й УРОВЕНЬ: НЕПРЕРЫВНАЯ ЯРОСТЬ

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете восстановить все потраченные использования Ярости. Вы не можете восстановить использования Ярости таким образом повторно, пока не окончите Долгий отдых.

Кроме того, ваша Ярость настолько свирепа, что теперь она длится в течение 10 минут без необходимости продлевать её каждый раунд. Ваша Ярость заканчивается досрочно, если вы становитесь Бессознательным (а не только Недееспособным) или надеваете Тяжёлый доспех.

17-й УРОВЕНЬ: УЛУЧШЕННЫЙ ЖЕСТОКИЙ УДАР

Дополнительный урон вашего Жестокого удара увеличивается до 2к10. Кроме того, вы можете использовать два различных эффекта, когда вы используете ваш Жестокий удар.

18-й УРОВЕНЬ: НЕУКРОТИМАЯ МОЩЬ

Если результат вашей проверки или спасброска Силы меньше, чем значение вашей Силы, вы можете использовать это значение вместо результата броска.

19-й УРОВЕНЬ: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар неотразимого нападения.

20-й УРОВЕНЬ: ДИКИЙ ЧЕМПИОН

Вы становитесь воплощением первобытной силы. Ваши значения Силы и Телосложения увеличиваются на 4, но не выше 25.

ПОДКЛАССЫ ВАРВАРА

Подкласс Варвара — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Путь берсерка, Путь дикого сердца, Путь Мирового Древа и Путь фанатика.

ПУТЬ БЕРСЕРКА

Превратите ярость в неистовое бешенство

Варвары, следующие по Пути берсерка, направляют свою Ярость на причинение насилия. Их путь — путь неукротимой жестокости. Они восторгаются хаосом битвы, позволяя Ярости овладеть ими и придать сил.

3-й УРОВЕНЬ: БЕШЕНСТВО

Если вы используете Безрассудную атаку во время действия вашей Ярости, вы наносите дополнительный урон первой цели, по которой попадаете атакой с использованием Силы в ваш ход. Чтобы определить дополнительный урон, бросьте кб в количестве, равном вашему бонусу Урона от Ярости, и сложите результаты. Тип урона будет таким же, какой нанесли оружие или Безоружный удар, использованные для атаки.

6-й УРОВЕНЬ: БЕЗДУМНАЯ ЯРОСТЬ

Пока ваша действует ваша Ярость, вы имеете Иммуниет к состояниям Очарованный и Испуганный. Если вы Очарованы или Испуганы, когда впадаете в Ярость, эти состояния оканчиваются на вас.

10-й УРОВЕНЬ: ОТВЕТНЫЙ УДАР

Когда вы получаете урон от существа в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией совершить одну рукопашную атаку оружием или Безоружным ударом по этому существу.

14-й УРОВЕНЬ: ПУГАЮЩЕЕ ПРИСУТВИЕ

Бонусным действием вы можете вселить ужас в других своими первобытной силой и угрожающим присутствием. В этом случае каждое существо по вашему выбору в исходящей от вас 30-футовой Эманиции должно совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения). При провале существо становится Испуганным на 1 минуту. Испуганная таким образом цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите использование вашей Ярости (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

ПУТЬ ДИКОГО СЕРДЦА

Пребывайте в единстве с миром животных

Варвары, следующие по Пути дикого сердца, считают себя с животными одной крови. Они изучают магические способы общения с животными, а Ярость наполняет их сверхъестественной мощью и усиливает связь с животными.

3-й уровень: ГОВОРЯЩИЙ С ЖИВОТНЫМИ

Вы можете сотворять заклинания Животные чувства и Разговор с животными, но только как Ритуалы. Вашей заклинательной характеристикой для них является Мудрость.

3-й уровень: ЯРОСТЬ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

Ваша Ярость проявляется в первобытной силе животных. Каждый раз, когда вы впадаете в Ярость, вы получаете один из следующих эффектов по вашему выбору.

Медведь. Пока действует ваша Ярость, вы имеете Сопротивление всему урону, кроме урона Излучением, Некротической энергией, Психической энергией и Чистой силой.

Орёл. Частью Бонусного действия, которым вы впадаете в Ярость, вы можете совершить действия Отход и Рывок. Пока действует ваша Ярость, вы можете совершать оба этих действия Бонусным действием.

Волк. Пока действует ваша Ярость, ваши союзники совершают с Преимуществом броски атаки по любому врагу в пределах 5 футов от вас.

6-й уровень: АСПЕКТ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

Вы получаете одну из следующих особенностей по вашему выбору. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой выбор.

Сова. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.

Пантера. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости.

Лосось. Вы получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости.

10-й уровень: ГОВОРЯЩИЙ С ПРИРОДОЙ

Вы можете сотворять заклинание Общение с природой, но только как Ритуал. Заклинательной характеристикой для него является Мудрость.

14-й уровень: СИЛА ДИКОЙ ПРИРОДЫ

Каждый раз, когда вы впадаете в Ярость, вы получаете один из следующих эффектов по вашему выбору.

Сокол. Пока действует ваша Ярость и вы не носите доспехов, вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости.

Лев. Пока действует ваша Ярость, любой из ваших врагов в пределах 5 футов совершает с Помехой броски атаки по целям, кроме вас или другого Варвара с таким же эффектом.



Подкласс «Путь дикого сердца»

Баран. Пока действует ваша Ярость, вы можете сделать существо Большого размера или меньше Сбитым с ног, когда попадаете по цели рукопашной атакой.

ПУТЬ МИРОВОГО ДРЕВА

Путешествуйте по корням и ветвям мультивселенной

Варвары, следующие по Пути Мирового дерева, во время своей Ярости соединяются с космическим деревом Иггдрасиль. Это дерево растёт среди Внешних планов, объединяя их друг с другом и с Материальным Планом. Варвары этого Пути черпают жизненную силу из магии Древа и используют её для перемещения между планами.

3-й УРОВЕНЬ: ЖИЗНЕННАЯ СИЛА ДРЕВА

Ваша Ярость получает доступ и использует жизненную силу Мирового дерева. Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Прилив жизненных сил. Когда вы впадаете в Ярость, то получаете Временные хиты в количестве, равном вашему уровню Варвара.

Живительная сила. В начале каждого вашего хода, пока действует ваша Ярость, вы можете выбрать другое существо в пределах 10 футов и дать ему Временные хиты. Чтобы определить количество Временных хитов, бросьте к6 в количестве, равном вашему бонусу Урона от ярости, и сложите результаты. Когда ваша Ярость заканчивается, все оставшиеся Временные хиты исчезают.

6-й УРОВЕНЬ: ВЕТВИ ДРЕВА

Пока действует ваша Ярость, каждый раз, когда видимое вами существо начинает свой ход в пределах 30 футов, вы можете Реакцией окружить его призрачными ветвями Мирового дерева. Цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения), иначе будет телепортирована в видимое вами незанятое пространство в пределах 5 футов от вас или другое ближайшее видимое вами незанятое пространство. После телепортации цели вы можете уменьшить её Скорость до 0 до конца текущего хода.

10-й УРОВЕНЬ: КОЛОТЯЩИЕ КОРНИ

Во время вашего хода от вас тянутся корни Мирового дерева, которые увеличивают вашу досягаемость Рукопашным оружием со свойствами Тяжёлое или Универсальное на 10 футов. Когда вы попадаете таким оружием в свой ход, то можете применить Толкающее или Опрокидывающее свойства искусности вместе с другим свойством искусности этого оружия.

14-й УРОВЕНЬ: ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ДРЕВУ

Когда вы впадаете в Ярость и пока она действует, вы можете Бонусным действием телепортироваться на расстояние до 60 футов в видимое вами незанятое пространство.

Кроме того, один раз за Ярость вы можете увеличить дистанцию действия этой телепортации до 150 футов. В таком случае вы также можете взять с собой до шести согласных существ, нахо-

дящихся в пределах 10 футов от вас. Каждое из этих существ телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 10 футов от места назначения.

ПУТЬ ФАНАТИКА

Бушуйте в экстатическом единении с богом

Варвары, следующие по Пути фанатика, получают силу в дар от бога или пантеона. Они ощущают свою Ярость как наполняющий их мощью экстатический эпизод божественного единения. Эти Варвары часто становятся союзниками жрецов и других последователей своего бога или пантеона.

3-й УРОВЕНЬ: БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ

Вы можете вложить в свои удары божественную силу. В каждый ваш ход, пока действует Ярость, первое существо, по которому вы попадаете оружием или Безоружным ударом, получает дополнительный урон, равный $1k6 +$ половина вашего уровня Варвара (округляя в меньшую сторону). Каждый раз, когда вы наносите этот дополнительный урон, выберите его тип: Излучение или Некротическая энергия.

3-й УРОВЕНЬ: ВОИН БОГОВ

Божественная сущность помогает вам продолжать бой. У вас есть запас из четырёх $k12$, который вы можете потратить, чтобы исцелить себя. Бонусным действием вы можете потратить кости из этого запаса, бросить их и восстановить количество Хитов, равное сумме результатов.

Ваш запас восстанавливает все потраченные кости, когда вы заканчиваете Долгий отдых.

Максимальное количество костей в этом запасе увеличивается на одну, когда вы достигаете 6-го (5 костей), 12-го (6 костей) и 17-го (7 костей) уровней Варвара.

6-й УРОВЕНЬ: КОНЦЕНТРАЦИЯ ФАНАТИКА

Один раз за Ярость, когда вы проваливаете спасбросок, вы можете перебросить его с бонусом, равным вашему бонусу Урона от ярости, при этом вы должны использовать новый результат.

10-й УРОВЕНЬ: ФАНАТИЧНОЕ ПРИСУТВИЕ

Бонусным действием вы издаёте боевой клич, наполненный божественной энергией. До десяти других существ по вашему выбору в пределах 60 футов совершают с Преимуществом броски атаки и спасброски до начала вашего следующего хода.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите использование вашей Ярости (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

14-й УРОВЕНЬ: ЯРОСТЬ БОГОВ

Когда вы впадаете в Ярость, то можете принять облик божественного воина. Этот облик существует 1 минуту или пока ваши Хиты не опустятся до 0. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

В этом облике вы получаете преимущества, описанные ниже.

Полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости, и можете парить.

Сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией, Психической энергией и Излучением.

Возвращение к жизни. Когда Хиты существа в пределах 30 футов опускаются до 0, вы можете Реакцией потратить одно использование Ярости и количество Хитов этого существа становится равным вашему уровню Варвара.



Подкласс «Путь фанатика»



ВОИН

МАСТЕР ВСЕХ ВИДОВ ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ



Ключевые атрибуты Воина

Основная характеристика	Сила или Ловкость
Кость хитов	1k10 за уровень Воина
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Акробатика, Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, История, Проницательность, Убеждение или Уход за животными
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие, Средние и Тяжёлые доспехи и Щиты
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А, Б или В:</i> (А) Кольчуга, Двуручный меч, Цеп, 8 Метательных копий, Набор исследователя подземелий и 4 зм; (Б) Проклёпанный кожаный доспех, Скимитар, Короткий меч, Длинный лук, 20 Стрел, Колчан, Набор исследователя подземелий и 11 зм; или (В) 155 зм

Воины правят полями сражений. Странствующие рыцари, королевские защитники, элитные солдаты и закалённые наемники — все эти Воины разделяют непревзойдённое мастерство во владении оружием и доспехами. Все они знакомы со смертью, и не раз посылали к ней других или бросали вызов сами.

Воины владеют различными оружейными приёмами, хорошо экипированы и всегда имеют под рукой подходящий инструмент для любой боевой ситуации. Аналогичным образом, они знакомы со всеми видами доспехов. Но это лишь начальный уровень подготовки Воинов, ведь каждый из них специализируется на определённом стиле боя. Кто-то сосредотачивается на стрельбе из лука, другие — на сражении сразу двумя оружиями, а кто-то — на усилении своих боевых навыков с помощью магии. Такое сочетание широкого таланта и глубокой специализации превращает Воинов в превосходных бойцов.

Выбор Воина...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Воина».
- Получите умения Воина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Воина».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Воина»: Кость хитов, владение Воинским оружием и навык обращения с Лёгкими и Средними доспехами и Щитами.
- Получите умения Воина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Воина».

Классовые умения Воина

Будучи Воином вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Воин. Эти умения перечислены в таблице «Умения Воина».

1-й уровень: Боевой стиль

Вы отточили своё боевое мастерство и получаете черту Боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Рекомендуется взять черту Оборона.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Воина, вы можете заменить выбранную черту на другую черту Боевого стиля.

1-й уровень: Второе дыхание

У вас есть источник физической и психической выносливости, из которого вы можете черпать силу в трудный момент. Бонусным действием вы можете использовать его, чтобы восстановить количество Хитов, равное 1k10 + ваш уровень Воина.

Вы можете использовать это умение дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Когда вы достигаете определённых уровней Воина, вы получаете больше использований этого умения, как показано в столбце «Второе дыхание» в таблице «Умения Воина».

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности трёх типов Простого или Воинского оружия по вашему выбору. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете отработать другие приёмы и изменить один из выбранных вами типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней Воина, вы получаете возможность использовать свойства искусности большего количества видов, как показано в столбце «Искусное владение оружием» таблицы «Умения Воина».

2-й уровень: Всплеск действий

На короткое мгновение вы можете выйти за пределы своих обычных возможностей. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие, кроме действия Магия.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Начиная с 17-го уровня, вы можете использовать его дважды перед отдыхом, но только один раз за ход.

2-й уровень: Тактическое мышление

Вы тактически мыслите как на поле боя, так и за его пределами. Когда вы проваливаете проверку характеристики, то можете потратить одно использование вашего Второго дыхания, чтобы попытаться преуспеть. Вместо восстановления Хитов вы бросаете 1k10 и добавляете результат к проверке характеристики, потенциально обращая

Умения Воина

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Второе дыхание	Искусное владение оружием
1	+2	Боевой стиль, Второе дыхание, Искусное владение оружием	2	3
2	+2	Всплеск действий (одно использование), Тактическое мышление	2	3
3	+2	Подкласс Воина	2	3
4	+2	Увеличение характеристик	3	4
5	+3	Дополнительная атака, Тактическое перемещение	3	4
6	+3	Увеличение характеристик	3	4
7	+3	Умение подкласса	3	4
8	+3	Увеличение характеристик	3	4
9	+4	Упорный (одно использование), Мастер тактики	3	4
10	+4	Умение подкласса	4	5
11	+4	Две дополнительные атаки	4	5
12	+4	Увеличение характеристик	4	5
13	+5	Упорный (два использования), Изучающие выпады	4	5
14	+5	Увеличение характеристик	4	5
15	+5	Умение подкласса	4	5
16	+5	Увеличение характеристик	4	6
17	+6	Всплеск действий (два использования), Упорный (три использования)	4	6
18	+6	Умение подкласса	4	6
19	+6	Эпический дар	4	6
20	+6	Три дополнительные атаки	4	6

провал в успех. Если вы не преуспеваете в проверке, то вы не тратите это использование Второго дыхания.

3-й уровень: Подкласс Воина

Вы получаете подкласс Воина по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Мастер боя, Мистический рыцарь, Пси-Воин и Чемпион.

Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Воина. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Воина.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 6-м, 8-м, 12-м, 14-м и 16-м уровнях Воина.

5-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-й уровень: Тактическое перемещение

Каждый раз, когда вы Бонусным действием используете ваше Второе дыхание, то можете переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

9-й уровень: Упорный

При провале спасброска вы можете перебросить его и добавить бонус, равный вашему уровню Воина. Вы должны использовать новый результат

и не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Начиная с 13-го уровня вы можете использовать это умение дважды до Долгого отдыха, а начиная с 17-го уровня — трижды.

9-й уровень: Мастер тактики

Когда вы атакуете оружием со свойством искусства, которое вы можете использовать, то можете заменить это свойство на Отталкивающее, Ослабляющее или Замедляющее по вашему выбору.

11-й уровень: Две дополнительные атаки

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а три атаки.

13-й уровень: Изучающие выпады

Вы изучаете своих противников и извлекаете уроки из каждой совершённой вами атаки. Если вы совершаете бросок атаки по существу и промахиваетесь, вы совершаете с Преимуществом свой следующий бросок атаки по этому существу до конца вашего следующего хода.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар боевой удали.

20-й уровень: Три дополнительные атаки

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а четыре атаки.



ВОИН ВСТАЁТ МЕЖДУ СОЮЗНИКОМ И ЯРОСТНЫМ
НАТИСКОМ ЧЁРНОГО ДРАКОНА

ПОДКЛАССЫ ВОИНА

Подкласс Воина — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Мастер боя, Мистический рыцарь, Пси-Воин и Чемпион.

МАСТЕР БОЯ

Освойте изощрённые боевые приёмы

Мастера боя изучают искусство войны и осваивают боевые приёмы, передаваемые из поколения в поколение. Наиболее выдающиеся из них — это всесторонне развитые личности, которые сочетают свои тщательно отточенные боевые навыки с академическим образованием в областях истории, теории и искусства.

3-й уровень: Боевое превосходство

Полученный вами боевой опыт помог отточить ваши боевые техники. Вы изучаете приёмы, подпитываемые особыми костями, которые называются Кости превосходства.

Приёмы. Вы изучаете три приёма из раздела «Варианты приёмов» (далее в описании этого подкласса) по вашему выбору. Многие приёмы тем или иным образом усиливают атаки. Вы можете использовать только один приём за атаку.

Вы изучаете два дополнительных приёма по вашему выбору, когда достигаете 7-го, 10-го и 15-го уровней Воина. Каждый раз, когда вы изучаете новые приёмы, вы также можете заменить один известный вам приём на другой.

Кости превосходства. У вас есть четыре Кости превосходства к8. Когда вы используете Кость превосходства, она тратится. Вы восстанавливаете все потраченные Кости превосходства, когда заканчиваете Короткий или Долгий отдых.

Вы получаете дополнительную Кость превосходства, когда достигаете 7-го (пять костей) и 15-го (шесть костей) уровней Воина.

Спасброски. Если приём требует совершения спасброска, его Сл равна 8 + ваш модификатор Силы или Ловкости (по вашему выбору) + ваш Бонус владения.

3-й уровень: Ученик войны

Вы получаете владение одним типом Ремесленных инструментов по вашему выбору и владение одним навыком по вашему выбору из доступных Воинам на 1-м уровне.

7-й уровень: Познай своего врага

Бонусным действием вы можете определить сильные и слабые стороны видимого вами существа в пределах 30 футов. Вы можете узнать наличие у этого существа Иммуниетов, Спротивлений или Уязвимостей, а также какие они.



Подкласс «МАСТЕР БОЯ»

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив одну Кость превосходства (действие не требуется).

10-й УРОВЕНЬ: УЛУЧШЕННОЕ БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Ваши Кости превосходства становятся к10.

15-й УРОВЕНЬ: НЕОСЛАБЕВАЮЩИЙ

Один раз за ход, когда вы используете приём, то можете бросить 1к8 и использовать этот результат вместо траты Кости превосходства.

18-й УРОВЕНЬ: АБСОЛЮТНОЕ БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Ваши Кости превосходства становятся к12.

ВАРИАНТЫ ПРИЁМОВ

Приёмы представлены в алфавитном порядке.

Засада. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или бросок Инициативы, то можете потратить Кость превосходства и добавить её к броску, если не являетесь Недееспособным.

Подмена. Когда вы в свой ход находитесь в пределах 5 футов от другого существа, то можете потратить одну Кость превосходства и не менее 5 футов перемещения, чтобы поменяться местами с этим существом, при этом оно должно быть согласным и не быть Недееспособным. Это перемещение не вызывает Провоцированных атак.

Бросьте Кость превосходства. До начала вашего следующего хода вы или это существо (по вашему выбору) получаете бонус к КЗ, равный результату броска.

Удар командующего. Когда в свой ход вы совершаете действие Атака, то можете вместо одной из своих атак направить удар одного из ваших спутников. В этом случае выберите согласное существо, которое может видеть или слышать вас, и потратьте одну Кость превосходства. Это существо может немедленно Реакцией совершить одну атаку оружием или Безоружный удар, и добавить к урону вашу Кость превосходства при попадании.

Командирский напор. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Выступление, Запугивание или Убеждение), вы можете потратить одну Кость превосходства и добавить эту кость к броску.

Обезоруживающая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства и попытаться обезоружить цель. Добавьте бросок Кости превосходства к броску урона атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе выронит один объект, который держит, по вашему выбору, при этом объект упадёт в пространстве цели.

Отвлекающий удар. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы отвлечь цель. Добавьте бросок Кости превосходства к броску урона атаки. Любое существо, кроме вас, совершает с Преимуществом следующий бросок атаки по цели до начала вашего следующего хода.

Активное уклонение. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства и совершить действие Отход. Вы также бросаете эту кость и добавляете результат к вашему КЗ до начала вашего следующего хода.

Атака с финтом. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства, чтобы совершить финт, выбрав целью одно существо в пределах 5 футов. Вы совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки по этой цели в этом ходу. Если эта атака попадает, то добавьте Кость превосходства к броску урона этой атаки.

Провоцирующая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать цель на атаку. Добавьте Кость превосходства к броску урона атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет совершать с Помехой атаки по всем целям, кроме вас, до конца вашего следующего хода.

Атака с выпадом. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства и совершить действие Рывок. Если вы переместились как минимум на 5 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием рукопашной атак, вы можете частью этого действия Атака в этот ход добавить Кость превосходства к броску урона этой атаки.

Атака с манёвром. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства и провести манёвр, перемещая одного вашего товарища на другую позицию. Добавьте бросок Кости превосходства к броску урона атаки и выберите согласное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может Реакцией переместиться на расстояние, не превышающее половину его Скорости, и не вызывает Провоцированную атаку цели вашей атаки.

Атака с угрозой. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться испугать цель. Добавьте Кость превосходства к броску урона атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной до конца вашего следующего хода.

Парирование. Когда другое существо наносит вам урон броском рукопашной атаки, вы можете Реакцией потратить одну Кость превосходства и уменьшить получаемый урон на число, равное броску Кости превосходства + вашему модификатору Силы или Ловкости (по вашему выбору).

Точная атака. Когда вы промахиваетесь броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, бросить эту кость и добавить результат к броску атаки, потенциально обращая промах в попадание.

Толкающая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки с использованием оружия или Безоружным ударом, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться отбросить цель назад. Добавьте Кость превосходства к броску урона атаки. Если цель Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе её оттолкнёт по прямой на расстояние до 15 футов от вас.

Сплочение. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства, чтобы поддержать решимость спутника. Выберите союзника в пределах 30 футов, который может видеть или слышать вас. Это существо получает Временные хиты в количестве, равном броску Кости превосходства + половине вашего уровня Воина (округляя вниз).

Ответный удар. Когда существо промахивается по вам броском рукопашной атаки, вы можете Реакцией потратить одну Кость превосходства, чтобы совершить бросок рукопашной атаки оружием или Безоружным ударом по существу. Если вы попадаете, добавьте Кость превосходства к урону атаки.

Широкая атака. Когда вы попадаете по существу броском рукопашной атаки оружием или Безоружным ударом, вы можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться нанести урон другому существу. Выберите другое существо в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получит урон, равный броску Кости превосходства. Тип урона будет таким же, какой нанесла первоначальная атака.

Тактическая оценка. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История или Расследование) или Мудрости (Проницательность), то можете потратить Кость превосходства и добавить её к этой проверке характеристики.

Опрокидывающая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки оружием или Безоружным ударом, то можете потратить одну Кость превосходства и добавить её к броску урона этой атаки. Если цель Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе станет Сбитой с ног.

МИСТИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ

Дополняйте боевые навыки тайной магией

Мистические рыцари сочетают присущее всем Воинам боевое мастерство с тщательным изучением магии.

Заклинания дополняют и расширяют их боевые навыки, обеспечивают дополнительную защиту и укрепляют их доспехи, а также позволяют им поразить множество врагов за раз взрывной магией.



Подкласс
«МИСТИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ»

3-й уровень: СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы научились сотворять заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила в качестве Мистического рыцаря.

Заговоры. Вы знаете три заговора по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника (см. список заклинаний Волшебника в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Луч холода* и *Электрошок*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Воина, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника.

Когда вы достигаете 10-го уровня Плута, вы изучаете ещё один заговор Волшебника по вашему выбору.

Ячейки заклинаний. В таблице «Заклинания Мистического рыцаря» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

ЗАКЛИНАНИЯ МИСТИЧЕСКОГО РЫЦАРЯ

Уровень Воина	Подготовлен- ные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите три заклинания 1-го уровня из списка заклинаний Волшебника. Рекомендуется взять заклинания *Огненные ладони*, *Прыжок* и *Щит*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Воина, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Заклинания Мистического рыцаря». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Волшебника, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Воин 7-го уровня,

ваш список подготовленных заклинаний может включать пять заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Воина, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Волшебника, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Волшебника является Интеллект.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Волшебника.

3-й уровень: СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ

Вы изучаете ритуал, который магически связывает вас и одно оружие. Вы проводите ритуал в течение 1 часа, который можно совершить во время Короткого отдыха. Оружие должно находиться в пределах вашей досягаемости на протяжении всего ритуала, по окончании которого вы прикасаетесь к оружию и формируете связь с ним. Ритуал не сработает, если другой Воин установил с этим оружием связь или оно — магический предмет, на который настроено другое существо.

Как только связь с оружием установлена, вы не можете быть лишены этого оружия, за исключением случаев, когда вы Недееспособны. Если оно находится с вами на одном плане бытия, вы можете Бонусным действием призвать это оружие, мгновенно телепортируя его в вашу руку.

Вы можете установить связь не более чем с двумя оружиями, но можете призвать Бонусным действием только одно оружие одновременно. Если вы пытаетесь установить связь с третьим оружием, вы должны разорвать связь с одним из двух других.

7-й уровень: БОЕВАЯ МАГИЯ

Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, то можете заменить одну из атак сотворением одного из ваших заговоров Волшебника со временем сотворения 1 действие.

10-й уровень: МИСТИЧЕСКИЙ УДАР

Вы изучаете, как с помощью ударов оружием снизить сопротивляемость цели вашим заклинаниям. Когда вы попадаете броском атаки оружием по существу, оно получает Помеху на следующий спасбросок против заклинания, сотворённого вами до конца вашего следующего хода.

15-й уровень: ВОЛШЕБНЫЙ РЫВОК

Когда вы используете ваш Всплеск действий, то можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в видимое вами незанятое пространство. Вы можете телепортироваться до или после дополнительного действия.



Подкласс «Пси-воин»

18-й уровень: УЛУЧШЕННАЯ БОЕВАЯ МАГИЯ

Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, то можете заменить две атаки сотворением одного из ваших заклинаний Волшебника 1-го или 2-го уровня со временем сотворения 1 действие.

ПСИ-ВОИН

Приумножьте физическую мощь псионической силой

Пси-воины пробуждают силу своего разума, чтобы увеличить физическую мощь. Они подчиняют эту псионическую силу, чтобы с её помощью усилить удары своего оружия, создать психические барьеры и внезапно ударить телекинетической энергией.

3-й уровень: ПСИОНИЧЕСКАЯ СИЛА

В вас сокрыт источник псионической силы. Её представляют ваши Кости псионической энергии, которые подпитывают силы этого подкласса. Таблица «Кости энергии Пси-воина» показывает, сколько у вас таких костей и какого они типа, когда вы достигаете определённых уровней Воина.

КОСТИ ЭНЕРГИИ ПСИ-ВОИНА

Уровень Воина	Кость	Количество
3	K6	4
5	K8	6
9	K8	8
11	K10	8
13	K10	10
17	K12	12

Все умения этого подкласса, использующие Кости псионической энергии, используют только кости этого подкласса. Некоторые из ваших способностей тратят Кость псионической энергии, как указано в их описании, и вы не можете использовать способность, требующую потратить такую кость, если все Кости псионической энергии будут потрачены.

Вы восстанавливаете одну потраченную Кость псионической энергии, когда заканчиваете Короткий отдых, и восстанавливаете все из них после окончания Долгого отдыха.

Защитное поле. Когда вы или другое видимое вами существо в пределах 30 футов от вас получаете урон, вы можете Реакцией потратить одну Кость псионической энергии, бросить её и уменьшить получаемый урон на значение, равное результату броска + вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), создав телекинетический щит на мгновение.

Псионический удар. Вы можете наделить ваше оружие псионической силой. Один раз в каждый свой ход вы можете сразу после нанесения урона атакой цели в пределах 30 футов потратить Кость псионической энергии и нанести цели урон Чистой силой, равный результату броска этой кости + вашему модификатору Интеллекта.

Телекинетическое перемещение. Вы можете переместить объект или существо силой мысли. Действием Магия выберите одну видимую вами

цель в пределах 30 футов, при этом цель может быть незакреплённым объектом Большого размера или меньше, а также любым согласным существом, кроме вас самих. Вы переносите цель на расстояние до 30 футов в видимое вами незанятое пространство. В качестве альтернативы, вы можете вместо этого перенести её в вашу руку или из неё, если цель — Крошечный объект.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите Кость псионической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

7-й уровень: АДЕПТ-ТЕЛЕКИНЕТИК

Вы освоили новые способы использования своих телекинетических способностей, описанные ниже.

Усиленный пси-прыжок. Бонусным действием вы получаете Скорость полёта, равную вашей удвоенной Скорости, до конца текущего хода. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите Кость псионической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Телекинетический толчок. Когда вы наносите цели урон вашим Псионическим ударом, то можете заставить её совершить спасбросок Силы (Сл 8 + ваш модификатор Интеллекта + ваш Бонус владения). При провале вы можете сделать цель Сбитой с ног или переместить её по горизонтали на расстояние до 10 футов.

10-й уровень: ЗАЩИЩЁННЫЙ РАЗУМ

Вы получаете Соппротивление урону Психической энергией. Более того, если в начале вашего хода вы Очарованы или Испуганы, то можете потратить Кость псионической энергии (действие не требуется) и окончить на себе все эффекты, дающие вам эти состояния.

15-й уровень: ОПЛОТ СИЛЫ

Вы можете защитить себя и других с помощью телекинетической силы. Бонусным действием вы можете выбрать существ в пределах 30 футов, включая себя, в количестве, не превышающем ваш модификатор Интеллекта (минимум одно существо). Каждое из выбранных существ имеет Укрытие наполовину в течение 1 минуты или пока вы не станете Недееспособным.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость псионической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

18-й уровень: МАСТЕР ТЕЛЕКИНЕЗА

У вас всегда подготовлено заклинание Телекинез. Вы можете сотворить его с помощью этого умения без траты ячейки заклинаний и использования компонентов, и вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект. В каждый свой ход, пока вы поддерживаете Концентрацию на этом заклинании,

включая тот ход, когда вы его сотворили, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Вы не можете сотворить это заклинание с помощью этого умения повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость псионической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

ЧЕМПИОН

Стремитесь к физическому превосходству в бою

Чемпион сосредотачивается на развитии воинского мастерства в своём неослабевающем стремлении к победам. Их суровые тренировки и физическое превосходство позволяют им наносить сокрушительные удары, противостоять опасностям и завоевывать славу. И в спортивном состязании, и в кровавой битве Чемпионы стремятся получить венец победителя.

3-й уровень: УЛУЧШЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Ваши броски атаки оружием и Безоружные удары могут совершить Критическое попадание при результате «19» или «20» броска к20.

3-й уровень: ВЫДАЮЩИЙСЯ АТЛЕТ

Благодаря вашему атлетизму вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы и проверки Силы (Атлетика).

Сразу после того, как вы совершите Критическое попадание, вы можете переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

7-й уровень: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ

Вы получаете ещё одну черту Боевого стиля по вашему выбору.

10-й уровень: ГЕРОИЧЕСКИЙ ВОИН

Жажда битвы ведёт вас вперёд к победе. Во время сражения вы можете дать себе Героическое вдохновение каждый раз, когда начинаете свой ход без него.

15-й уровень: ПРЕВОСХОДНЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Ваши броски атаки оружием и Безоружные удары наносят Критическое попадание при результате «18», «19» или «20» броска к20.

18-й уровень: УЦЕЛЕВШИЙ

Вы достигаете вершины боевой стойкости, что даёт вам следующие преимущества:

Вызов смерти. Вы совершаете с Преимуществом Спасброски от смерти. Более того, при результате Спасброска от смерти «18», «19» или «20», вы получаете преимущества результата «20».

Героическое восстановление. В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете количество Хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если вы Окровавлены и ваши Хиты не меньше 1.





ВОЛШЕБНИК

ОБРАЗОВАННЫЙ МАГ, ВЛАДЕЮЩИЙ ТАЙНЫМИ СИЛАМИ



Ключевые атрибуты Волшебника

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	К6 за уровень Волшебника
Владение спасбросками	Интеллект и Мудрость
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> История, Медицина, Природа, Проницательность, Расследование, Религия, Тайная магия
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Отсутствует
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) 2 Кинжала, Магическая фокусировка (Боевой посох), Мантия, Книга заклинаний, Набор учёного и 5 ЗМ; или (Б) 55 ЗМ

Волшебники славятся своими дотошными изысканиями в областях устройства магии. Своими заклинаниями они способны создавать огненные вихри и искрящиеся молнии, затуманивать разум и зрелищно перевоплощаться. Они способны призвать чудовищ с других планов бытия, заглянуть в будущее или создать защитный барьер. Самые могущественные заклинания Волшебников превращают одно вещество в другое, вызывают падение метеоритов с неба и даже открывают порталы в другие миры.

Большинство Волшебников разделяют научный подход к магии. Они исследуют её теоретические основы и, в частности, разделение магии по школам. Такие известные личности, как Бигби, Таша, Морденкайнен и Йоланда, в процессе своих изысканий изобрели культовые заклинания, которыми пользуется вся мультивселенная.

Волшебники редко живут обычной жизнью, но если такое происходит, они становятся мудрецами или преподавателями. Другие представители этого класса становятся советниками, служат в войсках, ведут преступную жизнь или стремятся к власти.

Но жажда знаний может выманить из уютных библиотек и лабораторий даже самых несмелых Волшебников и проложить им путь к обвалившимся руинам и затерянным городам. Большинство Волшебников верит, что их предшественникам были известны утерянные в веках секреты древних цивилизаций, которые могли бы открыть путь к силе, превосходящей любую современную магию.

Выбор Волшебника...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Волшебника».
- Получите умения Волшебника 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Волшебника».

При мультиклассировании

- Получите Кость хитов из таблицы «Ключевые атрибуты Волшебника».
- Получите умения Волшебника 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Волшебника». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Волшебника

Будучи Волшебником вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Волшебник. Эти умения перечислены в таблице «Умения Волшебника».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Изучив тайную магию, вы научились сотворять заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Волшебника, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете три заговора Волшебника по вашему выбору. Рекомендуются взять заклинания *Волшебная рука*, *Луч холода* и *Свет*. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Волшебника по вашему выбору.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Волшебника, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Волшебника по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Волшебника».

Книга заклинаний. Кульминацией вашего магического обучения стало создание собственной уникальной книги заклинаний. Это Крошечный объект весом 3 фунта, содержащий 100 страниц, и только вы или существо, сотворившее заклинание Оpozнание, можете прочитать её. Вы определяете материалы и то, как выглядит ваша книга, например, как позолоченный гримуар или как пачка сшитых бечёвкой листов пергамента.

Книга содержит известные вам заклинания 1-го уровня и выше. В начале в ней записано шесть заклинаний Волшебника 1-го уровня по вашему выбору. Рекомендуются взять заклинания *Волна грома*, *Волшебная стрела*, *Доспехи мага*, *Обнаружение магии*, *Падение пёрышком* и *Усыпление*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Волшебника выше 1-го, добавьте в вашу книгу заклинаний ещё два заклинания Волшебника по вашему выбору. Каждое из этих выбранных заклинаний должно быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний, как показано в таблице «Умения Волшебника». Эти заклинания — результат регулярно проводимых вами исследований тайной магии.

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Волшебника» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го

Умения Волшебника

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний									
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Сотворение заклинаний, Знатоку ритуалов, Магическое восстановление	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Академические знания	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Волшебника	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Запоминание заклинания	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10	+4	Умение подкласса	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14	+5	Умение подкласса	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16	+5	Увеличение характеристик	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18	+6	Мастерство заклинателя	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19	+6	Эпический дар	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20	+6	Фирменные заклинания	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания из вашей книги заклинаний. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Волшебника, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Волшебника». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Волшебника, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Волшебник 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня из вашей книги заклинаний в любой комбинации.

Если другое умение Волшебника даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Волшебника.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями из вашей книги заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Волшебника является Интеллект.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Волшебника.

1-й УРОВЕНЬ: ЗНАТОК РИТУАЛОВ

Вы можете сотворить любое заклинание в качестве Ритуала, которое есть в вашей книге заклинаний, если оно имеет метку «Ритуал». Вам не нужно подготавливать это заклинание, чтобы сотворить его таким образом, но вы должны прочитать его из книги.

1-й УРОВЕНЬ: МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы можете восстановить часть магической энергии, штудировав вашу книгу заклинаний. Когда вы заканчиваете Короткий отдых вы можете выбрать потраченные ячейки заклинаний для восстановления. Суммарный уровень восстанавливаемых ячеек не должен превышать половины вашего уровня Волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из них не может быть 6-го уровня или выше. Например, если вы Волшебник 4-го уровня, вы можете восстановить до двух уровней ячеек заклинаний: одну ячейку заклинаний 2-го уровня или две ячейки заклинаний 1-го уровня.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

2-й УРОВЕНЬ: АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Параллельно с изучением магии, вы становитесь специалистом в другой области знаний. Выберите один из следующих навыков, которыми вы

ЗАПОЛНЕНИЕ КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ И ЕЁ ЗАМЕНА

Заклинания, добавляемые в книгу заклинаний по мере получения уровней, отражают ваши личные магические изыскания, но во время приключений вы можете найти и другие заклинания, которые можно добавить в книгу. Например, вы можете обнаружить заклинание Волшебника на *Свитке заклинаний*, а затем скопировать его в свою книгу.

Копирование заклинания в книгу. Если вы находите заклинание Волшебника 1-го уровня или выше, вы можете скопировать его в вашу книгу заклинаний, если вы можете подготовить заклинание этого уровня и у вас достаточно времени. Каждый уровень заклинания требует 2 часа и 50 зм, чтобы переписать заклинание в книгу. После этого вы можете подготавливать это заклинание, как и другие заклинания из вашей книги заклинаний.

Копирование заклинаний из книги. Вы можете скопировать заклинание из вашей книги заклинаний в другую книгу. Процесс похож на копирование нового заклинания в вашу книгу, но быстрее, так как вы уже знаете, как сотворить это заклинание. В этом случае каждый уровень копируемого заклинания требует лишь 1 час и 10 зм.

Если вы потеряете вашу книгу заклинаний, вы можете таким же образом записать ваши подготовленные заклинания Волшебника в новую книгу заклинаний. Чтобы восстановить остальные заклинания в новой книге, вам придётся найти новые заклинания. Именно поэтому многие волшебники делают копию своей книги заклинаний.

владеете: История, Медицина, Природа, Расследование, Религия или Тайная магия. Вы получаете Экспертность в выбранном навыке.

3-й уровень: Подкласс Волшебника

Вы получаете подкласс Волшебника по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Воплотитель, Иллюзионист, Оградитель и Прорицатель. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Волшебника. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Волшебника.

4-й уровень: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Волшебника.

5-й уровень: ЗАПОМИНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий отдых, вы можете пробежаться по вашей книге заклинаний и заменить одно подготовленное с помощью умения Сотворение заклинаний заклинание 1-го уровня и выше на другое заклинание 1-го уровня и выше из вашей книги заклинаний.

18-й уровень: МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Вы настолько освоили некоторые заклинания, что теперь можете сотворять их неограниченно. Выберите по одному заклинанию 1-го и 2-го уровня со временем сотворения 1 действие в



КОРОЛЕВА ЭЛЬФОВ
ЙОЛАНДА НАВОДИТ УЖАС НА
КРАСНОГО ДРАКОНА СВОИМ
ЗАКЛИНАНИЕМ ЦАРСТВЕННОЕ
ВЕЛИЧИЕ ЙОЛАНДЫ

вашей книге заклинаний. Эти заклинания всегда подготовлены, и вы можете сотворить их на их самом низком уровне без траты ячейки заклинаний. Если вы хотите сотворить такие заклинания на более высоком уровне, вы должны потратить ячейку заклинаний.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, то можете пробежаться по своей книге заклинаний и заменить одно из этих заклинаний на другое подходящее заклинание такого же уровня из вашей книги заклинаний.

19-й уровень: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар восстановления заклинаний.

20-й уровень: ФИРМЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Выберите два заклинания 3-го уровня из вашей книги заклинаний в качестве фирменных. Эти заклинания всегда подготовлены, и вы можете сотворить каждое на 3-м уровне без траты ячейки заклинаний. В этом случае вы не можете сотворить их таким образом повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Если вы хотите сотворить такие заклинания на более высоком уровне, вы должны потратить ячейку заклинаний.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ВОЛШЕБНИКА

В этом разделе представлен список заклинаний Волшебника. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: К — заклинание требует Концентрации; Р — заклинание можно сотворить как Ритуал; М — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Брызги кислоты</i>	Воплощение	—
<i>Волшебная рука</i>	Призыв	—
<i>Дружба</i>	Очарование	К
<i>Защита от оружия</i>	Ограждение	К
<i>Леденящее прикосновение</i>	Некромантия	—
<i>Луч холода</i>	Воплощение	—
<i>Малая иллюзия</i>	Иллюзия	—
<i>Меткий удар</i>	Прорицание	—
<i>Огненный снаряд</i>	Воплощение	—
<i>Пляшущие огоньки</i>	Иллюзия	К
<i>Погребальный звон</i>	Некромантия	—
<i>Починка</i>	Преобразование	—
<i>Раскат грома</i>	Воплощение	—
<i>Расщепления разума</i>	Очарование	—
<i>Свет</i>	Воплощение	—
<i>Сообщение</i>	Преобразование	—
<i>Стихийность</i>	Преобразование	—
<i>Фокусы</i>	Преобразование	—
<i>Шок</i>	Воплощение	—
<i>Ядовитые брызги</i>	Некромантия	—

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА 1-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Безмолвный образ</i>	Иллюзия	К
<i>Ведьмин снаряд</i>	Воплощение	К
<i>Волна грома</i>	Воплощение	—
<i>Волшебная стрела</i>	Воплощение	—
<i>Доспехи мага</i>	Ограждение	—
<i>Жуткий смех Таши</i>	Очарование	К
<i>Защита от добра и зла</i>	Ограждение	К, М
<i>Иллюзорные письма</i>	Иллюзия	М, Р
<i>Ледяной кинжал</i>	Призыв	—
<i>Луч болезни</i>	Некромантия	—
<i>Маскировка</i>	Иллюзия	—
<i>Невидимый слуга</i>	Призыв	Р
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Обретение фамильяра</i>	Призыв	М, Р
<i>Огненные ладони</i>	Воплощение	—
<i>Опознание</i>	Прорицание	М, Р
<i>Очарование личности</i>	Очарование	—
<i>Падение пёрышком</i>	Преобразование	—
<i>Парящий диск Тензера</i>	Призыв	Р
<i>Понимание языков</i>	Прорицание	Р
<i>Поспешное отступление</i>	Преобразование	К
<i>Прыжок</i>	Преобразование	—
<i>Псевдожизнь</i>	Некромантия	—
<i>Сверкающие брызги</i>	Иллюзия	—

Заклинание	Школа	Особое
<i>Сигнал тревоги</i>	Ограждение	Р
<i>Скорород</i>	Преобразование	—
<i>Смазка</i>	Призыв	—
<i>Туманное облако</i>	Призыв	К
<i>Усыпление</i>	Очарование	К
<i>Цветной шарик</i>	Воплощение	М
<i>Щит</i>	Ограждение	—

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА 2-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вечный огонь</i>	Воплощение	М
<i>Видение невидимого</i>	Прорицание	—
<i>Внушение</i>	Очарование	К
<i>Волшебная аура Нистула</i>	Иллюзия	—
<i>Волшебные уста</i>	Иллюзия	М, Р
<i>Волшебный замок</i>	Ограждение	М
<i>Воображаемая сила</i>	Иллюзия	К
<i>Гадание</i>	Прорицание	М, Р
<i>Глухота/слепота</i>	Преобразование	—
<i>Дребезги</i>	Воплощение	—
<i>Дыхание дракона</i>	Преобразование	К
<i>Кислотная стрела Мельфа</i>	Воплощение	—
<i>Корона безумия</i>	Очарование	К
<i>Левитация</i>	Преобразование	К
<i>Луч слабости</i>	Некромантия	К
<i>Магическое оружие</i>	Преобразование	—
<i>Мистическая бодрость</i>	Ограждение	—
<i>Невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Нетленные останки</i>	Некромантия	М, Р
<i>Облако кинжалов</i>	Призыв	К
<i>Обнаружение мыслей</i>	Предсказание	К
<i>Открытие</i>	Преобразование	—
<i>Отражения</i>	Иллюзия	—
<i>Палачий луч</i>	Воплощение	—
<i>Паутина</i>	Призыв	К
<i>Паучье лазание</i>	Преобразование	К
<i>Поиск объекта</i>	Прорицание	К
<i>Порыв ветра</i>	Воплощение	К
<i>Пронзание разума</i>	Прорицание	К
<i>Пылающий шар</i>	Воплощение	К
<i>Размытый образ</i>	Иллюзия	К
<i>Смена обличья</i>	Преобразование	К
<i>Тёмное зрение</i>	Преобразование	—
<i>Трюк с верёвкой</i>	Преобразование	—
<i>Туманный шаг</i>	Призыв	—
<i>Тьма</i>	Воплощение	К
<i>Увеличение/уменьшение</i>	Преобразование	К
<i>Удержание личности</i>	Очарование	К
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	К

Заклинания Волшебника 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вызов Нежити</i>	Некромантия	К, М
<i>Вызов Феи</i>	Призыв	К, М
<i>Газообразная форма</i>	Преобразование	К
<i>Гипнотический узор</i>	Иллюзия	К
<i>Замедление</i>	Преобразование	К
<i>Защита от энергии</i>	Ограждение	К
<i>Зловонное облако</i>	Призыв	К
<i>Контрзаклинание</i>	Ограждение	—
<i>Магический круг</i>	Ограждение	М
<i>Мерцание</i>	Преобразование	—
<i>Метель</i>	Призыв	К
<i>Молния</i>	Воплощение	—
<i>Необнаружимость</i>	Ограждение	М
<i>Образ</i>	Иллюзия	К
<i>Огненный шар</i>	Воплощение	—
<i>Охранная руна</i>	Ограждение	М
<i>Подводное дыхание</i>	Преобразование	Р
<i>Поднятие мертвеца</i>	Некромантия	—
<i>Подсматривание</i>	Прорицание	К, М
<i>Полёт</i>	Преобразование	К
<i>Послание</i>	Прорицание	—
<i>Призрачный скакун</i>	Иллюзия	Р
<i>Прикосновение вампира</i>	Некромантия	К
<i>Притворная смерть</i>	Некромантия	Р
<i>Проклятие</i>	Некромантия	К
<i>Разговор с мёртвыми</i>	Некромантия	—
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Снятие проклятия</i>	Ограждение	—
<i>Спешка</i>	Преобразование	К
<i>Ужас</i>	Иллюзия	К
<i>Хижина Леомунда</i>	Воплощение	Р
<i>Языки</i>	Прорицание	—

Заклинания Волшебника 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Верный пёс</i>	Призыв	—
<i>Морденкайна</i>	Преобразование	К
<i>Власть над водами</i>	Иллюзия	К
<i>Воображаемый убийца</i>	Иллюзия	К
<i>Вызов Аберрации</i>	Призыв	К, М
<i>Вызов Конструкта</i>	Призыв	К, М
<i>Вызов стихии</i>	Призыв	К, М
<i>Высшая невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Град</i>	Воплощение	—
<i>Едкий шар</i>	Воплощение	—
<i>Изгнание</i>	Ограждение	К
<i>Изготовление</i>	Преобразование	—
<i>Кабинет Морденкайна</i>	Ограждение	—
<i>Каменная кожа</i>	Преобразование	К, М
<i>Камень преобразования</i>	Преобразование	—
<i>Магический глаз</i>	Прорицание	К
<i>Мираж</i>	Иллюзия	—
<i>Огненная стена</i>	Воплощение	К
<i>Огненный щит</i>	Воплощение	—
<i>Очарование чудовища</i>	Очарование	—
<i>Переносная дверь</i>	Призыв	—
<i>Поиск существа</i>	Прорицание	К
<i>Потайной сундук Леомунда</i>	Призыв	М
<i>Превращение</i>	Преобразование	К
<i>Предсказание</i>	Прорицание	М, Р
<i>Призыв малых элементарей</i>	Призыв	К
<i>Смятение</i>	Очарование	К
<i>Упругий шар Отилюка</i>	Ограждение	К
<i>Усыхание</i>	Некромантия	—
<i>Чёрные щупальца Эварда</i>	Призыв	К



Заклинания Волшебника 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Гейс</i>	Очарование	—
<i>Грёзы</i>	Иллюзия	—
<i>Длань Бигби</i>	Воплощение	К
<i>Знание легенд</i>	Прорицание	М
<i>Изменение памяти</i>	Очарование	К
<i>Каменная стена</i>	Воплощение	К
<i>Конус холода</i>	Воплощение	—
<i>Круг силы</i>	Ограждение	К
<i>Круг телепортации</i>	Призыв	М
<i>Ментальная связь Рэри</i>	Прорицание	Р
<i>Облако смерти</i>	Призыв	К
<i>Оживление вещей</i>	Преобразование	К
<i>Планарные узы</i>	Ограждение	М
<i>Подчинение личности</i>	Очарование	К
<i>Предсказание</i>	Прорицание	К, М
<i>Призыв Дракона</i>	Призыв	К, М
<i>Призыв Элементалей</i>	Призыв	К
<i>Притворство</i>	Иллюзия	—
<i>Связь с иным планом</i>	Прорицание	Р
<i>Силовая стена</i>	Воплощение	К
<i>Синаптический разряд</i>	Очарование	—
<i>Сияющая буря Джалларзи</i>	Воплощение	К
<i>Создание прохода</i>	Преобразование	—
<i>Сотворение</i>	Иллюзия	—
<i>Телекинез</i>	Преобразование	К
<i>Удар стального ветра</i>	Призыв	М
<i>Удержание чудовища</i>	Очарование	К
<i>Фальшивый двойник</i>	Иллюзия	К
<i>Царственное величие Йоланды</i>	Очарование	К

Заклинания Волшебника 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Бурлящий котёл Таши</i>	Призыв	М
<i>Волшебный сосуд</i>	Некромантия	М
<i>Вызов Исчадия</i>	Призыв	К, М
<i>Движение почвы</i>	Преобразование	К
<i>Заданная иллюзия</i>	Иллюзия	М
<i>Истинный взор</i>	Прорицание	М
<i>Камень преобразования</i>	Преобразование	К
<i>Круг смерти</i>	Некромантия	М
<i>Ледяная стена</i>	Воплощение	К
<i>Ледяной шар Отилюка</i>	Воплощение	—
<i>Магические врата</i>	Призыв	К
<i>Мгновенные вызовы Дромиджа</i>	Призыв	М, Р
<i>Множественное внушение</i>	Очарование	—
<i>Неудержимая пляска Отто</i>	Очарование	К
<i>Предосторожность</i>	Ограждение	М
<i>Разящее око</i>	Некромантия	К
<i>Распад</i>	Преобразование	—
<i>Солнечный луч</i>	Воплощение	К
<i>Сотворение нежити</i>	Некромантия	М
<i>Стражи и обереги</i>	Ограждение	М
<i>Сфера неуязвимости</i>	Ограждение	К
<i>Цепная молния</i>	Воплощение	—

Заклинания Волшебника 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Великолепный особняк Морденкайнена</i>	Призыв	М
<i>Замедленный огненный шар</i>	Воплощение	К
<i>Знак</i>	Ограждение	М
<i>Изменение тяготения</i>	Преобразование	К
<i>Изоляция</i>	Преобразование	М
<i>Меч Морденкайнена</i>	Воплощение	К, М
<i>Перст смерти</i>	Некромантия	—
<i>Планарный переход</i>	Призыв	М
<i>Подобие</i>	Иллюзия	М
<i>Проекция</i>	Иллюзия	К, М
<i>Радужные брызги</i>	Воплощение	—
<i>Таинственный мираж</i>	Иллюзия	—
<i>Телепортация</i>	Призыв	М
<i>Узилище</i>	Воплощение	К, М
<i>Эфирность</i>	Призыв	—

Заклинания Волшебника 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Антипатия/симпатия</i>	Очарование	—
<i>Власть над погодой</i>	Преобразование	К
<i>Воспламеняющаяся туча</i>	Призыв	К
<i>Демиплан</i>	Призыв	—
<i>Замешательство</i>	Очарование	—
<i>Клон</i>	Некромантия	М
<i>Лабиринт</i>	Призыв	К
<i>Подчинение чудовища</i>	Очарование	К
<i>Поле антимагии</i>	Ограждение	К
<i>Слово силы: ошеломление</i>	Очарование	—
<i>Сокрытие разума</i>	Ограждение	—
<i>Солнечный ожог</i>	Воплощение	—
<i>Телепатия</i>	Прорицание	—

Заклинания Волшебника 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Врата</i>	Призыв	К, М
<i>Желание</i>	Призыв	—
<i>Заточение</i>	Ограждение	М
<i>Истинное превращение</i>	Преобразование	К
<i>Метеоритный дождь</i>	Воплощение	—
<i>Остановка времени</i>	Преобразование	—
<i>Предвидение</i>	Прорицание	—
<i>Преображение</i>	Преобразование	К, М
<i>Проекция в астрал</i>	Некромантия	М
<i>Радужная стена</i>	Ограждение	—
<i>Слово силы: смерть</i>	Очарование	—
<i>Смертный ужас</i>	Иллюзия	К

Волшебник Леомунд изучает свою книгу, чтобы подготовить заклинания



Подклассы Волшебника

Подкласс Волшебника — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Воплотитель, Иллюзионист, Оградитель и Прорицатель.

Воплотитель

Создавайте взрывы стихий

Вы сосредоточились на изучении магии, которая создает мощные стихийные эффекты — пронизывающий холод, обжигающее пламя, раскаты грома, потрескивающую молнию и жгучую кислоту. Некоторые Воплотители находят себя в армии: они становятся артиллеристами, которые поражают вражеские войска издали. Другие используют свою мощь, чтобы защитить других, а третьи преследуют свои собственные цели.

3-й уровень: Специалист школы Воплощения

Выберите два заклинания Волшебника школы Воплощения, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Воплощения в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Могущественный заговор

Ваши наносящие урон заговоры влияют даже на тех существ, которые избегают основной тяжести эффекта. Когда вы сотворяете заговор на существо и промахиваетесь броском атаки или цель преуспевает в спасброске против этого заговора, цель всё равно получает половину урона от заговора (при наличии), но не страдает от дополнительных эффектов этого заговора.

6-й уровень: Построение заклинаний

Вы можете создать относительно безопасные участки внутри ваших воплощений. Когда вы сотворяете заклинание школы Воплощения, влияющее на других видимых вами существ, вы можете выбрать их количество, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в своих спасбросках от этого заклинания и не получают урон, если обычно при успехе должны получить половину урона.

10-й уровень: Усиленное воплощение

Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание Волшебника школы Воплощения, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к одному броску урона этого заклинания.



Подкласс
«Воплотитель»

14-й УРОВЕНЬ: ПЕРЕГРУЗКА

Вы можете увеличить силу своих заклинаний. Когда вы сотворяете наносящее урон заклинание Волшебника с тратой ячейки заклинаний с 1-го по 5-й уровень, вы можете нанести максимальный урон этим заклинанием в ход его сотворения.

В первый раз вы можете использовать это умение без вреда для себя. Если вы используете это умение повторно до окончания Долгого отдыха, то сразу после сотворения заклинания вы получаете $2k12$ урона Некротической энергией за каждый уровень ячейки заклинания. Этот урон игнорирует Сопротивление и Иммунитет.

Каждый раз, когда вы используете это умение до окончания Долгого отдыха, урон Некротической энергией за каждый уровень заклинания увеличивается на $1k12$.

ИЛЛЮЗИОНИСТ

Сплетайте тонкую иллюзию обмана

Вы специализируетесь на магии, которая ослепляет чувства и обманывает разум, а созданные вами всевозможнейшие иллюзии выглядят абсолютно реальными.

3-й УРОВЕНЬ: СПЕЦИАЛИСТ ШКОЛЫ ИЛЛЮЗИИ

Выберите два заклинания Волшебника школы Иллюзии, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Иллюзии в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й УРОВЕНЬ: УЛУЧШЕННЫЕ ИЛЛЮЗИИ

Вы можете сотворить заклинания школы Иллюзии без использования Вербальных компонентов, и если сотворяемое вами заклинание школы Иллюзии имеет дистанцию не менее 10 футов, она увеличивается на 60 футов.

Вы также изучаете заговор *Малая иллюзия*. Если вы уже знаете этот заговор, вы изучаете другой заговор Волшебника по вашему выбору. Этот заговор не учитываются при подсчёте количества известных вам заговоров. Вы можете сотворить *Малую иллюзию* Бонусным действием и создавать одновременно звук и образ при сотворении этого заговора.

6-й уровень: Иллюзорные существа

У вас всегда подготовлены заклинания *Вызов Зверя* и *Вызов Феи*. Каждый раз, когда вы сотворяете одно из этих заклинаний, вы можете изменить его школу на школу Иллюзии, при этом вызванное существо будет выглядеть призрачным. Вы можете сотворить каждое из этих заклинаний в варианте школы Иллюзии без траты ячейки заклинаний, но при этом Хиты существ уменьшаются вдвое. Вы не сможете сотворить любое из этих заклинаний без траты ячейки заклинаний таким образом повторно, пока не закончите Долгий отдых.

10-й уровень: Собственная иллюзорность

Когда существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией поместить свою иллюзорную копию между атакующим и вами. Эта атака автоматически промахивается по вам, после чего иллюзия рассеивается.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Вы также можете потратить ячейку заклинаний 2-го уровня или выше, чтобы восстановить использование этого умения (действие не требуется).

14-й уровень: Иллюзорная реальность

Вы научились вплетать теньевую магию в ваши иллюзии, делая их почти реальными. Когда вы сотворяете заклинание школы Иллюзии с ячейкой заклинаний, вы можете выбрать один неподвижный немагический объект, являющийся частью этой иллюзии, и сделать его реальным. Вы можете сделать это Бонусным действием в свой ход, пока длится заклинание. Объект остается реальным 1 минуту, в течение которой он не может наносить урон или давать состояния. Например, вы можете создать иллюзию моста через пропасть, а затем сделать её реальным и пересечь.

Оградитель

Защищайте друзей и изгоняйте врагов

Вы сосредоточились на изучении магии, которая блокирует, изгоняет и защищает — прекращает вредные эффекты, изгоняет зло и защищает слабых. Оградители нужны, когда требуется изгнать злых духов, оградить область от магического шпионажа или закрыть портал на другой план бытия. Группы искателей приключений ценят Оградителей за предоставляемую ими защиту от различных видов враждебной магии и других атак.



Подкласс
«Иллюзионист»



Подкласс «Оградитель»

3-й уровень: СПЕЦИАЛИСТ ШКОЛЫ ОГРАЖДЕНИЯ

Выберите два заклинания Волшебника школы Ограждения, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу. Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Ограждения в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: ВОЛШЕБНЫЙ ОБЕРЕГ

Вы можете сплести вокруг себя магическую защиту. Когда вы сотворяете заклинание школы Ограждения с тратой ячейки заклинаний, вы можете одновременно часть магии этого заклинания, чтобы создать вокруг себя волшебный оберег до окончания Долгого отдыха. Максимум Хитов оберега равен вашему удвоенному уровню Волшебника + вашему модификатору Интеллекта. Каждый раз, когда вы получаете урон, вместо вас урон получает оберег, и если вы имеете Сопротивления или Уязвимости, примените их, прежде чем уменьшить Хиты оберега. Если урон уменьшает Хиты оберега до 0, вы получаете весь оставшийся урон. Если у оберега 0 Хитов, он не может поглощать урон, но его магия сохраняется.

Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание школы Ограждения с тратой ячейки заклинаний, оберег восстанавливает количество Хитов, равное удвоенному уровню этой ячейки заклинаний. В качестве альтернативы, вы можете Бонусным действием потратить ячейку заклинаний, и оберег восстановит количество Хитов, равное удвоенному уровню этой ячейки заклинаний.

Вы не можете создать этот оберег повторно, пока не закончите Долгий отдых.

6-й уровень: ПОДГОТОВЛЕННЫЙ ОБЕРЕГ

Когда видимое вами существо в пределах 30 футов получает урон, вы можете Реакцией поглотить этот урон вашим Волшебным оберегом. Если этот урон снизит Хиты оберега до 0, оставшийся урон получает прикрытое оберегом существо, и если оно имеет Сопротивления или Уязвимости, примените их, прежде чем уменьшить Хиты оберега.

10-й уровень: РАЗРУШИТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ

У вас всегда подготовлены заклинания *Контрзаклинание* и *Рассеивание магии*. Кроме того, вы можете сотворять *Рассеивание магии* Бонусным действием и добавлять ваш Бонус владения к его проверке характеристики.

Когда вы сотворяете любое из этих заклинаний с тратой ячейки заклинаний, эта ячейка заклинаний не тратится, если это заклинание не смогло оказать эффект.

14-й УРОВЕНЬ: СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний и получаете Соппротивление урону от заклинаний.

ПРОРИЦАТЕЛЬ

Узрите секреты мультивселенной

Те, кто хочет получить ясное представление о прошлом, настоящем и будущем, ищут совета Прорицателя. Прорицатели стремятся развеять завесу пространства, времени и сознания. Такой волшебник использует заклинания распознавания, дистанционного наблюдения, сверхъестественного знания и предвидения.

3-й УРОВЕНЬ: СПЕЦИАЛИСТ ШКОЛЫ ПРОРИЦАНИЯ

Выберите два заклинания Волшебника школы Прорицания, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Прорицания в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й УРОВЕНЬ: ЗНАМЕНИЕ

В ваше сознание проникают проблески будущего. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, бросьте две к20 и запишите результаты бросков. Когда вы или видимое вами существо выполняете Тест к20, вы можете заменить результат броска на один из предсказанных результатов. Вы должны сделать это до броска и можете заменить бросок таким образом только один раз за ход.

Каждый предсказанный результат можно использовать только один раз. Вы теряете любые неиспользованные предсказанные результаты после окончания Долгого отдыха.

6-й УРОВЕНЬ: ЭКСПЕРТ ШКОЛЫ ПРОРИЦАНИЯ

Сотворение заклинаний Прорицания дается вам так легко, что вы используете лишь малую часть своей мощи. Когда вы сотворяете заклинание Прорицания с тратой ячейки заклинаний 2-го уровня и выше, вы восстанавливаете одну потраченную ячейку заклинаний. Восстанавливаемая вами ячейка должна быть ниже уровнем, чем потраченная заклинанием, и не может быть выше 5-го уровня.

10-й УРОВЕНЬ: ТРЕТИЙ ГЛАЗ

Вы можете улучшить свои силы восприятия. Бонусным действием выберите одно из описанных ниже преимуществ, которое будет длиться до начала Короткого или Долгого отдыха. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

Тёмное зрение. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 120 футов.

Великое понимание. Вы можете читать на любом языке.

Видение невидимого. Вы можете сотворять Видение невидимого без траты ячейки заклинаний.

14-й УРОВЕНЬ: ВЕЛИКОЕ ЗНАМЕНИЕ

Видения в ваших грёзах становятся более ясными и рисуют более точную картину грядущего. Бросайте три к20 для вашего умения Знамение, а не два.





ДРУИД

СЛУЖИТЕЛЬ ПРИРОДЫ, ВЛАДЕЮЩИЙ ПЕРВОБЫТНОЙ СИЛОЙ



Ключевые атрибуты Друида

Основная характеристика	Мудрость
Кость хитов	K8 за уровень Друида
Владение спасбросками	Интеллект и Мудрость
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Восприятие, Выживание, Медицина, Природа, Проницательность, Религия, Тайная магия или Уход за животными
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Набор травника
Навык обращения с доспехами	Лёгкий доспех и Щиты
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Кожаный доспех, Щит, Серп, Фокусировка друидов (Боевой посох), Набор путешественника, Набор травника и 9 зм; или (Б) 50 зм

Друиды принадлежат к древним кругам, взывающим к силам природы. Используя магию, повелевающую растениями, животными и четырьмя стихиями, Друиды исцеляют, превращаются в животных и управляют разрушительными силами стихий.

Ставя природу превыше всего, представители этого класса черпают свою магию из неё самой, её божества или обоих сразу, при этом Друиды нередко объединяются в группы, дабы совершать ритуалы, отмечающие наступление новых сезонов и другие природные циклы.

Друиды заботятся о хрупком экологическом балансе, лежащем в основе растительного и животного мира, и следят, чтобы народы жили в гармонии с природой. Зачастую они выступают стражами священных мест или присматривают за участками нетронутой природы. Когда же возникает серьёзная угроза, они могут взять на себя более активную роль и стать искателями приключений.

Выбор Друида...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Друида».
- Получите умения Друида 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Друида».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Друида»: Кость Хитов и навык обращения с лёгкими доспехами и Щитам.

- Получите умения Друида 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Друида». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Друида

Будучи Друидом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Друид. Эти умения перечислены в таблице «Умения Друида».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились сотворять заклинания, изучив мистические силы природы. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Друида, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Друида. Рекомендуется взять заклинания *Искусство друидов* и *Сотворение пламени*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Друида, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Друида.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Друида, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Друида по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Друида».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Друида» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания Друида 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Волна грома*, *Дружба с животными*, *Лечение ран* и *Огонь фей*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Друида, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Друида». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Друида, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Друид 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Друида даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Друида.

Умения Друида

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Дикий облик	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Сотворение заклинаний, Друидический язык, Первозданный орден	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Дикий облик, Дикий спутник	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Друида	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Дикое восстановление	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Ярость стихий	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Умение подкласса	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Улучшенная ярость стихий	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Заклинания зверя	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Архидруид	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями Друида, для которых у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Друида является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Друида.

1-й уровень: Друидический язык

Вы знаете тайный язык Друидов — Друидический. Изучая этот древний язык, вы также открыли для себя магию общения с животными: у вас всегда подготовлено заклинание Разговор с животными.

Вы можете использовать Друидический язык, чтобы оставлять тайные послания. Вы и все, кому известен этот язык, автоматически замечаете такие послания. Другие замечают их преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, но не могут расшифровать послания без помощи магии.

1-й уровень: Первозданный орден

Вы выбрали для себя одну из следующих священных ролей:

Волхв. Вы знаете один дополнительный заговор из списка заклинаний Друида. Кроме того, ваша мистическая связь с природой даёт вам бонус к вашим проверкам Интеллекта (Тайная магия или Природа). Бонус равен вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Смотритель. Вы прошли боевую подготовку и получаете владение Воинским оружием и навык обращения со Средними доспехами.

2-й уровень: Дикий облик

С помощью силы природы вы можете принять облик животного. Бонусным действием вы перевоплощаетесь в один из обликов Зверей, изученных вами для этого умения (см. раздел «Известные облики» ниже). Вы остаётесь в этом облике количество часов, равное половине вашего уровня Друида, или пока не используете Дикий облик повторно, не станете Недееспособным или не умрёте. Бонусным действием вы можете вернуться в обычный облик досрочно.

Количество использований. Вы можете использовать Дикий облик дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете определённых уровней Друида, как показано в столбце «Дикий облик» таблицы «Умения Друида»

Известные облики. Вы знаете четыре облика Зверей для этого умения и выбираете их из блоков статистики Зверей с Показателем опасности, не превышающим 1/4 и без Скорости полёта (варианты блоков статистики находятся в приложении В). Рекомендуется взять **Волка, Ездовую лошадь, Крысу** и **Паука**. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить один из известных вам обликов другим подходящим.

Когда вы достигаете определённых уровней Друида, количество известных вам обликов и максимальный Показатель опасности для них увеличиваются, как показано в таблице «Звериные облики». Кроме того, начиная с 8-го уровня вы можете принимать облик существа, имеющего Скорость полёта.

При выборе известных обликов вы можете искать подходящих Зверей в «Бестиарии» или где-либо ещё с разрешения Мастера.

ЗВЕРИНЫЕ ОБЛИКИ

Уровень Друида	Известные облики	Максимальный ПО	Скорость полёта
2	4	1/4	Нет
4	6	1/2	Нет
8	8	1	Да

Правила при перевоплощении. Находясь в облике животного, вы сохраняете свою личность, воспоминания и способность говорить. Также применяются следующие правила:

Временные хиты. Принимая Дикий облик, вы получаете количество Временных хитов, равное вашему уровню Друида.

Игровая статистика. Ваша игровая статистика заменяется блоком статистики Зверя, но вы оставляете свой тип существа, Хиты, Кости хитов, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, классовые умения, языки и черты. Вы также сохраняете ваши владения навыками и спасбросками и используете для них ваш Бонус владения, при этом получаете владения нового облика. Если модификатор навыка или спасброска в блоке статистики Зверя выше вашего, используйте его.

Без сотворения заклинаний. Вы не можете сотворять заклинания, но перевоплощение не прерывает вашу Концентрацию на них и не мешает уже сотворённым заклинаниям каким-либо образом.

Объекты. Ваша способность манипулировать объектами определяется конечностями облика, а не вашими собственными. Кроме того, вы выбираете, упадёт ли ваше снаряжение на землю в вашем пространстве, сольётся с вашим новым обликом или будет надето на него. Надетое снаряжение действует как обычно, но Мастер решает, насколько практичным оно может быть для существа, исходя из его размера и

формы. Снаряжение не меняет размер и форму под новый облик, и всё снаряжение, которое не может быть надето, должно остаться на земле или слиться с обликом. Слившееся с обликом снаряжение не оказывает эффекта, пока вы находитесь в этом облике.

2-Й УРОВЕНЬ: ДИКИЙ СПУТНИК

Вы можете призвать на помощь духа природы в облике животного. Действием Магия вы можете потратить ячейку заклинаний или одно использование Дикого облика, чтобы сотворить заклинание *Обретение фамильяра* без использования Материальных компонентов.

Когда вы сотворяете заклинание таким образом, фамильяр считается Феей и исчезает после окончания Долгого отдыха.

3-Й УРОВЕНЬ: ПОДКЛАСС ДРУИДА

Вы получаете подкласс Друида по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Круг звёзд, Круг земли, Круг луны и Круг моря. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Друида. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Друида.

4-Й УРОВЕНЬ: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Друида.

5-Й УРОВЕНЬ: ДИКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Один раз в каждый свой ход, если у вас не осталось использований Дикого облика, вы можете дать себе одно использование, потратив ячейку заклинаний (действие не требуется).

Кроме того, вы можете потратить одно использование Дикого облика (действие не требуется), чтобы дать себе ячейку заклинаний 1-го уровня, но не можете сделать это повторно, пока не закончите Долгий отдых.

7-Й УРОВЕНЬ: ЯРОСТЬ СТИХИЙ

Сквозь вас протекают силы стихий. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору.

Могущественное колдовство. Когда вы наносите урон заговором Друида, добавьте к урону ваш модификатор Мудрости.

Удар природы. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу броском атаки оружием или атакой Зверя в Диком облике, вы можете нанести цели дополнительно 1к8 урона Звуком, Огнём, Холодом или Электричеством (выберите при попадании).



СИЛА ПРИРОДЫ ПРОХОДИТ
СКВОЗЬ ДРУИДА, ДАРУЯ ЕМУ
МАГИЮ

15-й УРОВЕНЬ: УЛУЧШЕННАЯ ЯРОСТЬ СТИХИЙ

Выбранный вами вариант Ярости стихий становится ещё мощнее, как описано ниже.

Могущественное колдовство. Когда вы сотворяете заговор Друида с дистанцией 10 футов и больше, дистанция увеличивается на 300 футов.

Удар природы. Дополнительный урон, наносимый вашим Ударом природы, увеличивается до 2к8.

18-й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ

Пока вы используете Дикий облик, вы можете сотворять заклинания, кроме заклинаний с Материальным компонентом, расходуемым заклинанием, или с указанной в описании заклинания ценой.

19-й УРОВЕНЬ: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар межпространственного перемещения.

20-й УРОВЕНЬ: АРХИДРУИД

Вас наполняет жизненная сила природы, которая даёт вам перечисленные ниже преимущества.

Неувядающий Дикий облик. Каждый раз, когда вы совершаете бросок Инициативы и у вас не осталось использований Дикого облика, вы восстанавливаете одно потраченное использование.

Прирождённый волхв. Вы можете преобразовать использования Дикого облика в ячейку заклинаний (действие не требуется). Выберите количество потраченных использований Дикого облика и преобразуйте их в одну ячейку заклинаний, при этом каждое использование повышает уровень ячейки на 2. Например, если вы преобразуете два использования Дикого облика, вы создаёте ячейку заклинаний 4-го уровня. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Долголетие. Пронизывающая вас природная магия замедляет ваше старение. За каждые прошедшие десять лет ваше тело стареет только на один год.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ДРУИДА

В этом разделе представлен список заклинаний Друида. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Дубинка</i>	Преобразование	—
<i>Звёздный огонек</i>	Воплощение	—
<i>Искусство друидов</i>	Преобразование	—
<i>Наставление</i>	Прорицание	К
<i>Починка</i>	Преобразование	—
<i>Раскат грома</i>	Воплощение	—
<i>Сообщение</i>	Преобразование	—
<i>Сопrotивление</i>	Ограждение	К
<i>Сотворение пламени</i>	Призыв	—
<i>Стихийность</i>	Преобразование	—
<i>Терновый кнут</i>	Преобразование	—
<i>Уход за умирающим</i>	Некромантия	—
<i>Ядовитые брызги</i>	Некромантия	—

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА 1-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Волна грома</i>	Воплощение	—
<i>Добряника</i>	Призыв	—
<i>Дружба с животными</i>	Очарование	—
<i>Защита от добра и зла</i>	Ограждение	К, М
<i>Ледяной кинжал</i>	Призыв	—
<i>Лечащее слово</i>	Ограждение	—
<i>Лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Обнаружение болезней и яда</i>	Прорицание	К, Р
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Огонь фей</i>	Воплощение	К
<i>Опутывание</i>	Призыв	К
<i>Очарование личности</i>	Очарование	—
<i>Очищение пищи и питья</i>	Преобразование	Р
<i>Прыжок</i>	Преобразование	—
<i>Разговор с животными</i>	Прорицание	Р
<i>Скороход</i>	Преобразование	—
<i>Сотворение или уничтожение воды</i>	Преобразование	—
<i>Туманное облако</i>	Призыв	К

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА 2-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Бесследное передвижение</i>	Ограждение	К
<i>Вечный огонь</i>	Воплощение	М
<i>Вызов Зверя</i>	Призыв	К, М
<i>Гадание</i>	Прорицание	Р, М
<i>Горящий клинок</i>	Воплощение	К
<i>Дубовая кожа</i>	Преобразование	—
<i>Животные чувства</i>	Прорицание	К, Р
<i>Защита от яда</i>	Ограждение	—
<i>Лунный луч</i>	Воплощение	К
<i>Малое восстановление</i>	Ограждение	—
<i>Подмога</i>	Ограждение	—
<i>Поиск животных или растений</i>	Прорицание	Р
<i>Поиск ловушек</i>	Прорицание	—
<i>Поиск объекта</i>	Прорицание	К
<i>Поросль шипов</i>	Преобразование	К
<i>Порыв ветра</i>	Воплощение	К
<i>Почтовое животное</i>	Очарование	Р
<i>Пылающий шар</i>	Воплощение	К
<i>Раскалённый металл</i>	Преобразование	К
<i>Тёмное зрение</i>	Преобразование	—

Заклинание	Школа	Особое
<i>Увеличение/уменьшение</i>	Преобразование	К
<i>Удержание личности</i>	Очарование	К
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	К

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА 3-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Аура живучести</i>	Ограждение	К
<i>Возрождение</i>	Некромантия	М
<i>Вызов Феи</i>	Призыв	К, М
<i>Дневной свет</i>	Воплощение	—
<i>Защита от энергии</i>	Ограждение	К
<i>Метель</i>	Призыв	К
<i>Подводное дыхание</i>	Преобразование	Р
<i>Призыв животных</i>	Призыв	К
<i>Призыв молнии</i>	Призыв	К
<i>Притворная смерть</i>	Некромантия	Р
<i>Разговор с Растениями</i>	Преобразование	—
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Рост растений</i>	Преобразование	—
<i>Слияние с камнем</i>	Преобразование	Р
<i>Стена ветра</i>	Воплощение	К
<i>Стихийное оружие</i>	Преобразование	К
<i>Хождеие по воде</i>	Преобразование	Р

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА 4-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Власть над водами</i>	Преобразование	К
<i>Вызов стихии</i>	Призыв	К, М
<i>Гигантское насекомое</i>	Призыв	К
<i>Град</i>	Воплощение	—
<i>Изменение формы камня</i>	Преобразование	—
<i>Источник лунного света</i>	Воплощение	К
<i>Каменная кожа</i>	Преобразование	К, М
<i>Мираж</i>	Иллюзия	—
<i>Огненная стена</i>	Воплощение	К
<i>Огненный щит</i>	Воплощение	—
<i>Очарование чудовища</i>	Очарование	—
<i>Подчинение зверя</i>	Очарование	К
<i>Поиск существа</i>	Прорицание	К
<i>Превращение</i>	Преобразование	К
<i>Призыв лесных обитателей</i>	Призыв	К
<i>Призыв малых Элементалей</i>	Призыв	К
<i>Прорицание</i>	Прорицание	Р, М
<i>Свобода перемещения</i>	Ограждение	—
<i>Смятение</i>	Очарование	К
<i>Усыхание</i>	Некромантия	—
<i>Цепкая лоза</i>	Призыв	К

Заклинания Друида 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Высшее восстановление</i>	Ограждение	М
<i>Гейс</i>	Очарование	—
<i>Древесный путь</i>	Призыв	К
<i>Заражение</i>	Некромантия	—
<i>Каменная стена</i>	Воплощение	К
<i>Конус холода</i>	Воплощение	—
<i>Множественное лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Наблюдение</i>	Прорицание	К, М
<i>Нашествие насекомых</i>	Призыв	К
<i>Общение с природой</i>	Прорицание	Р
<i>Планарные узы</i>	Ограждение	М
<i>Преграда жизни</i>	Ограждение	К
<i>Призыв Элементаля</i>	Призыв	К
<i>Пробуждение разума</i>	Преобразование	М
<i>Реинкарнация</i>	Некромантия	М

Заклинания Друида 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Движение почвы</i>	Преобразование	К
<i>Лечение</i>	Ограждение	—
<i>Окаменение</i>	Преобразование	К
<i>Пир героев</i>	Призыв	М
<i>Поиск пути</i>	Прорицание	К, М
<i>Призыв Феи</i>	Призыв	К
<i>Путешествие через растения</i>	Призыв	—
<i>Солнечный луч</i>	Воплощение	К
<i>Терновая стена</i>	Призыв	К
<i>Хождение по ветру</i>	Преобразование	—

Заклинания Друида 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Знак</i>	Ограждение	М
<i>Изменение тяготения</i>	Преобразование	К
<i>Огненная буря</i>	Воплощение	—
<i>Планарный переход</i>	Призыв	М
<i>Регенерация</i>	Преобразование	—
<i>Таинственный мираж</i>	Иллюзия	—

Заклинания Друида 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Антипатия/симпатия</i>	Очарование	—
<i>Власть над погодой</i>	Преобразование	К
<i>Воспламеняющаяся туча</i>	Призыв	К
<i>Замешательство</i>	Очарование	—
<i>Землетрясение</i>	Преобразование	К
<i>Преобразование в животных</i>	Преобразование	—
<i>Солнечный ожог</i>	Воплощение	—
<i>Цунами</i>	Призыв	К

Заклинания Друида 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Гроза гнева</i>	Призыв	К
<i>Истинное воскрешение</i>	Некромантия	М
<i>Полное превращение</i>	Преобразование	К, М
<i>Предвидение</i>	Прорицание	—

Подклассы Друида

Подкласс Друида — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. Друиды образуют свободные сообщества, которые они называют кругами. В этом разделе представлены подклассы Круг звёзд, Круг земли, Круг луны и Круг моря.

Круг звёзд

Постигните сокрытые в созвездиях тайны

Круг звёзд с незапамятных времен отслеживал небесные узоры и открывал тайны, спрятанные среди созвездий. С помощью этих тайн Друиды стремятся подчинить силы космоса своей воле.

3-й уровень: Звёздная карта

Благодаря кропотливому изучению неба вы создали звёздную карту. Вы можете использовать этот Крошечный объект в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Друида. Совершите бросок по таблице «Звёздная карта», чтобы определить её вид, или выберите сами.

Пока вы владеете картой, у вас подготовлены заклинания *Наставление* и *Направляющий снаряд*, и вы можете сотворять *Направляющий снаряд* без траты ячейки заклинаний. Вы можете сотворить его таким образом количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Если вы потеряете карту, вы можете провести церемонию длительностью 1 час, чтобы магическим образом создать замену. Эта церемония может быть проведена во время Короткого или Долгого отдыха, и она уничтожит предыдущую карту.

Звёздная карта

1к6 Вид карты

1	Свиток с изображениями созвездий
2	Каменная табличка с отверстиями
3	Шкура совомедведя с тиснением в виде символов звёзд
4	Атлас в обложке из чёрного дерева
5	Кристалл с выгравированными звёздными узорами
6	Стеклянный диск с вытравленными изображениями созвездий

3-й уровень: Звёздный облик

Бонусным действием вы можете потратить использование Дикого облика, чтобы вместо перевоплощения принять Звёздный облик.

Находясь в звёздном облике, вы сохраняете свою игровую статистику, но ваше тело наполняется светом, а ваши суставы начинают мерцать, как звёзды, и соединяются друг с другом линиями, как на звёздной карте. Этот облик испускает Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Звёздный облик длится 10 минут. Он заканчивается досрочно, если вы отме-

ните его (действие не требуется), станете Недееспособным или используете это умение повторно.

Каждый раз, когда вы принимаете звёздный облик, выберите созвездие из описанных ниже, начинающее мерцать на вашем теле, при этом выбор даёт вам определённые преимущества, пока вы находитесь в этом облике.

Лучник. На вас появляется созвездие лучника. Когда вы переходите в этот облик и Бонусным действием в ваших последующих ходах, пока действует облик, вы можете совершить дальнюю атаку заклинанием, выпустив светящуюся стрелу по одному существу в пределах 60 футов. При попадании атака наносит урон Излучением, равный $1k8$ + ваш модификатор Мудрости.

Чаша. На вас появляется созвездие животно-рающей чаши. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание с тратой ячейки заклинаний, которое восстанавливает существу Хиты, вы или другое существо в пределах 30 футов можете восстановить количество Хитов, равное $1k8$ + ваш модификатор Мудрости.

Дракон. На вас появляется созвездие мудрого дракона. Когда вы совершаете проверку Интеллекта, проверку Мудрости или спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, при результате ≥ 20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

6-й уровень: КОСМИЧЕСКОЕ ЗНАМЕНИЕ

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете свериться со своей Звёздной картой в поисках предзнаменований и бросить любую кость. До окончания следующего Долгого отдыха вы получаете особую Реакцию, в зависимости от чётного или нечётного результата броска:

Благо (чёт). Каждый раз, когда видимое вами существо в пределах 30 футов собирается выполнить Тест ≥ 20 , вы можете Реакцией бросить $1k6$ и прибавить выпавшее значение к результату броска существа.

Напасть (нечёт). Каждый раз, когда видимое вами существо в пределах 30 футов собирается выполнить Тест ≥ 20 , вы можете Реакцией бросить $1k6$ и вычесть выпавшее значение из результата броска существа.

Вы можете совершить эту Реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один) и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

10-й уровень: МЕРЦАЮЩИЕ СОЗВЕЗДИЯ

Созвездия вашего Звёздного облика улучшаются. $1k8$ Лучника и Чаши становятся $2k8$, и, пока действует созвездие Дракона, вы имеете Скорость полёта 20 футов и можете парить.

Кроме того, находясь в Звёздном облике, вы можете изменить мерцающее на вашем теле созвездие в начале каждого вашего хода.





14-й УРОВЕНЬ: СОСТОЯЩИЙ ИЗ ЗВЁЗД

Находясь в Звёздном облике, вы становитесь частично бестелесным, что даёт вам Соппротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

КРУГ ЗЕМЛИ

Воспевайте связь с миром природы

Круг земли состоит из мистиков и мудрецов, поколениями обеспечивающих сохранность древних знаний и обрядов. Их собрания проводятся в священном круге деревьев или стоячих камней, где на Друидическом языке звучат изначальные секреты самого мироздания. Мудрейшие представители круга служат духовными лидерами своих общин.

3-й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА ЗЕМЛИ

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, выберите один тип земли: засушливая, полярная, умеренная или тропическая. Обратитесь к таблице ниже, соответствующей выбранному типу — у вас всегда подготовлены заклинания, перечисленные для вашего уровня Друида и ниже.

ЗАСУШЛИВАЯ ЗЕМЛЯ

Уровень Друида	Заклинания круга
3	<i>Огненные ладони, Огненный снаряд, Размытый образ</i>
5	<i>Огненный шар</i>
7	<i>Усыхание</i>
9	<i>Каменная стена</i>

ПОЛЯРНАЯ ЗЕМЛЯ

Уровень Друида	Заклинания круга
3	<i>Луч холода, Туманное облако, Удержание личности</i>
5	<i>Метель</i>
7	<i>Град</i>
9	<i>Конус холода</i>

УМЕРЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Уровень Друида	Заклинания круга
3	<i>Туманный шаг, Усыпление, Электрошок</i>
5	<i>Молния</i>
7	<i>Свобода перемещения</i>
9	<i>Древесный путь</i>

ТРОПИЧЕСКАЯ ЗЕМЛЯ

Уровень Друида	Заклинания круга
3	<i>Брызги кислоты, Луч болезни, Паутина</i>
5	<i>Зловонное облако</i>
7	<i>Преобразование</i>
9	<i>Нашествие насекомых</i>



Друид в облике Волка
воет на Луну

3-й уровень: Помощь земли

Действием Магия вы можете потратить использование вашего Дикого облика и выбрать точку в пределах 60 футов. На короткое время в Сфере радиусом 10 футов с центром в выбранной точке появляются дарующие энергию цветы и вытягивающие жизнь тернии. Каждое существо в Сфере по вашему выбору должно совершить спасбросок Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 2кб урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Одно существо по вашему выбору в этой области восстанавливает 2кб Хитов.

Урон и лечение увеличиваются на 1кб, когда вы достигаете 10-го (3кб) и 14-го (4кб) уровней Друида.

6-й уровень: Природное восстановление

Вы можете сотворить одно из заклинаний 1-го уровня и выше, подготовленных вами умением Заклинания Круга земли, без траты ячейки заклинаний и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сделать это повторно.

Кроме того, когда вы заканчиваете Короткий отдых, вы можете выбрать потраченные ячейки заклинаний для восстановления. Суммарный уровень восстанавливаемых ячеек не должен превышать половины вашего уровня Друида (округляя в большую сторону), и ни одна из них не может быть 6-го уровня или выше. Например, если вы Друид 6-го уровня, вы можете восстановить до трёх уровней ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или одну ячейку заклинаний 3-го уровня, или ячейки заклинаний 1-го и 2-го уровня, или три ячейки заклинаний 1-го уровня. Вы не можете восстановить ячейки заклинаний с помощью этого умения повторно, пока не завершите Долгий отдых.

10-й уровень: Природный оберег

Вы имеете Иммунитет к состоянию Отравленный и Сопротивление типу урона, соответствующему выбранному типу земли умения Заклинания Круга земли, как показано в таблице «Природный оберег».

Природный оберег

Тип земли	Сопрот-е	Тип земли	Сопрот-е
Засушливая	Огонь	Умеренная	Электричество
Полярная	Холод	Тропическая	Яд

14-й уровень: Природное убежище

Действием Магия вы можете потратить использование Дикого облика и вызвать призрачные деревья и плющ на земле в Кубе со стороной 15 футов в пределах 120 футов. Они существуют в течение 1 минуты, пока вы не станете Недееспособным или не умрётё. Вы и ваши союзники в этой области имеете Укрытие наполовину, а ваши союзники также получают текущее Сопротивление вашего Природного оберега.

Бонусным действием вы можете переместить Куб на расстояние до 60 футов по земле в пределах 120 футов от вас.

Круг луны

Защищайте природу в животном облике

Друиды Круга луны черпают силу из лунной магии для трансформации себя. Собрания их круга, где они делятся новостями и проводят ритуалы, проходят под светом луны.

Друиды этого круга изменчивы, как луна: они могут скользить в ночи, как большие кошки, а на следующий день парить над верхушками деревьев, как орлы, а затем продираться сквозь чащу, как медведь, отпугивая забредшее чудовище. В крови этих Друидов — дикая сущность природы.

3-й уровень: Облики круга

Вы можете направлять лунную магию, когда вы принимаете Дикий облик, что даёт вам перечисленные ниже преимущества.

Показатель опасности. Максимальный Показатель опасности для облика равен одной трети вашего уровня Друида (округляя в меньшую сторону).

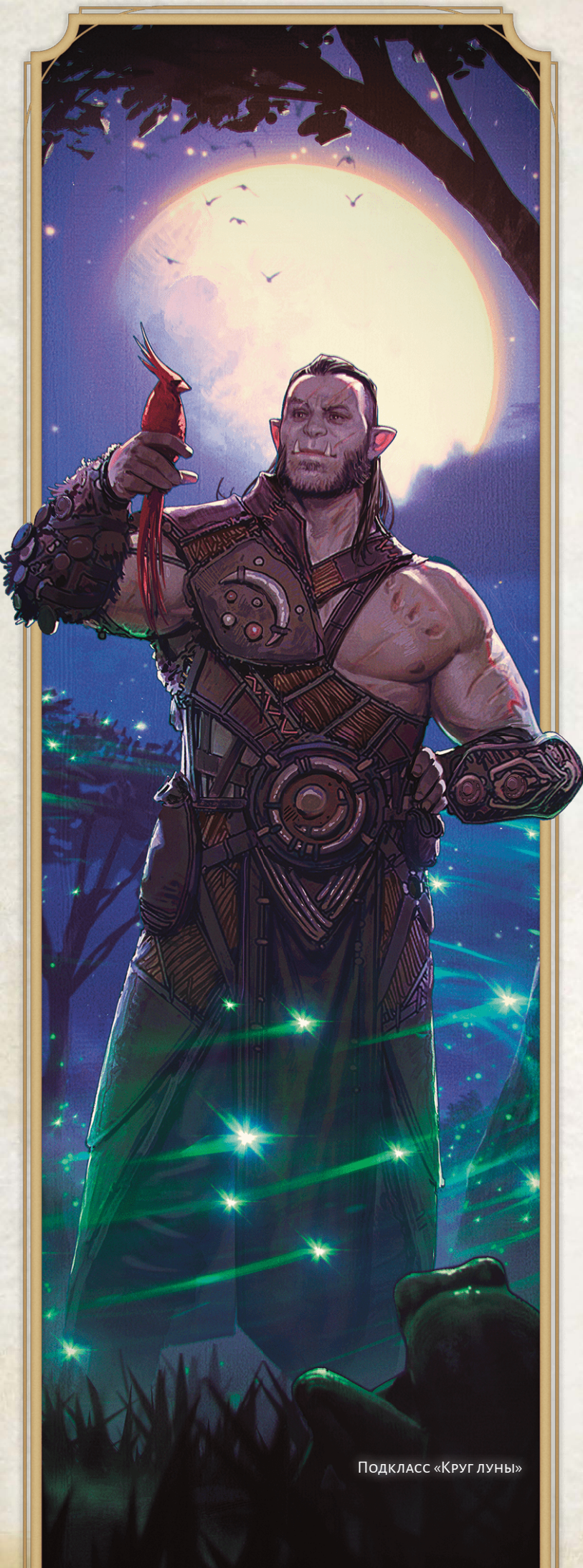
Класс защиты. Пока вы находитесь в облике Зверя, ваш КЗ равен 13 плюс ваш модификатор Мудрости, если эта сумма выше КЗ облика.

Временные хиты. Вы получаете количество Временных хитов, равное вашему трёхкратному уровню Друида.

3-й уровень: Заклинания Круга луны

Когда вы достигаете уровня Друида, указанного в таблице «Заклинания Круга луны», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Кроме того, вы можете сотворять заклинания этого умения в Диком облике.



Подкласс «Круг луны»

ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА ЛУНЫ

Уровень Друида	Заклинания круга
3	Звёздный светлячок, Лечение ран, Лунный луч
5	Призыв животных
7	Источник лунного света
9	Множественное лечение ран

6-й УРОВЕНЬ: УЛУЧШЕННЫЕ ОБЛИКИ КРУГА

Находясь в Диком облике, вы получаете следующие преимущества.

Лунное сияние. Каждая из ваших атак в Диком облике может наносить обычный тип урона или урон Излучением. Вы выбираете тип каждый раз, когда попадаете этими атаками.

Повышенная крепкость. Вы можете добавить ваш модификатор Мудрости к вашим спасброскам Телосложения.

10-й УРОВЕНЬ: ШАГ В ЛУННЫЙ СВЕТ

Вы магическим образом перемещаете себя, вновь появляясь во вспышке лунного света. Бонусным действием вы телепортируетесь в видимое вами незанятое пространство в пределах 30 футов и совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки до конца этого хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы также можете восстановить использования, потратив ячейку заклинаний 2-го уровня и выше за каждое использование, которое вы хотите восстановить (действие не требуется).

14-й УРОВЕНЬ: ЛУННЫЙ ОБЛИК

Вас наполняет сила луны, которая даёт вам следующие преимущества.

Улучшенное Лунное сияние. Один раз за ход вы можете нанести дополнительно 2к10 урона Излучением цели при попадании атакой Дикого облика.

Общий лунный свет. Каждый раз, когда вы используете Шаг в лунный свет, вы также можете телепортировать одно согласное существо. Это существо должно находиться в пределах 10 футов, и вы телепортируете его в видимое вами незанятое пространство в пределах 10 футов от вашей точки назначения.

КРУГ МОРЯ

Слейтесь воедино с приливами и штормами

Друиды Круга моря черпают силы из бурных океанов и штормов. Некоторые из них считают себя воплощением природного гнева и стремятся отомстить тем, кто разрушает природу. Другие стремятся к мистическому единению с природой и настраиваются на приливы и отливы, следуют за стремительными течениями и волнами и прислушиваются к непостижимому шёпоту и рёву ветров.

3-й уровень: Заклинания Круга Моря

Когда вы достигаете уровня Друида, указанного в таблице «Заклинания Круга моря», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Круга Моря

Уровень Друида	Заклинания круга
3	<i>Волна грома, Дребезги, Луч холода, Порыв ветра, Туманное облако</i>
5	<i>Молния, Подводное дыхание</i>
7	<i>Власть над водами, Град</i>
9	<i>Призыв элементаля, Удержание чудовища</i>

3-й уровень: Гнев Моря

Бонусным действием вы можете потратить использование Дикого облика, чтобы создать 5-футовую Эманацию вокруг вас в виде брызг океанской воды на 10 минут. Она заканчивается досрочно, если вы отменяете её (действие не требуется), создаёте повторно или становитесь Недееспособным.

Когда вы создаёте Эманацию, Бонусным действием в ваших последующих ходах, вы можете выбрать другое существо, видимое вами в Эманации. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе получит урон Холодом, и, если это существо Большого размера или меньше, его оттолкнёт на расстояние до 15 футов от вас. Чтобы определить нанесённый урон, бросьте к6 в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум одна кость).

6-й уровень: Родство с Морями

Радиус Эманации, создаваемой вашим Гневом морей, увеличивается до 10 футов.

Кроме того, вы получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости ходьбы.

10-й уровень: Бурерождённый

Ваш Гнев морей предоставляет ещё два преимущества, описанных ниже, когда эффект активен.

Полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости ходьбы.

Сопrotивление. Вы имеете Сопrotивление урону Звукoм, Холодом и Электричеством.

14-й уровень: Дар Океана

Вы можете создать Эманацию вашего Гнева морей не вокруг себя, а вокруг одного согласного существа в пределах 60 футов. Это существо получает все преимущества Эманации и использует ваши Сл спасброска заклинаний и модификатор Мудрости для них.

Кроме того, вы можете создать Эманацию одновременно вокруг другого существа и вокруг себя, потратив при создании не одно, а два использования Дикого облика.

Подкласс «Круг моря»





ЖРЕЦ

ЧУДОТВОРЕЦ НА СЛУЖБЕ БОЖЕСТВЕННЫХ СИЛ



Ключевые атрибуты Жреца

Основная характеристика	Мудрость
Кость хитов	К8 за уровень Жреца
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> История, Медицина, Проницательность, Религия или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Кольчужная рубаха, Щит, Булава, Священный символ, Набор священника и 7 ЗМ; или (Б) 110 ЗМ

ЖРЕЦЫ черпают силу из божественных царств и используют её для сотворения чудес. Благословлённый божеством, пантеоном или другой бессмертной сущностью этот класс может прикоснуться к божественной магии Внешних планов — обители богов — и направить её на поддержку мирян и борьбу с врагами.

Поскольку их сила — божественный дар, Жрецы часто связаны с храмами, посвящёнными богу или другой бессмертной силе, даровавшей им своё волшебство. Овладение божественной магией не требует особого обучения, однако Жрецы могут изучать и практиковать молитвы и обряды, помогающие им черпать силу из Внешних планов.

Не каждый служитель храма или святилища является Жрецом. Большинство священников ведут простую жизнь в служении церкви, не владеют магией и проявляют свою набожность в молитвах и ритуалах. Многие смертные утверждают, что говорят от имени богов, но лишь Жрецы могут управлять силой этих божеств.

Выбор Жреца...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Жреца».
- Получите умения Жреца 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Жреца».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Жреца»: Кость хитов и навык обращения с Лёгким и Средним доспехом и Щитами.

- Получите умения Жреца 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Жреца». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Жреца

Будучи Жрецом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Жрец. Эти умения перечислены в таблице «Умения Жреца».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать молитву и медитацию для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Жреца, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете три заговора по вашему выбору из списка заклинаний Жреца. Рекомендуется взять заклинания *Наставление*, *Священное пламя* и *Чудотворство*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Жреца, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Жреца.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Жреца, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Жреца по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Жреца».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Жреца» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания Жреца 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Благословение*, *Лечение ран*, *Направляющий снаряд* и *Щит веры*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Жреца, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Жреца». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Жреца, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Жрец 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Жреца даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Жреца.

УМЕНИЯ ЖРЕЦА

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Проведение божественности		Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний									
			—	Заговоры		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Сотворение заклинаний, Божественный орден	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Проведение божественности	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Жреца	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Испепеление нежити	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	Благословлённые удары	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10	+4	Божественное вмешательство	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14	+5	Улучшенные Благословлённые удары	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16	+5	Увеличение характеристик	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17	+6	Умение подкласса	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19	+6	Эпический дар	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20	+6	Великое божественное вмешательство	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями Жреца, для которых у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Жреца является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Священный символ в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Жреца.

1-й уровень: БОЖЕСТВЕННЫЙ ОРДЕН

Вы выбрали для себя одну из перечисленных ниже священных ролей.

Защитник. Вы прошли боевую подготовку и получаете владение Воинским оружием и навык обращения с Тяжёлыми доспехами.

Чудотворец. Вы знаете один дополнительный заговор из списка заклинаний Жреца. Кроме того, ваша мистическая связь с божественным даёт вам бонус к вашим проверкам Интеллекта (Тайная магия или Религия). Бонус равен вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

2-й уровень: ПРОВЕДЕНИЕ БОЖЕСТВЕННОСТИ

Вы можете направлять божественную энергию напрямую с Внешних планов для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами, описанными ниже: Божественная искра и Изгнание нежити. Каждый раз, когда вы используете Проведение божественности этого класса, выберите, какой эффект Проведения божественности этого класса вы создаёте. Вы получаете дополнительные варианты эффектов на более высоких уровнях Жреца.

Вы можете использовать Проведение божественности этого класса дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете определенных уровней Жреца, как показано в столбце «Проведение божественности» таблицы «Умения Жреца».

Если эффект Проведения божественности требует совершение спасброска, его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний от умения Сотворение заклинаний этого класса.

Божественная искра. Действием Магия вы указываете своим Священным символом на другое видимое вами существо в пределах 30 футов и сосредотачиваете на нём божественную энергию. Бросьте 1к8 и добавьте свой модификатор Мудрости. Вы либо восстанавливаете этому существу количество Хитов, равное этой сумме, либо заставляете существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон Некротической энергией или Излучением (по вашему выбору), равный этой сумме. При успехе существо получает половину этого урона (округляя в меньшую сторону).

Вы бросаете дополнительную к8, когда достигаете 7-го (2к8), 13-го (3к8) и 18-го (4к8) уровней Жреца.

Изгнание нежити. Действием Магия вы демонстрируете свой Священный символ и порицаете Нежить. Каждая Нежить по вашему выбору в пределах 30 футов должна совершить спасбросок Мудрости. При провале существо становится Испуганным и Недееспособным на 1 минуту. В течение этого времени каждый свой ход существо пытается переместиться как можно дальше от вас. Этот эффект заканчивается на существе досрочно, если оно получает урон, вы становитесь Недееспособным или умираете.

3-й уровень: Подкласс Жреца

Вы получаете подкласс Жреца по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Домен войны, Домен жизни, Домен света и Домен обмана. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Жреца. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Жреца.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Жреца.

5-й уровень: Испепеление нежити

Каждый раз, когда вы используете Изгнание нежити, вы можете бросить к8 в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум 1к8), и сложить результаты. Каждая Нежить, провалившая спасбросок против этого использования Изгнания нежити, получает урон Излучением, равный сумме результатов. Этот урон не заканчивает эффект изгнания.

7-й уровень: Благословлённые удары

В битве вас наполняет божественная сила. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору (если вы получаете один из этих вариантов от подкласса Жреца из старой книги, используйте только тот вариант, который вы выбрали для этого умения).

Божественный удар. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете броском атаки с использованием оружия, вы можете нанести цели дополнительно 1к8 урона Излучением или Некротической энергией (по вашему выбору).

Могущественное колдовство. Когда вы наносите урон заговором Жреца, добавьте к урону ваш модификатор Мудрости.

10-й уровень: Божественное вмешательство

Вы можете призвать своё божество или пантеон вмешаться от вашего имени. Действием Магия выберите любое заклинание Жреца 5-го уровня или ниже, не требующее Реакции для сотворения. Частью этого действия вы сотворяете это заклинание без траты ячейки заклинаний и использования Материальных компонентов. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

14-й уровень: Улучшенные благословлённые удары

Выбранный вами вариант Благословлённых ударов становится ещё более мощным.

Божественный удар. Дополнительный урон вашего Божественного удара увеличивается до 2к8.

Могущественное колдовство. Когда вы сотворяете заговор Жреца и наносите им урон существу, вы можете увеличить вашу живучесть или живучесть другого существа в пределах 60 футов давая Временные хиты в количестве, равном вашему удвоенному модификатору Мудрости.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар судьбы.

20-й уровень: Великое божественное вмешательство

Вы можете призывать ещё более могущественное вмешательство божественных сил. Когда вы используете ваше умение Божественное вмешательство, то можете выбрать заклинание *Желание*. В таком случае вы не сможете использовать Божественное вмешательство повторно, пока не закончите 2к4 Долгих отдыхов.

Список заклинаний Жреца

В этом разделе представлен список заклинаний Жреца. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Наставление</i>	Прорицание	К
<i>Погребальный звон</i>	Некромантия	—
<i>Починка</i>	Преобразование	—
<i>Свет</i>	Воплощение	—
<i>Священное пламя</i>	Воплощение	—
<i>Слово сияния</i>	Воплощение	—
<i>Сопrotивление</i>	Ограждение	К
<i>Уход за умирающим</i>	Некромантия	—
<i>Чудотворство</i>	Преобразование	—

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 1-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Благословение</i>	Очарование	К, М
<i>Защита от добра и зла</i>	Ограждение	К, М
<i>Лечащее слово</i>	Ограждение	—
<i>Лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Нанесение ран</i>	Некромантия	—
<i>Направляющий снаряд</i>	Воплощение	—
<i>Обнаружение болезней и яда</i>	Прорицание	К, Р
<i>Обнаружение добра и зла</i>	Прорицание	К
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Очищение пищи и питья</i>	Преобразование	Р
<i>Порча</i>	Очарование	К
<i>Приказ</i>	Очарование	—
<i>Сотворение или уничтожение воды</i>	Преобразование	—
<i>Убежище</i>	Ограждение	—
<i>Щит веры</i>	Ограждение	К

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 2-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вечный огонь</i>	Воплощение	М
<i>Гадание</i>	Прорицание	Р, М
<i>Глухота/слепота</i>	Преобразование	—
<i>Духовное оружие</i>	Воплощение	К
<i>Защита от яда</i>	Ограждение	—
<i>Малое восстановление</i>	Ограждение	—
<i>Молебн лечения</i>	Ограждение	—
<i>Нетленные останки</i>	Некромантия	Р, М
<i>Область истины</i>	Очарование	—
<i>Охраняющая связь</i>	Ограждение	М
<i>Подмога</i>	Ограждение	—
<i>Поиск ловушек</i>	Прорицание	—
<i>Поиск объекта</i>	Прорицание	К
<i>Тишина</i>	Иллюзия	К, Р
<i>Удержание личности</i>	Очарование	К
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	К
<i>Умиротворение</i>	Очарование	К

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 3-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Аура живучести</i>	Ограждение	К
<i>Возрождение</i>	Некромантия	М
<i>Дневной свет</i>	Воплощение	—
<i>Духовные стражи</i>	Призыв	К
<i>Защита от энергии</i>	Ограждение	К
<i>Магический круг</i>	Ограждение	М
<i>Маяк надежды</i>	Ограждение	К

Заклинание	Школа	Особое
<i>Множественное лечащее слово</i>	Ограждение	—
<i>Охранная руна</i>	Ограждение	М
<i>Поднятие мертвеца</i>	Некромантия	—
<i>Подсматривание</i>	Прорицание	К, М
<i>Послание</i>	Прорицание	—
<i>Притворная смерть</i>	Некромантия	Р
<i>Проклятие</i>	Некромантия	К
<i>Разговор с мёртвыми</i>	Некромантия	—
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Слияние с камнем</i>	Преобразование	Р
<i>Снятие проклятия</i>	Ограждение	—
<i>Сотворение пищи и воды</i>	Призыв	—
<i>Хождеие по воде</i>	Преобразование	Р
<i>Языки</i>	Прорицание	—

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 4-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Аура жизни</i>	Ограждение	К
<i>Аура очищения</i>	Ограждение	К
<i>Власть над водами</i>	Преобразование	К
<i>Изгнание</i>	Ограждение	К
<i>Изменение формы камня</i>	Преобразование	—
<i>Оберег от смерти</i>	Ограждение	—
<i>Поиск существа</i>	Прорицание	К
<i>Предсказание</i>	Прорицание	Р, М
<i>Свобода перемещения</i>	Ограждение	—
<i>Страж веры</i>	Призыв	—

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 5-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вызов Небожителя</i>	Призыв	К, М
<i>Высшее восстановление</i>	Ограждение	М
<i>Гейс</i>	Очарование	—
<i>Заражение</i>	Некромантия	—
<i>Знание легенд</i>	Прорицание	М
<i>Круг силы</i>	Ограждение	К
<i>Множественное лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Наблюдение</i>	Прорицание	К, М
<i>Нашествие насекомых</i>	Призыв	К
<i>Небесный огонь</i>	Воплощение	—
<i>Общение</i>	Прорицание	Р
<i>Оживление</i>	Некромантия	М
<i>Планарные узы</i>	Ограждение	М
<i>Рассеивание добра и зла</i>	Ограждение	К
<i>Святылище</i>	Ограждение	М

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА 6-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Запрет</i>	Ограждение	Р, М
<i>Истинное зрение</i>	Прорицание	М
<i>Исцеление</i>	Ограждение	—
<i>Пир героев</i>	Призыв	М
<i>Планарный союзник</i>	Призыв	—
<i>Поиск пути</i>	Прорицание	К, М
<i>Поражение</i>	Некромантия	—
<i>Слово возврата</i>	Призыв	—
<i>Солнечный луч</i>	Воплощение	К
<i>Сотворение нежити</i>	Некромантия	М
<i>Стена клинков</i>	Воплощение	К



ЕЖЕДНЕВНАЯ МОЛИТВА
ЖРЕЦА ДАРУЕТ ЕМУ
ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания Жреца 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Божественное слово</i>	Воплощение	—
<i>Воскрешение</i>	Некромантия	М
<i>Знак</i>	Ограждение	М
<i>Огненная буря</i>	Воплощение	—
<i>Планарный переход</i>	Призыв	М
<i>Призыв Небожителя</i>	Призыв	К
<i>Регенерация</i>	Преобразование	—
<i>Слово силы: стойкость</i>	Очарование	—
<i>Эфирность</i>	Призыв	—

Заклинания Жреца 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Аура святости</i>	Ограждение	К, М
<i>Власть над погодой</i>	Преобразование	К
<i>Землетрясение</i>	Преобразование	К
<i>Поле антимагии</i>	Ограждение	К
<i>Солнечный ожог</i>	Воплощение	—

Заклинания Жреца 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Врата</i>	Призыв	К, М
<i>Истинное воскрешение</i>	Некромантия	М
<i>Множественное исцеление</i>	Ограждение	—
<i>Проекция в астрал</i>	Некромантия	М
<i>Слово силы: исцеление</i>	Очарование	—

Подклассы Жреца

Подкласс Жреца — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. Каждый подкласс Жреца назван согласно домену бытия, пользующемуся благосклонностью бога, пантеона или религиозного ордена. В этом разделе представлены подклассы Домен войны, Домен жизни, Домен света и Домен обмана.

Домен войны

Вдохновляйте на подвиги и карайте врагов

Война многолика. Она может сделать обычных людей героями. Она может принести отчаянье и ужас, когда жестокость и трусость затмевают проявления достоинства и мужества. Жрецы, использующие магию Домена войны, преуспевают в сражениях, вдохновляют других на славную битву или воздают насилием в качестве молитвы.

Боги Домена войны присматривают за воинами и вознаграждают их за великие подвиги. Среди них можно встретить как защитников чести и благородства, так и богов разрушения и наживы. Некоторые боги войны занимают более нейтральную позицию: поощряют войну во всех её проявлениях и поддерживают всех воителей без исключения.

3-й уровень: Направленный удар

Когда вы или существо в пределах 30 футов промахиваетесь броском атаки, то можете потратить использование вашего Проведения божественности и дать этому броску бонус +10, потенциально обращая промах в попадание. Если вы используете это умение, чтобы дать бонус броску атаки другого существа, вы должны совершить Реакцию.

3-й уровень: Заклинания Домена войны

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена войны», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена войны

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	<i>Божественное оружие, Магическое оружие, Направляющий снаряд, Щит веры</i>
5	<i>Духовные стражи, Мантия крестоносца</i>
7	<i>Огненный щит, Свобода перемещения</i>
9	<i>Удар стального ветра, Удержание чудовища</i>

3-й уровень: Боевой священник

Бонусным действием вы можете совершить одну атаку оружием или Безоружный удар. Вы можете совершить это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Благословение бога войны

Вы можете потратить использование вашего Проведения божественности, чтобы сотворить *Щит веры* или *Божественное оружие* без траты ячейки заклинаний. Когда вы сотворяете заклинание таким образом, оно не требует Концентрации. Вместо этого заклинание длится 1 минуту и заканчивается досрочно, если вы сотворите это заклинание повторно, станете Недееспособным или умрёте.



Подкласс «Домен войны»

17-й УРОВЕНЬ: ВОПЛОЩЕНИЕ БИТВЫ

Вы получаете Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

ДОМЕН ЖИЗНИ

Утешьте страдания этого мира

Домен жизни сосредоточен на позитивной энергии, поддерживающей всё живое в мультивселенной. Жрецы этого домена являются мастерами лечения, использующими эту жизненную силу для исцеления различной боли.

Всё сущее зависит от связанной с этим доменом позитивной энергии, поэтому его может выбрать Жрец практически любой религиозной традиции. Этот домен особенно связан с божествами земледелия, богами здоровья или выносливости, а также богами дома и общины. Практикующие лечение религиозные ордены также обращаются к магии этого домена.

3-й УРОВЕНЬ: ПОБОРНИК ЖИЗНИ

Когда заклинание, которое вы сотворяете с тратой ячейки заклинаний, восстанавливает существу Хиты, это существо восстанавливает дополнительные Хиты в тот же ход, когда вы сотворяете это заклинание. Количество дополнительных Хитов равно 2 + уровень использованной ячейки.

3-й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЖИЗНИ

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена жизни», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЖИЗНИ

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	Благословение, Лечение ран, Малое восстановление, Подмога
5	Возрождение, Множественное лечащее слово
7	Аура жизни, Оберег от смерти
9	Высшее восстановление, Множественное лечение ран

3-й УРОВЕНЬ: СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ

Действием Магия вы демонстрируете свой Священный символ и тратите использование вашего Проведения божественности, чтобы вызвать исцеляющую энергию, которая может восстановить количество Хитов, равное вашему пятикратному уровню Жреца. Выберите Окровавленные существ в пределах 30 футов (можно выбрать себя) и разделите эти Хиты между ними. Это умение может восстановить существу не больше половины его максимума Хитов.

6-й УРОВЕНЬ: БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ

Заклинания исцеления, которые вы сотворяете на других, также лечат вас. Сразу после сотворения

заклинания с тратой ячейки заклинаний, которое восстанавливает Хиты одному или нескольким существам помимо вас, вы восстанавливаете количество Хитов, равное 2 + уровень этой ячейки заклинаний.

17-й уровень: ВЫСШЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Когда вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить Хиты существу с помощью заклинания или Проведения божественности, не бросайте эти кости, а вместо этого используйте максимальное значение каждой из этих костей. Например, вместо восстановления существу заклинанием 2к6 Хитов вы восстанавливаете 12.

ДОМЕН СВЕТА

Несите свет, разгоняющий тьму

Домен света сосредоточен на божественной силе, приносящей откровение и пылающий огонь. Вооружённые этой силой Жрецы — просветлённые души, исполненные сиянием и силой пронизательного взора их божеств, преследующие важную задачу развеивания лжи и выжигания тьмы.

Домен света связан с богами истины, бдительности, красоты, пронизательности и обновления. Некоторые из этих богов отождествляются с солнцем или возничим, направляющим путь светила по небу. Другие — это разоблачающие обман стражи. Третьи же — божества красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это проводник в духовном развитии.

3-й уровень: ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА СВЕТА

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена света», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА СВЕТА

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	<i>Видение невидимого, Огненные ладони, Огонь фей, Палящий луч</i>
5	<i>Дневной свет, Огненный шар</i>
7	<i>Магический глаз, Огненная стена</i>
9	<i>Наблюдение, Небесный огонь</i>

3-й уровень: СИЯНИЕ РАССВЕТА

Действием Магия вы демонстрируете свой Священный символ и тратите использование своего Проведения божественности, чтобы испустить вспышку света исходящей от вас 30-футовой Эманацией. Любая магическая Темнота — например, созданная заклинанием *Тьма*, — рассеивается в этой области. Кроме того, каждое существо по вашему выбору в этой области должно совершить спасбросок Телосложения, получая 2к10 + ваш уровень Жреца урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе.

3-й уровень: ЗАЩИЩАЮЩАЯ ВСПЫШКА

Когда видимое вами существо в пределах 30 футов совершает бросок атаки, вы можете Реакцией наложить Помеху на этот бросок, вызвав вспышку света перед тем как атака попадёт или промахнётся.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.



Подкласс
«Домен ;жизни»



Подкласс
«Домен Света»

6-й уровень: УЛУЧШЕННАЯ ЗАЩИЩАЮЩАЯ ВСПЫШКА

Вы восстанавливаете все потраченные использования Защищающей вспышки после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы используете Защищающую вспышку, вы можете дать Временные хиты цели, которую вы защищаете вспышкой, в количестве, равном $2кб +$ ваш модификатор Мудрости.

17-й уровень: КОРОНА СВЕТА

Действием Магия вы начинаете излучать ауру солнечного света, которая существует в течение 1 минуты или пока вы её не рассеете (действие не требуется). Вы излучаете Яркий свет в пределах 60 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Ваши враги в этой области Яркого света совершают с Помехой спасброски против вашего Сияния рассвета и любого заклинания, наносящего урон Излучением или Огнём.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

ДОМЕН ОБМАНА

Устраивайте пакости и бросайте вызов авторитетам

Домен обмана предлагает магию обмана, иллюзий и скрытности. Владующие этой магией Жрецы раскачивают мир, подкалывают гордецов, глумятся над тиранами, освобождают пленников и попирают бессмысленные традиции. Прямой конфронтации они предпочитают уловки и розыгрыши.

Боги обмана — это озорники и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов как божественным, так и земным порядкам. Они олицетворяют силы перемен и социальных потрясений, а также покровительствуют вора, негодяям, игрокам, мятежникам и освободителям. Действующие втайне религиозные ордены, в том числе стремящиеся свергнуть деспотичные правительства или иерархии, черпают силу в Домене обмана.

3-й уровень: БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОБМАНЩИКА

Действием Магия вы можете дать себе или согласному существу в пределах 30 футов Преимущество к проверкам Ловкости (Скрытность). Это благословение действует, пока вы не закончите Долгий отдых или не используйте это умение повторно.

3-й уровень: Двуличность

Бонусным действием вы можете потратить использование своего Проведения божественности, чтобы создать идеальную визуальную иллюзию себя в видимом вами незанятом пространстве в пределах 30 футов. Иллюзия неосязаема и не занимает пространство. Она длится 1 минуту, но заканчивается досрочно, если вы рассеете её (действие не требуется) или станете Недееспособным. Иллюзия может двигаться и повторять ваши мимику и жесты. Пока она существует, вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Сотворение заклинаний. Вы можете сотворять заклинания так, как если бы находились в пространстве иллюзии, но при этом всё равно должны использовать свои собственные чувства.

Отвлечение. Когда вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от видящего иллюзию существа, вы совершаете с Преимуществом броски атаки по этому существу, поскольку его отвлекает иллюзия.

Перемещение. Бонусным действием вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в видимое вами незанятое пространство в пределах 120 футов от вас.

3-й уровень: Заклинания Домена Обмана

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена обмана», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена Обмана

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	<i>Бесследное передвижение, Маскировка, Невидимость, Очарование личности</i>
5	<i>Гипнотический узор, Необнаружимость</i>
7	<i>Переносящая дверь, Смятение</i>
9	<i>Изменение памяти, Подчинение личности</i>

6-й уровень: Обманная рокировка

Каждый раз, когда вы Бонусным действием создаёте или перемещаете иллюзию своей Двуличности, вы можете телепортироваться, поменявшись местами с иллюзией.

17-й уровень: Улучшенная двуличность

Иллюзия вашей Двуличности стала ещё могущественнее в следующих отношениях.

Совместное отвлечение. Вы и ваши союзники совершаете с Преимуществом броски атаки по существам в пределах 5 футов от иллюзии.

Исцеляющая иллюзия. Когда иллюзия заканчивается, вы или существо в пределах 5 футов от иллюзии по вашему выбору восстанавливаете количество Хитов, равное вашему уровню Жреца.



Подкласс
«Домен Обмана»



КОЛДУН

ОККУЛЬТИСТ, ЗАКЛЮЧИВШИЙ ЗАГАДОЧНУЮ СДЕЛКУ



Ключевые атрибуты Колдуна

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	K8 за уровень Колдуна
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Тайная магия, Обман, История, Запугивание, Расследование, Природа или Религия
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкий доспех
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Кожаный доспех, Серп, 2 Кинжала, Магическая фокусировка (сфера), Книга (окультизные знания), Набор учёного и 15 зм; или (Б) 100 зм

Колдуны ищут тайные знания, лежащие в основе мультивселенной. Их поиск магической силы начинается с чтения запретных томов, простеньких воззваний к силе существей, живущих за границами бытия, или обнаружения таинственных мест, где ощущается влияние таких существей. Рано или поздно, каждый Колдун оказывается связан договором с могущественным покровителем. Опираясь на древние знания об ангелах, архифеях, демонах, дьяволах, каргах и чужеродных существах Дальнего предела, они собирают частицы тайного знания вместе, чтобы укрепить собственную мощь.

Колдуны считают своих покровителей средством для достижения магической силы. Одни из них уважают, чтят или даже любят своих покровителей, другие служат собственным благодетелям с неохотой, а третьи стремятся подорвать авторитет своих патронов с помощью силы, дарованной ими.

После заключения договора тягу Колдуна к знаниям и власти невозможно утолить простой учебой. Большинство из них проводят свои дни в погоне за великой силой и тайными знаниями и часто участвуют в различных приключениях.

Выбор Колдуна...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Колдуна».
- Получите умения Колдуна 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Колдуна».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Колдуна»: Кость Хитов и навык обращения с Лёгкими доспехами.
- Получите умения Колдуна 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Колдуна». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Колдуна

Будучи Колдуном вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Колдун. Эти умения перечислены в таблице «Умения Колдуна».

1-й уровень: Таинственные воззвания

Вы обнаружили Таинственные воззвания — фрагменты запретных знаний, наделяющие вас неугасимыми магическими способностями или преподающими вам другие уроки. Вы получаете одно воззвание по вашему выбору, например, Договор гримуара. Они описаны далее в описании класса в разделе «Варианты Таинственных воззваний».

Требования. Если у воззвания есть требования, вы должны соответствовать им, чтобы изучить это воззвание. Например, если у воззвания есть требование «Колдун 5-го уровня и выше», вы можете выбрать его, только когда достигнете 5-го уровня Колдуна.

Замена и получение воззваний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить одно воззвание на другое, требованиям которого вы соответствуете. Вы не можете заменить воззвание, если его наличие является требованием для другого имеющегося у вас воззвания.

Когда вы получаете определенные уровни Колдуна, вы получаете больше воззваний по вашему выбору, как показано в столбце «Воззвания» таблицы «Умения Колдуна».

Вы не можете выбрать одно и то же воззвание более одного раза, если в его описании не указано иное.

1-й уровень: Магия договора

После проведения оккультной церемонии вы заключили договор с таинственным существом, чтобы обрести магические силы. Эта сущность — лишь голос в тени, её личность неизвестна, но она одарила вас вполне конкретной вещью: способностью творить заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Колдуна, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете два заговора Колдуна по вашему выбору. Рекомендуется взять заклинания *Мистический заряд* и *Фокусы*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Колдуна по вашему выбору.

Умения Колдуна

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Таинственные воззвания	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний	Уровень ячейки
1	+2	Таинственные воззвания, Магия договора	1	2	2	1	1
2	+2	Магическая изворотливость	3	2	3	2	1
3	+2	Подкласс Колдуна	3	2	4	2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Умение подкласса	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Увеличение характеристик	6	3	9	2	4
9	+4	Связь с покровителем	7	3	10	2	5
10	+4	Умение подкласса	7	4	10	2	5
11	+4	Таинственный арканум (заклинание 6-го уровня)	7	4	11	3	5
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	11	3	5
13	+5	Таинственный арканум (заклинание 7-го уровня)	8	4	12	3	5
14	+5	Умение подкласса	8	4	12	3	5
15	+5	Таинственный арканум (заклинание 8-го уровня)	9	4	13	3	5
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	13	3	5
17	+6	Таинственный арканум (заклинание 9-го уровня)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Эпический дар	10	4	15	4	5
20	+6	Таинственный мастер	10	4	15	4	5

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Колдуна, вы изучаете ещё по одному заговору Колдуна по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Колдуна».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Колдуна» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний с 1-го по 5-й уровни. В таблице также показан уровень этих ячеек, и все они имеют одинаковый уровень. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки Магии договора после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Например, если вы Колдун 5-го уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3-го уровня. Чтобы сотворить заклинание 1-го уровня Ведьмин подряд, вы должны потратить одну из этих ячеек и сотворить его в качестве заклинания 3-го уровня.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Колдуна 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Очарование личности* и *Сглаз*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Колдуна, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Колдуна». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Колдуна, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть не выше уровня, показанного в столбце «Уровень ячейки». Например, когда вы достигаете 6-го уровня, вы

изучаете новое заклинание Колдуна, которое может быть с 1-го по 3-й уровень.

Если другое умение Колдуна даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Колдуна.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Колдуна подходящего уровня.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Колдуна является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Колдуна.

2-й уровень: МАГИЧЕСКАЯ ИЗВОРОТЛИВОСТЬ

Вы можете провести эзотерический обряд, который занимает 1 минуту. Когда он заканчивается, вы восстанавливаете потраченные ячейки заклинаний Магии договора в количестве, не превышающем половины от вашего максимума (округляя в большую сторону). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

3-Й УРОВЕНЬ: ПОДКЛАСС КОЛДУНА

Вы получаете подкласс Колдуна по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Покровительство Архифеи, Покровительство Великого Древнего, Покровительство Исчадия и Покровительство Небожителя. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Колдуна. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Колдуна.

4-Й УРОВЕНЬ: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Колдуна.

9-Й УРОВЕНЬ: СВЯЗЬ С ПОКРОВИТЕЛЕМ

Раньше вы связывались со своим покровителем через посредников. Теперь вы можете общаться напрямую — у вас всегда подготовлено заклинание Связь с иным планом. Благодаря этому умению вы можете сотворить это заклинание без траты ячейки заклинаний, чтобы связаться со своим покровителем, и автоматически преуспевайте в спасброске этого заклинания.

Вы не можете сотворить это заклинание с помощью этого умения повторно, пока не закончите Долгий отдых.

11-Й УРОВЕНЬ: ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ

Ваш покровитель дарит вам магическую тайну, называемую арканумом. Выберите одно заклинание Колдуна 6-го уровня в качестве арканума.

Вы можете один раз сотворить своё заклинание арканума без траты ячейки заклинаний и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно.

Как показано в таблице «Умения Колдуна», вы получаете другое заклинание Колдуна по вашему выбору, которое можно сотворить таким образом: заклинания 7-го, 8-го и 9-го уровней на 13-м, 15-м и 17-м уровнях Колдуна соответственно. Вы восстанавливаете все использования вашего Таинственного арканума после окончания Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить одно из своих заклинаний арканума другим заклинанием Колдуна того же уровня.

19-Й УРОВЕНЬ: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар судьбы.

20-Й УРОВЕНЬ: ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР

Когда вы используете своё умение Магическая изворотливость, вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний Магии договора.

ВАРИАНТЫ ТАИНСТВЕННЫХ ВОЗЗВАНИЙ

Варианты таинственных воззваний представлены в алфавитном порядке.

ВЕДЬМАЧИЙ ВЗОР

Требование: Колдун 15-го уровня и выше

У вас есть Истинное зрение в пределах 30 футов.

ВЗОР ДВУХ УМОВ

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете Бонусным действием коснуться согласного существа и воспринимать всё его чувствами до конца вашего следующего хода. Пока существо находится на том же плане бытия, что и вы, вы можете Бонусным действием поддерживать эту связь в последующие ходы, увеличивая её длительность до конца вашего следующего хода. Связь прерывается, если вы перестаёте поддерживать её таким образом.

Воспринимая окружение через чувства другого существа, вы получаете преимущества от особых чувств, которыми оно обладает, и можете сотворять заклинания в своём пространстве или пространстве этого существа, если находитесь в пределах 60 футов друг от друга.

ВИДЕНИЯ ДАЛЁКИХ КОРОЛЕВСТВ

Требование: Колдун 9-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Магический глаз* без траты ячейки заклинаний.

ВОСХОДЯЩИЙ ШАГ

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Левитацию* на себя без траты ячейки заклинаний.

ДАР ГЛУБИН

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете дышать под водой и получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости.

Вы также можете один раз сотворить *Подводное дыхание* без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворить его таким образом после окончания Долгого отдыха.

ДАР ЗАЩИТНИКОВ

Требование: Колдун 9-го уровня и выше, воззвание Договора гримуара

Когда вы призываете вашу *Книгу теней*, в ней появляется новая страница. С вашего разрешения существо может совершить действие, чтобы написать своё имя на этой странице, которая вмещает количество имен, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно имя).

Когда Хиты любого существа, чьё имя записано на странице, снижаются до 0, и оно мгновенно не убито, то вместо этого Хиты существа магическим образом снижаются до 1. После срабатывания этой магии, ни одно существо не может получить это преимущество, пока вы не закончите Долгий отдых.

Действием Магия вы можете стереть имя со страницы, прикоснувшись к ней.

ДАР МАСТЕРА ЦЕПИ

Требование: Колдун 5-го уровня и выше, воззвание Договор цепи

Когда вы сотворяете *Обретение фамильяра*, вы наделяете вызванного фамильяра частью своей сверхъестественной силы и даёте ему следующие преимущества:

Воздушный или водный. Фамильяр получает Скорость полета или Скорость плавания (по вашему выбору), равную 40 футов.

Быстрая атака. Бонусным действием вы можете приказать фамильяру совершить действие Атака.

Урон Некротической энергией или Излучением. Каждый раз, когда фамильяр наносит Дробящий, Колошущий или Рубящий урон, вы можете сделать так, чтобы он вместо этого нанёс урон Излучением или Некротической энергией.

Сл спасброска ваших заклинаний. Если фамильяр заставляет существо совершить спасбросок, оно использует Сл спасброска ваших заклинаний.

Спротивление. Когда фамильяр получает урон, вы можете Реакцией дать ему Спротивление этому урону.

ДОГОВОР ГРИМУАРА

Сшивая вместе нити тени, вы призываете в свою руку книгу в конце Короткого или Долгого отдыха. Эта *Книга теней* (вы сами определяете её внешний вид) содержит таинственную магию, доступную только вам, и даёт вам перечисленные ниже преимущества. Книга исчезает, если вы призываете другую книгу с помощью этого умения или умираете.

Заговоры и ритуалы. Когда книга появляется, выберите три заговора и два заклинания 1-го уровня с меткой Ритуал. Эти Заклинания могут быть из списка заклинаний любого класса, и это должны быть неподготовленные вами заклинания. Пока книга находится у вас, эти выбранные заклинания подготовлены и считаются для вас заклинаниями Колдуна.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать книгу в качестве Заклинательной фокусировки.

ДОГОВОР КЛИНКА

Бонусным действием вы можете призвать в свою руку оружие договора — связанное с вами простое или воинское рукопашное оружие по вашему выбору, — или создать связь с магическим оружием, к которому вы прикоснулись, при этом вы не можете установить связь с магическим оружием, если на него настроен кто-то другой или другой Колдун связан с ним. Пока связь не закончится, у вас есть владение этим оружием и вы можете использовать его в качестве Заклинательной фокусировки.

Каждый раз, когда вы совершаете атаку связанным оружием, вы можете использовать свой модификатор Харизмы для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости, а также можете нане-

сти оружием урон Излучением, Некротической энергией, Психической энергией или его обычным типом урона.

Ваша связь с оружием заканчивается, если вы совершите Бонусное действие этого умения повторно, оружие будет находиться дальше 5 футов от вас в течение 1 минуты и более или вы умрётё. Призванное оружие исчезает, когда заканчивается связь.

ДОГОВОР ЦЕПИ

Вы изучаете *Поиск фамильяра* и можете сотворить его действием Магия без траты ячейки заклинаний.

Когда вы сотворяете это заклинание, то выбираете один из обычных обликов вашего фамильяра или один из следующих особенных: **Бес**, **Псевдодракон**, **Квазит**, **Скелет**, **Слаад головастик**, **Сфинкс чудес**, **Спрайт** или **Ядовитая змея** (блоки статистики этих существ находятся в приложении В).

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак, чтобы позволить вашему фамильяру его Реакцией совершить одну собственную атаку.

ДОСПЕХ ТЕНЕЙ

Вы можете сотворить *Доспехи мага* на себя без траты ячейки заклинаний.

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ВЗГЛЯД

Требования: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете нормально видеть в области Тусклого света и Темноты, как магической, так и немагической, в пределах 120 футов.

ЖАЖДУЩИЙ КЛИНОК

Требование: Колдун 5-го уровня и выше, воззвание Договор клинка

Вы получаете умение *Дополнительная атака*, но только для вашего оружия договора. С помощью этого умения, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, то можете совершить не одну, а две атаки этим оружием.

МАСКА МНОГИХ ЛИЦ

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Маскировку* без траты ячейки заклинаний.

МАСТЕР БЕСЧИСЛЕННЫХ ОБЛИКОВ

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Смену обличья* без траты ячейки заклинаний.

МИСТИЧЕСКАЯ КАРА

Требование: Колдун 5-го уровня и выше, воззвание Договор клинка

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу вашим оружием договора, то можете потратить ячейку заклинаний Магии договора, чтобы нанести цели дополнительно 1к8 урона Чистой силой плюс ещё 1к8 за каждый уровень ячейки заклинаний, и можете дать цели состояние *Сбитый с ног*, если она — Огромного размера или меньше.

МИСТИЧЕСКИЙ РАЗУМ

Вы совершаете с Преимуществом спасброски Телосложения для поддержания Концентрации.

МИСТИЧЕСКОЕ КОПЬЁ

Требования: Колдун 2-го уровня и выше, заговор Колдуна, наносящий урон

Выберите один из известных вам заговоров Колдуна, наносящий урон и имеющий дистанцию 10 и более футов. Когда вы сотворяете это заклинание, его дистанция увеличивается на количество футов, равное вашему тридцатикратному уровню Колдуна.

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другой подходящий заговор.

МОГИЛЬНЫЙ ШЁПОТ

Требование: Колдун 7-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Разговор с мертвыми* без траты ячейки заклинаний.

МОЩЬ ИСЧАДИЯ

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Псевдожизнь* на себя без траты ячейки заклинаний. Когда вы сотворяете заклинание с помощью этого умения, то не бросаете кость для получения Временных хитов, а автоматически получаете наибольшее значение на кости.

МУЧИТЕЛЬНЫЙ ВЗРЫВ

Требования: Колдун 2-го уровня и выше, заговор Колдуна, наносящий урон

Выберите один из известных вам заговоров Колдуна, наносящий урон. Вы можете добавить свой модификатор Харизмы к броскам урона этого заклинания.

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другой подходящий заговор.

ОДИН СРЕДИ ТЕНЕЙ

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Находясь в области Тусклого света или Темноты, вы можете сотворить *Невидимость* на себя без траты ячейки заклинаний.

ОТТАЛКИВАЮЩИЙ ЗАРЯД

Требование: Колдун 2-го уровня и выше, заговор Колдуна, наносящий урон броском атаки

Выберите один из известных вам заговоров Колдуна, который требует броска атаки. Когда вы попадаете по существу Большого размера или меньше этим заговором, то можете оттолкнуть его от себя по прямой на расстояние до 10 футов.

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другой подходящий заговор.

ПОЖИРАЮЩИЙ КЛИНОК

Требования: Колдун 12-го уровня и выше, воззвание Жаждающий клинок

Дополнительная атака вашего воззвания Жаждающий клинок предоставляет две дополнительные

атаки вместо одной.

ПОТУСТОРОННИЙ ПРЫЖОК

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Прыжок* на себя без траты ячейки заклинаний.

ПЬЮЩИЙ ЖИЗНЬ

Требование: Колдун 9-го уровня и выше, воззвание Договор клинка

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу оружием договора, вы можете нанести существу дополнительно 1к6 урона Излучением, Некротической энергией или Психической энергией (по вашему выбору), и можете потратить одну из своих Костей хитов, чтобы бросить её и восстановить количество хитов, равное результату плюс вашему модификатору Телосложения (минимум 1 Хит).

ТУМАННЫЕ ВИДЕНИЯ

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Безмолвный образ* без траты ячейки заклинаний.

УРОКИ ПЕРВЫХ

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы получили знания от древней сущности мультивселенной, позволяющие вам получить одну черту Происхождения по вашему выбору (см. главу 5). **Повторяемость.** Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другую черту Происхождения.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ КОЛДУНА

В этом разделе представлен список заклинаний Колдуна. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Волшебная рука</i>	Призыв	—
<i>Дружба</i>	Очарование	К
<i>Защита от оружия</i>	Ограждение	К
<i>Ледящее прикосновение</i>	Некромантия	—
<i>Малая иллюзия</i>	Иллюзия	—



Заклинание	Школа	Особое
<i>Меткий удар</i>	Прорицание	—
<i>Мистический заряд</i>	Воплощение	—
<i>Погребальный звон</i>	Некромантия	—
<i>Раскат грома</i>	Воплощение	—
<i>Расщепления разума</i>	Очарование	—
<i>Фокусы</i>	Преобразование	—
<i>Ядовитые брызги</i>	Некромантия	—

Заклинания Колдуна 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Адское возмездие</i>	Воплощение	—
<i>Ведьмин снаряж</i>	Воплощение	К
<i>Доспех Агатиса</i>	Ограждение	—
<i>Жуткий смех Таши</i>	Очарование	К
<i>Защита от добра и зла</i>	Ограждение	К, М
<i>Иллюзорные письма</i>	Иллюзия	Р, М
<i>Невидимый слуга</i>	Призыв	Р
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Очарование личности</i>	Очарование	—
<i>Понимание языков</i>	Прорицание	Р
<i>Порча</i>	Очарование	К
<i>Поспешное отступление</i>	Преобразование	К
<i>Разговор с животными</i>	Прорицание	Р
<i>Руки Хадара</i>	Призыв	—
<i>Сглаз</i>	Очарование	К

Заклинания Колдуна 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Внушение</i>	Очарование	К
<i>Корона безумия</i>	Очарование	К
<i>Луч слабости</i>	Некромантия	К
<i>Невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Облако кинжалов</i>	Призыв	К
<i>Отражения</i>	Иллюзия	—
<i>Паучье лазание</i>	Преобразование	К
<i>Пронзание разума</i>	Прорицание	К
<i>Речь златоуста</i>	Очарование	К
<i>Туманный шаг</i>	Призыв	—
<i>Тьма</i>	Воплощение	К
<i>Удержание личности</i>	Очарование	К

Заклинания Колдуна 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вызов Нежити</i>	Некромантия	К, М
<i>Вызов Феи</i>	Призыв	К, М
<i>Газообразная форма</i>	Преобразование	К
<i>Гипнотический узор</i>	Иллюзия	К
<i>Голод Хадара</i>	Призыв	К
<i>Контрзаклинание</i>	Ограждение	—
<i>Магический круг</i>	Ограждение	М
<i>Образ</i>	Иллюзия	К
<i>Полёт</i>	Преобразование	К
<i>Прикосновение вампира</i>	Некромантия	К
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Снятие проклятья</i>	Ограждение	—
<i>Ужас</i>	Иллюзия	К
<i>Языки</i>	Прорицание	—

Заклинания Колдуна 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вызов Аберрации</i>	Призыв	К, М
<i>Изгнание</i>	Ограждение	К
<i>Мираж</i>	Иллюзия	—
<i>Очарование чудовища</i>	Очарование	—
<i>Переносная дверь</i>	Призыв	—
<i>Усыхание</i>	Некромантия	—

Заклинания Колдуна 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Грёзы</i>	Иллюзия	—
<i>Круг телепортации</i>	Призыв	М
<i>Наблюдение</i>	Прорицание	К, М
<i>Планарные узы</i>	Ограждение	М
<i>Связь с иным планом</i>	Прорицание	Р
<i>Синаптический разряд</i>	Очарование	—
<i>Сияющая буря Джалларзи</i>	Воплощение	К
<i>Удержание чудовища</i>	Очарование	К
<i>Фальшивый двойник</i>	Иллюзия	К

Заклинания Колдуна 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Бурлящий котёл Таши</i>	Призыв	М
<i>Вызов Исчадия</i>	Призыв	К, М
<i>Истинный взор</i>	Прорицание	М
<i>Круг смерти</i>	Некромантия	М
<i>Магические врата</i>	Призыв	К
<i>Разящее око</i>	Некромантия	К
<i>Сотворение нежити</i>	Некромантия	М

Заклинания Колдуна 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Пёрст смерти</i>	Некромантия	—
<i>Планарный переход</i>	Призыв	М
<i>Силовая клетка</i>	Воплощение	К, М
<i>Эфирность</i>	Призыв	—

Заклинания Колдуна 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Демиплан</i>	Призыв	—
<i>Замешательство</i>	Очарование	—
<i>Находчивость</i>	Очарование	—
<i>Подчинение чудовища</i>	Очарование	К
<i>Слово силы: ошеломление</i>	Очарование	—

Заклинания Колдуна 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Врата</i>	Призыв	К, М
<i>Заточение</i>	Ограждение	М
<i>Истинное превращение</i>	Преобразование	К
<i>Предвидение</i>	Прорицание	—
<i>Проекция в астрал</i>	Некромантия	М
<i>Слово силы: смерть</i>	Очарование	—
<i>Смертный ужас</i>	Иллюзия	К

ПОДКЛАССЫ КОЛДУНОВ

Подкласс Колдуна — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Покровительство Архифей, Покровительство Великого Древнего, Покровительство Исчадия и Покровительство Небожителя.

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО АРХИФЕЙ

Заклучите сделку с капризной феей

Ваш договор черпает силу из Страны Фей. Когда вы выбираете этот подкласс, то можете заключить сделку с одной из архифей, например, с Морозным принцем, правительницей Сумеречного Двора — Королевой Воздуха и Тьмы, Титанией из Летнего двора или с древней каргой. Вы также можете обратиться к целому ряду других фей, плетущих паутину одолжений и обязательств. Кем бы ни оказался ваш покровитель — он наверняка будет загадочным и капризным.

3-Й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ АРХИФЕЙ

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Архифей», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ АРХИФЕЙ

Уровень Колдуна	Заклинания
3	<i>Воображаемая сила, Огонь фей, Туманный шаг, Умиротворение, Усыпление</i>
5	<i>Мерцание, Рост растений</i>
7	<i>Высшая невидимость, Подчинение Зверя</i>
9	<i>Подчинение личности, Притворство</i>

3-Й УРОВЕНЬ: ШАГИ ФЕИ

Ваш покровитель наделил вас способностью перемещаться через границы планов. Вы можете сотворить Туманный шаг без траты ячейки заклинаний количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Кроме того, каждый раз, когда вы сотворяете это заклинание, вы можете выбрать дополнительно один из следующих эффектов.

Освежающий шаг. Сразу после вашей телепортации вы или одно видимое вами существо в пределах 10 футов получаете 1к10 Временных хитов.

Дразнящий шаг. Существа в пределах 5 футов от покинутого вами пространства должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе будут совершать с Помехой броски атаки по существам, кроме вас, до начала вашего следующего хода.

6-Й УРОВЕНЬ: ТУМАННОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Вы можете сотворить Туманный шаг Реакцией в ответ на получение урона.

Кроме того, теперь вам становятся доступны следующие варианты Шагов феи:

Скрывающий шаг. Вы Невидимы до начала вашего следующего хода или пока не совершите бросок атаки, не нанесёте урон или не сотворите заклинание.

Устрашающий шаг. Существа в пределах 5 футов от покинутого вами пространства или пространства, где вы появляетесь (по вашему выбору), должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе получают 2к10 урона Психической энергией.

10-Й УРОВЕНЬ: ЧАРУЮЩАЯ ЗАЩИТА

Ваш покровитель научил вас защите собственного разума и тела. Вы имеете Иммуниет к состоянию Очарованный.

Сразу после того, как видимое вами существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией уменьшить получаемый вами урон наполовину (округляя в меньшую сторону) и заставить атакующего совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале атакующий получает урон Психической энергией, равный полученному вами урону. Вы не можете использовать эту Реакцию повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить использование этой Реакции.

14-Й УРОВЕНЬ: ЗАВОРАЖИВАЮЩАЯ МАГИЯ

Ваш покровитель даровал вам способность сплести вашу магию с телепортацией. Сразу после сотворения заклинания школы Очарования или Иллюзии действием с тратой ячейки заклинаний вы можете сотворить Туманный шаг частью того же действия и без траты ячейки заклинаний.

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ВЕЛИКОГО ДРЕВНЕГО

Раскройте запретные знания о неопикуемых сущностях

Когда вы выбираете этот подкласс, вы можете связать себя с невыразимой сущностью из Дальнего предела или древним богом, например, Скванным Богом Тариздуном, Заргоном Возвращающимся, Хадаром Тёмным Голодом или Великим Ктулху. Вы также можете воззвать к нескольким силам, не связывая себя ни с одной из них.

Мотивы этих сущностей непостижимы, а Великому Древнему, возможно, безразлично ваше существование. Несмотря на это, постигнутые вами тайны позволяют вам пользоваться его странной магией.



3-й уровень: Пробуждённый разум

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно видимое вами существо в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете телепатически общаться друг с другом, пока расстояние между вами не превышает количество миль, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миль). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, известном другому.

Эта телепатическая связь длится количество минут, равное вашему уровню Колдуна. Она заканчивается досрочно, если с помощью этого умения вы установите связь с другим существом.

3-й уровень: Заклинания Великого Древнего

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Великого Древнего», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Великого Древнего

Уровень Колдуна	Заклинания
3	<i>Воображаемая сила, Диссонирующий шёпот, Жуткий смех Таши, Обнаружение мыслей</i>
5	<i>Голод Хадара, Подсматривание</i>
7	<i>Вызов Аберрации, Смятение</i>
9	<i>Изменение памяти, Телекинез</i>

3-й уровень: Психические заклинания

Когда вы сотворяете заклинание Колдуна, наносящее урон, то можете изменить его тип урона на урон Психической энергией. Кроме того, при сотворении заклинания Колдуна из школы Очарования или Иллюзии, вы можете сделать это без использования Вербальных или Соматических компонентов.

6-й уровень: Прозорливый боец

Когда вы устанавливаете телепатическую связь с существом с помощью вашего Пробуждённого разума, то можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо совершает с Помехой броски атак по вам, а вы совершаете с Преимуществом броски атак по этому существу, пока действует эта связь.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

10-й уровень: Мистический Сглаз

Ваш чужеродный покровитель дарует вам могущественное проклятие. У вас всегда подготовлено заклинание *Сглаз*. Когда вы сотворяете *Сглаз* и выбираете характеристику, цель также совершает с Помехой спасброски выбранной характеристики на время длительности заклинания.

10-й уровень: Ментальный щит

Ваши мысли нельзя прочесть с помощью телепатии или других средств, если вы сами этого не позволите. Вы также получаете Сопротивление урону Психической энергией, и каждый раз, когда существо наносит вам урон Психической энергией, то оно получает такое же количество урона, что и вы.

14-й уровень: Создание раба

Когда вы сотворяете заклинание *Вызов Аберрации*, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало Концентрации. В таком случае длительность этого заклинания составит 1 минуту, а вызванная Аберрация имеет количество Временных хитов, равное вашему уровню Колдуна плюс вашему модификатору Харизмы.

Кроме того, когда Аберрация в первый раз в ход попадает по существу под действием вашего *Сглаза*, она наносит цели дополнительный урон Психической энергией, равный бонусному урону этого заклинания.

Покровительство Исчадия

Заключите сделку с Нижними планами

Ваш договор черпает силу из Нижних планов — проклятых царств. Вы можете заключить сделку с повелителем демонов, таким как Демогоргон или Оркус, архидьяволом, таким как Асмодей, или особенно могущественным исчадием преисподних, балором, юголотом или ночной каргой. У этого покровителя злые намерения — разращение или разрушение всего сущего, в том числе и вас, — и то, насколько вы сможете противостоять этим намерениям, определит ваш путь.

3-й уровень: Благословение Темнейшего

Когда вы снижаете Хиты врага до 0, вы получаете Временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы плюс вашему уровню Колдуна (минимум 1 Временный хит). Вы также получаете это преимущество, если кто-то другой снижает количество Хитов врага в пределах 10 футов от вас до 0.

3-й уровень: Заклинания Исчадия

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Исчадия», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Исчадия

Уровень Колдуна	Заклинания
3	<i>Внушение, Огненные ладони, Палящий луч, Приказ</i>
5	<i>Зловонное облако, Огненный шар</i>
7	<i>Огненная стена, Огненный щит</i>
9	<i>Гейс, Нашествие насекомых</i>

Подкласс
«Покровительство
Великого Древнего»





Подкласс
«Покровительство
Исчадия»

6-й уровень: Удача Темнейшего

Вы можете воззвать к своему адскому покровителю, чтобы изменить судьбу в вашу пользу. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете использовать это умение, чтобы добавить к вашему броску 1к10. Вы можете сделать это после того, как увидите результат броска, но до того, как произойдет любой из его эффектов.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), но не более одного раза за бросок. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

10-й уровень: Устойчивость Исчадия

Каждый раз после окончания Короткого или Долгого отдыха выберите один тип урона, кроме урона Чистой силой. Вы имеете

Сопротивление этому типу урона, пока вы не выберете с помощью этого умения другой тип.

14-й уровень: Бросок сквозь ад

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу броском атаки, вы можете попытаться мгновенно переместить цель через Нижние планы. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе она исчезнет и будет пронесена через кошмарный мир. Цель, если она не Исчадие, получает 8к10 урона Психической энергией и становится Недееспособной до конца вашего следующего хода, после чего возвращается в ранее занимаемое ей или ближайшее незанятое пространство.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Покровительство Небожителя

Призовите силу небес

Ваш договор черпает силу из Верхних планов — царств вечного блаженства. Вы можете заключить соглашение с эмпиреем, коатлем, сфинксом, единорогом или другой небесной сущностью. Вы также можете воззвать ко множеству подобных существ, цели которых вы разделяете. Ваш договор позволяет приобщиться к частице священного света, озаряющего мультивселенную.

3-й уровень: Заклинания Небожителя

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Небожителя», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Небожителя

Уровень Колдуна	Заклинания
3	<i>Лечение ран, Малое восстановление, Направляющий снаряд, Подмога, Свет, Священное пламя</i>
5	<i>Возрождение, Дневной свет</i>
7	<i>Огненная стена, Страж веры</i>
9	<i>Вызов Небожителя, Высшее восстановление</i>

3-й уровень: ЛЕЧАЩИЙ СВЕТ

Вы получаете способность направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть запас кб для подпитки этого лечения. Количество костей в запасе равно 1 плюс ваш уровень Колдуна.

Бонусным действием вы можете исцелить себя или одно видимое вами существо в пределах 60 футов, потратив кости из этого запаса. Максимальное количество костей, которое вы можете потратить за один раз, равно вашему модификатору Харизмы (минимум одна кость). Бросьте потраченные вами кости и восстановите количество хитов, равное результату бросков. Ваш запас восстанавливает все потраченные кости, когда вы заканчиваете Долгий отдых.

6-й уровень: СИЯЮЩАЯ ДУША

Ваша связь с покровителем сделала вас проводником сияющей энергии. Вы получаете Сопротивление урону Излучением. Один раз за ход, когда сотворённое вами заклинание наносит урон Излучением или Огнём, вы можете добавить свой модификатор Харизмы к урону, наносимому этим заклинанием одной из целей заклинания.

10-й уровень: НЕБЕСНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Вы получаете Временные хиты каждый раз, когда используете вашу Магическую изворотливость или заканчиваете Короткий или Долгий отдых. Эти Временные хиты равны вашему уровню Колдуна плюс вашему модификатору Харизмы. Кроме того, выберите до пяти видимых вами существ, когда получаете эти хиты. Каждое из этих существ получает Временные хиты, равные половине вашего уровня Колдуна плюс вашему модификатору Харизмы.

14-й уровень: ЖГУЧЕЕ ВОЗМЕЗДИЕ

Когда вы или союзник в пределах 60 футов собираетесь совершить Спасбросок от смерти, вы можете высвободить сияющую энергию, чтобы спасти существо. Оно восстанавливает количество Хитов, равное половине его максимума Хитов, и может закончить состояние Сбитый с ног на себе. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от исцеленного существа, получает урон Излучением, равный $2k8$ плюс ваш модификатор Харизмы, и становится Ослепленным до конца текущего хода.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.





МОНАХ

ПРЕДЕЛЬНО СОСРЕДОТОЧЕННЫЙ МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ



Ключевые атрибуты Монаха

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	К8 за уровень Монаха
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия, Скрытность
Владение оружием	Простое оружие и Воинское оружие, имеющее свойство Лёгкое
Владение инструментами	<i>Выберите один вид из Ремесленных инструментов или Музыкальный инструмент (см. главу 6)</i>
Навык обращения с доспехами	Отсутствует
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Копьё, 5 Кинжалов, Ремесленные инструменты или Музыкальный инструмент, выбранный в строке «Владение инструментами» выше, Набор исследователя подземелий и 11 зм; или (Б) 50 зм

Монахи практикуют суровую боевую подготовку и дисциплину ума, чтобы найти связь с мультивселенной и получить доступ к внутренним источникам силы. Различные Монахи представляют эту силу по-разному: в виде дыхания, энергии, жизненной силы, эссенции или самого себя. Эта сила присутствует во всём, что делает Монаха, будь то впечатляющая демонстрация воинской доблести или более тонкие проявления защиты и скорости.

Монахи сосредотачиваются на своей внутренней силе для получения экстраординарных и даже сверхъестественных результатов. Они демонстрируют невероятную скорость и силу своих вооружённых и безоружных атак. В руках Монаха даже самое простое оружие может стать совершенным орудием боевого мастерства.

Многие Монахи обнаруживают, что размеренная жизнь в аскезе помогает развить физическую и умственную сосредоточенность, необходимую для использования их силы. Другие верят, что погружение в яркую суматоху жизни поможет укрепить их решимость и дисциплину.

Обычно, Монахи относятся к приключениям, как к личным испытаниям своего физического и ментального развития. Ими движет желание преуспеть в чем-то более важном, нежели убийстве чудовищ и получении сокровищ: они стремятся превратить себя в живое оружие.

Выбор Монаха...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Монаха».
- Получите умения Монаха 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Монаха».

При мультиклассировании

- Получите атрибут Кость хитов из таблицы «Ключевые атрибуты Монаха».
- Получите умения Монаха 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Монаха».

Классовые умения Монаха

Будучи Монахом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Монах. Эти умения перечислены в таблице «Умения Монаха».

1-й уровень: Боевые искусства

Ваша практика боевых искусств позволила вам овладеть стилями сражения с использованием Безоружных ударов и следующего Монашеского оружия:

- Простое рукопашное оружие
- Воинское рукопашное оружие, имеющее свойство Лёгкое

Пока вы безоружны или используете только Монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете следующие преимущества:

Бонусный Безоружный удар. Бонусным действием вы можете совершить один Безоружный удар.

Кость Боевых искусств. Вы можете бросать кб вместо обычного урона ваших Безоружных ударов и атак Монашеским оружием. Эта кость меняется по мере получения уровней Монаха, как показано в столбце «Боевые искусства» таблицы «Умения Монаха».

Ловкие атаки. Вы можете использовать ваш модификатор Ловкости вместо модификатора Силы при совершении бросков атаки и урона Безоружными ударами и Монашеским оружием. Кроме того, когда вы используете варианты Захват и Толчок вашего Безоружного удара, то можете использовать ваш модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для определения Сл спасброска.

1-й уровень: Защита без доспехов

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, ваш базовый Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Мудрости.

2-й уровень: Монашеская сосредоточенность

Ваша сосредоточенность и боевая подготовка позволяют вам управлять внутренним источником необычайной энергии. Эту энергию представляют Очки сосредоточенности. Количество ваших Очков зависит от вашего уровня Монаха, как показано в столбце «Очки сосредоточенности» таблицы «Умения Монаха».

УМЕНИЯ МОНАХА

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Боевые искусства	Очки сосредоточенности	Движение без доспехов
1	+2	Боевые искусства, Защита без доспехов	1к6	—	—
2	+2	Монашеская сосредоточенность, Движение без доспехов, Феноменальный метаболизм	1к6	2	+10 футов
3	+2	Отражение атак, Подкласс Монаха	1к6	3	+10 футов
4	+2	Увеличение характеристик, Медленное падение	1к6	4	+10 футов
5	+3	Дополнительная атака, Ошеломляющий удар	1к8	5	+10 футов
6	+3	Усиленные удары, Умение подкласса	1к8	6	+15 футов
7	+3	Увёртливость	1к8	7	+15 футов
8	+3	Увеличение характеристик	1к8	8	+15 футов
9	+4	Акробатичное перемещение	1к8	9	+15 футов
10	+4	Повышенная сосредоточенность, Самовосстановление	1к8	10	+20 футов
11	+4	Умение подкласса	1к10	11	+20 футов
12	+4	Увеличение характеристик	1к10	12	+20 футов
13	+5	Отражение энергий	1к10	13	+20 футов
14	+5	Обученный выживать	1к10	14	+25 футов
15	+5	Полная сосредоточенность	1к10	15	+25 футов
16	+5	Увеличение характеристик	1к10	16	+25 футов
17	+6	Умение подкласса	1к12	17	+25 футов
18	+6	Совершенная защита	1к12	18	+30 футов
19	+6	Эпический дар	1к12	19	+30 футов
20	+6	Тело и разум	1к12	20	+30 футов

Вы можете тратить эти очки для улучшения или подпитки некоторых умений Монаха. В начале вам известно три таких умения, описанных ниже: Шквал ударов, Терпеливая защита и Поступь ветра.

Когда вы тратите Очко сосредоточенности, оно становится недоступным, пока вы не закончите Короткий или Долгий отдых и не восстановите все потраченные очки.

Некоторые использующие Очки сосредоточенности умения требуют, чтобы цель совершила спасбросок. Сл этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш Бонус владения.

Шквал ударов. Вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности и Бонусным действием совершить два Безоружных удара.

Терпеливая оборона. Бонусным действием вы можете совершить действие Отход. В качестве альтернативы вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности и Бонусным действием совершить действия Отход и Уклонение.

Поступь ветра. Бонусным действием вы можете совершить действие Рывок. В качестве альтернативы вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности и Бонусным действием совершить действия Отход и Рывок, при этом дальность и высота ваших прыжков в этом ходу удваиваются.

2-й УРОВЕНЬ: ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, ваша Скорость увеличивается на 10 футов. Это бонус увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней Монаха, как показано в таблице «Умения Монаха».

2-й УРОВЕНЬ: ФЕНОМЕНАЛЬНЫЙ МЕТАБОЛИЗМ

Когда вы совершаете бросок Инициативы, то можете восстановить все потраченные Очки сосредоточенности. В таком случае также бросьте вашу Кость боевых искусств и восстановите количество Хитов, равное вашему уровню Монаха + выпавшему значению.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

3-й УРОВЕНЬ: ОТРАЖЕНИЕ АТАК

Когда по вам попадает бросок атаки, и его урон включает Дробящий, Колющий или Рубящий урон, вы можете Реакцией уменьшить весь урон от этой атаки по вам. Урон снижается на 1к10 + ваш модификатор Ловкости + ваш уровень Монаха.

Если вы снизите этот урон до 0, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и перенаправить часть силы удара. В таком случае выберите видимое вами существо в пределах 5 футов, если атака была рукопашной, или в пределах 60 футов и не имеющее Полное укрытие, если атака была дальнобойной. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит урон, равный двум броскам вашей Кости боевых искусств плюс вашему модификатору Ловкости. Тип урона будет таким же, какой нанесла атака.

3-й УРОВЕНЬ: ПОДКЛАСС МОНАХА

Вы получаете подкласс Монаха по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Воин милосердия, Воин открытой ладони, Воин стихий и Воин тени. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Монаха. До конца вашего пути

вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Монаха.

4-Й УРОВЕНЬ: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Монаха.

4-Й УРОВЕНЬ: МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ

Если вы упали, вы можете Реакцией уменьшить любой полученный от падения урон на величину, равную вашему пятикратному уровню Монаха.

5-Й УРОВЕНЬ: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-Й УРОВЕНЬ: ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу Безоружным ударом или Монашеским оружием, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и попытаться нанести ошеломляющий удар. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится Ошеломлённой до начала вашего следующего хода. При успехе Скорость цели уменьшается вдвое до начала вашего следующего хода, а следующий бросок атаки по этой цели до этого момента совершается с Преимуществом.

6-Й УРОВЕНЬ: УСИЛЕННЫЕ УДАРЫ

Каждый раз, когда вы наносите урон Безоружным ударом, он может нанести урон обычного типа или Чистой силой по вашему выбору.

7-Й УРОВЕНЬ: УВЁРТЛИВОСТЬ

Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале.

Вы не получаете преимуществ от этого умения, если вы Недееспособны.

9-Й УРОВЕНЬ: АКРОБАТИЧНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете способность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и поверхности жидкости, не падая во время движения.

10-Й УРОВЕНЬ: ПОВЫШЕННАЯ СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ

Ваши Шквал ударов, Терпеливая оборона и Поступь ветра получают следующие преимущества:

Шквал ударов. Вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, чтобы использовать Шквал ударов и совершить три Безоружных удара вместо двух.

Терпеливая оборона. Когда вы тратите Очко сосредоточенности, чтобы использовать Терпеливую оборону, то получаете Временные хиты в количестве, равном двум броскам вашей Кости боевых искусств.

Поступь ветра. Когда вы тратите Очко сосредоточенности, чтобы использовать Поступь ветра, то можете выбрать согласное существо Большого размера или меньше в пределах 5 футов. Вы перемещаете это существо вместе с собой до конца вашего хода. Перемещение этого существа не вызывает Провоцированных атак.

10-Й УРОВЕНЬ: САМОВОССТАНОВЛЕНИЕ

Своей непреклонной волей в конце каждого своего хода вы можете закончить на себе одно из следующих состояний: Испуганный, Отравленный или Очарованный.

Кроме того, отсутствие воды и пищи не увеличивает ваши уровни Истощения.

13-Й УРОВЕНЬ: ОТРАЖЕНИЕ ЭНЕРГИЙ

Теперь вы можете использовать своё умение Отражение атак против атак, наносящих урон любого типа, а не только Дробящего, Коллющего или Рубящего.

14-Й УРОВЕНЬ: ОБУЧЕННЫЙ ВЫЖИВАТЬ

Дисциплинированность вашего тела и разума дарует вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, каждый раз, когда вы проваливаете спасбросок, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и перебросить его, при этом вы должны использовать новый результат.

15-Й УРОВЕНЬ: ПОЛНАЯ СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ

Когда вы совершаете бросок Инициативы и не используете Феноменальный метаболизм, вы восстанавливаете потраченные Очки сосредоточенности до 4-х, если у вас 3 Очка сосредоточенности или меньше.

18-Й УРОВЕНЬ: СОВЕРШЕННАЯ ЗАЩИТА

В начале своего хода вы можете потратить 3 Очка сосредоточенности и защитить себя от вреда на 1 минуту или пока вы не станете Недееспособным. На протяжении этого времени вы имеете Сопrotивление всему урону, кроме урона Чистой силой.

19-Й УРОВЕНЬ: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар неотразимого нападения.

20-Й УРОВЕНЬ: ТЕЛО И РАЗУМ

Вы отточили владение своим телом и разумом. Ваши значения Ловкости и Мудрости увеличиваются на 4, но не выше 25.

ПОДКЛАССЫ МОНАХА

Подкласс Монаха — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Воин милосердия, Воин открытой ладони, Воин стихий и Воин тени.

ВОИН МИЛОСЕРДИЯ

Управляйте силами жизни и смерти

Воины милосердия способны манипулировать жизненной силой других. Эти Монахи — страстные целители, готовые быстро положить конец мучениям своих врагов. Они часто носят маски и предстают перед другими безликими предвестниками жизни и смерти.

3-й уровень: КАЛЕЧАЩАЯ РУКА

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу Безоружным ударом и наносите урон, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и нанести дополнительный урон Некротической энергией, равный броску вашей Кости боевых искусств плюс вашему модификатору Мудрости.

3-й уровень: ИСЦЕЛЯЮЩАЯ РУКА

Действием Магия вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, прикоснуться к существу и восстановить количество Хитов, равное броску вашей Кости боевых искусств плюс вашему модификатору Мудрости.

Когда вы используете ваш Шквал ударов, то можете заменить один из Безоружных ударов использованием этого умения без траты Очка сосредоточенности на лечение.

3-й уровень: ОРУДИЯ МИЛОСЕРДИЯ

Вы получаете владение навыками Медицина и Проницательность, а также владение Набором травника.

6-й уровень: ПРИКОСНОВЕНИЕ ЦЕЛИТЕЛЯ

Ваши Калечащая рука и Исцеляющая рука получают описанные ниже улучшения.

Калечащая рука. Когда вы используете Калечащую руку на существе, вы также можете дать этому существу состояние Отравленный до конца вашего следующего хода.

Исцеляющая рука. Когда вы используете Исцеляющую руку, вы также можете закончить на исцеляемом вами существе одно из следующих состояний: Оглуший, Ослепленный, Отравленный, Ошеломленный или Парализованный.

11-й уровень: ШКВАЛ ИСЦЕЛЕНИЯ И БОЛИ

Когда вы используете Шквал ударов, то можете заменить каждый из Безоружных ударов использованием Исцеляющей руки без траты Очков сосредоточенности на лечение.

Кроме того, когда вы совершаете Безоружный удар с помощью Шквала ударов и наносите урон, вы можете использовать Калечащую руку с этим ударом без траты Очка сосредоточенности на неё.



Подкласс «Воин милосердия»

Вы по-прежнему можете использовать Калечащую руку только один раз за ход.

Вы можете использовать эти преимущества в сумме количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

17-й УРОВЕНЬ: РУКА АБСОЛЮТНОГО МИЛОСЕРДИЯ

Ваше мастерство в управлении жизненной энергией помогло вам познать высшее милосердие. Действием Магия вы можете прикоснуться к трупам существа, умершего в течение последних 24 часов, и потратить 5 Очков сосредоточенности. После этого существо возвращается к жизни с количеством Хитов, равным $4k10$ + ваш модификатор Мудрости. Если существо умерло с перечисленными далее состояниями, оно оживает без них: Оглушенный, Слепленный, Отравленный, Ошеломленный или Парализованный.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

ВОИН ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

Станьте мастером в техниках рукопашного боя

Воины открытой ладони — мастера рукопашного боя. Они изучают техники, позволяющие толкать врагов и сбивать их с ног, а также управлять энергией своего тела, чтобы защитить себя.

3-й УРОВЕНЬ: ТЕХНИКА ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

Каждый раз, когда вы попадаете по существу атакой, полученной от Шквала ударов, то можете наложить на цель один из следующих эффектов:

Сбить с толку. Цель не может совершать Провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Толкнуть. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе будет отброшена на 15 футов от вас.

Повалить. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Сбитой с ног.

6-й УРОВЕНЬ: ЗДОРОВОЕ ТЕЛО

Вы получаете способность исцелять себя. Бонусным действием вы можете бросить вашу Кость боевых искусств. Вы восстанавливаете количество Хитов, равное выпавшему значению + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 Хит).

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

11-й УРОВЕНЬ: ПРОВОРНЫЙ ШАГ

Когда вы совершаете любое Бонусное действие, без использования Поступи ветра, вы можете использовать Поступь ветра сразу после этого Бонусного Действия.

17-й УРОВЕНЬ: ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

Вы получаете способность создавать в чужом теле смертельные вибрации. Когда вы попадае-

те по существу Безоружным ударом, то можете потратить 4 Очка сосредоточенности, чтобы запустить незаметные вибрации, которые будут длиться количество дней, равное вашему уровню Монаха. Они безвредны, пока вы не закончите их действием. В качестве альтернативы, когда вы совершаете в свой ход действие Атака, то можете отказаться от одной из атак, чтобы закончить вибрации. Чтобы закончить их, вы и цель должны находиться на одном плане бытия. Когда вы заканчиваете вибрации, цель должна совершить спасбросок Телосложения, получая $10k12$ урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.

Одновременно под действием этого умения может находиться только одно существо. Вы можете закончить вибрации, не причиняя вреда (действие не требуется).



ВОИН СТИХИЙ

Управляете ударами и потоками стихийной силы

Воины стихий устанавливают связь с силой Стихийных планов. С помощью своей предельной сосредоточенности эти монахи ненадолго укрощают энергию Стихийного хаоса, чтобы придать себе сил как в бою, так и вне его.

3-й УРОВЕНЬ: РОДСТВО СО СТИХИЯМИ

В начале своего хода вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, чтобы наполнить себя мощью стихий. Энергия действует 10 минут или пока вы не станете Недееспособным. Пока действует это умения, мощь стихий дарует следующие преимущества:

Досыгаемость. Когда вы совершаете Безоружный удар, ваша досыгаемость увеличивается на 10 футов, благодаря исходящей от вас энергии стихий.

Удары стихий. Когда вы попадаете вашим Безоружным ударом, вы можете нанести им урон Звук, Кислотой, Огнём, Холодом или Электричеством (по вашему выбору) вместо его обычного типа урона. Когда вы наносите Безоружным ударом урон одним из типов урона, описанных выше, то можете заставить цель совершить спасбросок Силы. При провале вы можете переместить цель на 10 футов к вам или от вас, благодаря вихрю стихийной энергии вокруг неё.

3-й УРОВЕНЬ: УПРАВЛЕНИЕ СТИХИЯМИ

Вы знаете заклинание *Стихийность*. Заклинательной характеристикой для него является Мудрость.

6-й УРОВЕНЬ: СТИХИЙНЫЙ ВЫБРОС

Действием Магия вы можете потратить 2 Очка сосредоточенности, чтобы вызвать выброс стихийной энергии Сферой радиусом 20 футов с центром в точке в пределах 120 футов.

Выберите тип урона из следующего списка: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество.

Каждое существо в Сфере должно преуспеть в спасброске Ловкости. При провале существо получает урон выбранного типа, равный трём броскам вашей Кости боевых искусств. При успехе существо получает половину этого урона.

11-й УРОВЕНЬ: ПОСТУПЬ СТИХИЙ

Пока действует Родство со стихиями, у вас также есть Скорость полёта и Скорость плавания, равные вашей Скорости.

17-й УРОВЕНЬ: ВОПЛОЩЕНИЕ СТИХИЙ

Пока действует ваше Родство со стихиями, вы также получаете следующие преимущества:

Сопротивление урону. Вы получаете Сопротивление одному типу урона по вашему выбору: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Вы можете изменить этот выбор в начале каждого своего хода.

Поступь разрушения. Когда вы используете вашу Поступь ветра, ваша Скорость увеличивается на 20 футов до конца этого хода. В течение



Подкласс
«Воин стихий»

этого времени любое существо по вашему выбору получает урон, равный броску вашей Кости боевых искусств, когда вы входите в пространство в пределах 5 футов от него. Выберите тип урона из следующего списка: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Усиленные удары. Один раз в каждый свой ход вы можете нанести цели дополнительный урон, равный одному броску вашей Кости боевых искусств, когда вы попадаете по ней Безоружным ударом. Тип дополнительного урона будет таким же, какой нанесла атака.

ВОИН ТЕНИ

Хитрите и скрываетесь при помощи силы теней

Воины тени используют хитрость и скрытность, подчинив себе силу Царства Теней. Темнота — их лучший друг: они способны призвать мрак, чтобы спрятаться в нём, прыгать из одной тени в другую и даже принимать призрачный облик.

3-й уровень: ТЕНЕВЫЕ ИСКУССТВА

Вы научились черпать силы из Царства Теней и получаете следующие преимущества:

Тьма. Вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, чтобы сотворить заклинание Тьма без использования компонентов. Когда вы сотворяете его с помощью этого умения, то можете видеть внутри области действия заклинания. Пока действует заклинание, вы можете переместить его область Темноты в пространство в пределах 60 футов от вас в начале каждого своего хода.

Тёмное зрение. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.

Призрачные обманки. Вы знаете заклинание Малая иллюзия. Заклинательной характеристикой для него является Мудрость.

6-й уровень: ШАГ В ТЕНЬ

Когда вы находитесь полностью в области Темноты или Тусклого света, то можете Бонусным действием телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 60 футов, также находящееся в области Темноты или Тусклого света. После телепортации вы совершаете с Преимуществом следующую рукопашную атаку до конца текущего хода.

11-й уровень: УЛУЧШЕННЫЙ ШАГ В ТЕНЬ

Вы можете использовать вашу связь с Царством Теней, чтобы усилить вашу телепортацию. Когда вы используете Шаг в тень, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и убрать требование к нахождению начальной и конечной точек телепортации в области Темноты или Тусклого света. Сразу после телепортации вы можете частью этого Бонусного действия совершить Безоружный удар.

17-й уровень: ПОКРОВ ТЕНЕЙ

Пока вы находитесь полностью в области Темноты или Тусклого света, то можете действием Магия потратить 3 Очка сосредоточенности, чтобы укутать себя тенями на 1 минуту, пока вы не станете Недееспособным или не закончите свой ход в области Яркого света. Пока вы окутаны этими тенями, вы получаете следующие преимущества:

Невидимость. Вы становитесь Невидимым.

Частичная бестелесность. Вы можете проходить сквозь занятые пространства, как будто они Труднопроходимая местность. Если вы заканчиваете свой ход в занятом пространстве, вы перемещаетесь в последнее незанятое пространство, где находились до этого.

Шквал теней. Вы можете использовать ваш Шквал ударов без траты Очков сосредоточенности.



Подкласс
«Воин тени»



ПАЛАДИН

Благочестивый воитель, давший священную клятву



Ключевые атрибуты Паладина

Основная характеристика	Сила и Харизма
Кость хитов	K10 за уровень Паладина
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Атлетика, Запугивание, Проницательность, Медицина, Убеждение или Религия.
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие, Средние и Тяжёлые доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Кольчуга, Щит, Длинный меч, 6 Метательных копий, Священный символ, Набор священника и 9 ЗМ; или (Б) 150 ЗМ

Всех Паладинов объединяют данные ими клятвы — противостоять силам гибели и разращения. Клятва, данная перед алтарём божества, на священной поляне духам природы или в момент отчаяния и горя, когда свидетели были лишь мёртвые — это могущественное обязательство. Эта клятва и есть источник силы, который превращает благочестивого воителя в божественного защитника.

Паладины тренируют боевые навыки и осваивают различное оружие и доспехи. Однако их военная подготовка — ничто, по сравнению с магической силой, способной исцелять раненых, карать врагов и защищать беззащитных и верных союзников.

Неудивительно, что жизнь Паладинов наполнена приключениями, ибо все они сражаются на передовой вселенской битвы с силами, стремящимися уничтожить мир. Среди всех армий мира редко можно встретить настоящих Воинов, но ещё меньше тех, кому по плечу призвание Паладина. Услышав зов, эти праведники оставляют свою прежнюю жизнь и берутся за оружие и магию.

Выбор Паладина...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Паладина».
- Получите умения Паладина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Паладина».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Паладина»: Кость хитов, владение Воинским оружием и навык обращения с Лёгкими и Средними доспехами, а также Щитами.

- Получите умения Паладина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Паладина». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Паладина

Будучи Паладином вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Паладин. Эти умения перечислены в таблице «Умения Паладина».

1-й уровень: Возложение рук

Ваше благословенное прикосновение может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после окончания Долгого отдыха. С его помощью вы можете восстановить количество Хитов, равное вашему пятикратному уровню Паладина.

Бонусным действием вы можете прикоснуться к существу (включая себя) и, зачерпнув целительную силу из запаса, восстановить существу Хиты в количестве, не превышающем оставшихся в запасае.

Вы также можете потратить 5 Хитов из запаса целительной силы и снять с существа состояние Отравленный вместо восстановления его Хитов.

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать молитву и медитацию для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Паладина, список которых приводится после описания класса.

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Паладина» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Паладина 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Героизм* и *Палачья кара*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Паладина, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Паладина». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Паладина, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Паладин 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Паладина даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые

Умения Паладина

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Проведение божественности	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Возложение рук, Сотворение заклинаний, Искусное владение оружием	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Кара Паладина	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Проведение божественности, Подкласс Паладина	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака, Верный скакун	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Аура защиты	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Умение подкласса	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Порицание врагов	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Аура отваги	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Сияющие удары	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Восстанавливающее прикосновение	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Умение подкласса	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Расширение ауры	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпический дар	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Умение подкласса	3	15	4	3	3	3	2

вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Паладина.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Паладина, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Паладина является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Священный символ в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Паладина.

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусства двух типов оружия, которыми вы владеете, по вашему выбору — например, Длинных мечей и Метательных копий.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные вами типы оружия. Например, вы можете переключиться на использование свойств искусства Алебард и Цепов.

2-й уровень: Боевой стиль

Вы получаете черту Боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо одной из этих черт вы можете выбрать приведенный ниже вариант.

Благословенный воин. Вы изучаете два заговора Жреца по вашему выбору (см. список заклинаний Жреца в разделе описания этого класса).

Рекомендуется взять заклинания *Наставление* и *Священное пламя*. Эти заговоры считаются для вас заклинаниями Паладина, а вашей заклинательной характеристикой для них является Харизма. Каждый раз, когда вы получаете уровень Паладина, вы можете заменить один из этих заговоров на другой заговор Жреца.

2-й уровень: Кара Паладина

У вас всегда подготовлено заклинание *Божественная кара*. Кроме того, вы можете сотворить его без траты ячейки заклинания и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно.

3-й уровень: Проведение божественности

Вы можете направлять божественную энергию напрямую с Внешних планов для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с одним таким эффектом, описанным ниже: Божественное чувство. Другие умения Паладина дают вам дополнительные варианты эффектов Проведения божественности. Каждый раз, когда вы используете Проведение божественности этого класса вы выбираете создаваемый эффект этого класса.

Вы можете использовать Проведение божественности этого класса дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы получаете дополнительное использование, когда достигаете 11-го уровня Паладина.

Если эффект Проведения божественности требует совершение спасброска, его Сл равна Сл

спасброска ваших заклинаний от умения Сотворение заклинаний этого класса.

Божественное чувство. Бонусным действием вы можете расширить своё восприятие для обнаружения Исчадий, Небожителей и Нежити. В течение следующих 10 минут или пока вы не станете Недееспособным, вы знаете местоположение всех этих существ в пределах 60 футов и их тип. В этих пределах вы также обнаруживаете присутствие любого освящённого или осквернённого места или объекта, как если бы он находился под действием заклинания *Святилище*.

3-й уровень: Подкласс Паладина

Вы получаете подкласс Паладина по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Клятва возмездия, Клятва древних, Клятва преданности и Клятва славы. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Паладина. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Паладина.

4-й уровень: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Паладина.

5-й уровень: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-й уровень: ВЕРНЫЙ СКАКУН

Вы можете призвать на свою сторону потустороннего скакуна. У вас всегда подготовлено заклинание *Обретение скакуна*.

Вы также можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сделать это вновь после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: АУРА ЗАЩИТЫ

Вы излучаете незримую защитную ауру в виде Эманации с радиусом 10 футов с центром на себе. Аура не действует, пока вы Недееспособны.

Вы и ваши союзники в области действия ауры получаете бонус к спасброскам, равный вашему модификатору Харизмы (минимальный бонус +1).

В присутствии другого Паладина существо может получить преимущество только от одной Ауры защиты, выбирая одну из тех, в области действия которой находится.

9-й уровень: ПОРИЦАНИЕ ВРАГОВ

Действием Магия вы можете потратить одно использование Проведения божественности этого класса, чтобы повергнуть врагов в благоговейный трепет. С помощью вашего Священного символа или оружия вы можете нацелиться на видимых вами существ в пределах 60 футов в количестве,

НАРУШЕНИЕ КЛЯТЫ

Паладин старается соответствовать высочайшим этическим нормам, но даже самые преданные своему делу могут пасть. Иногда он нарушает свою клятву.

Нарушивший обет Паладин обычно ищет прощение во всеобщем бдении в знак раскаяния или принимает пост. После обряда прощения он начинает заново.

Если ваш Паладин нарушает свою клятву и не раскаивается, поговорите со своим Мастером. Вероятно, вам следует выбрать более подходящий подкласс для вашего Паладина или даже совсем отказаться от этого класса и взять другой.

равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной на 1 минуту или пока не получит урон. Будучи Испуганным таким образом, существо в свои ходы сможет только или переместиться, или совершить действие, или совершить Бонусное действие.

10-й уровень: АУРА ОТВАГИ

Вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты имеете Иммуниет к состоянию Испуганный. Когда Испуганный союзник входит в область действия ауры, это состояние перестаёт действовать на него, пока он находится внутри области.

11-й уровень: СИЯЮЩИЕ УДАРЫ

Теперь ваши удары заряжены сверхъестественной силой. Когда вы попадаете по цели броском атаки, используя Рукопашное оружие или Безоружный удар, цель дополнительно получает 1к8 урона Излучением.

14-й уровень: ВОССТАНАВЛИВАЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

Когда вы используете Возложение рук на существе, вы также можете снять с него одно или несколько из следующих состояний: Испуганный, Оглушённый, Слеплённый, Очарованный, Ошеломлённый или Парализованный. Вы должны потратить 5 Хитов из исцеляющего запаса Возложения рук за каждое снятое вами состояние вместо восстановления Хитов существа.

18-й уровень: РАСШИРЕНИЕ АУРЫ

Ваша Аура защиты становится Эманацией с радиусом 30 футов.

19-й уровень: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар истинного зрения.

Список заклинаний Паладина

В этом разделе представлен список заклинаний Паладина. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заклинания Паладина 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Благословение</i>	Очарование	К, М
<i>Божественная кара</i>	Воплощение	—
<i>Божественное благоволение</i>	Преобразование	—
<i>Вызов на дуэль</i>	Очарование	К
<i>Героизм</i>	Очарование	К
<i>Гневная кара</i>	Некромантия	—
<i>Громовая кара</i>	Воплощение	—
<i>Защита от добра и зла</i>	Ограждение	К, М
<i>Лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Обнаружение болезней и яда</i>	Прорицание	К, Р
<i>Обнаружение добра и зла</i>	Прорицание	К
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Очищение пищи и питья</i>	Преобразование	Р
<i>Палящая кара</i>	Воплощение	—
<i>Приказ</i>	Очарование	—
<i>Щит веры</i>	Ограждение	К

Заклинания Паладина 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Защита от яда</i>	Ограждение	—
<i>Магическое оружие</i>	Преобразование	—
<i>Малое восстановление</i>	Ограждение	—
<i>Молебн лечения</i>	Ограждение	—
<i>Нетленные останки</i>	Некромантия	Р, М
<i>Область истины</i>	Очарование	—
<i>Обретение скакуна</i>	Призыв	—
<i>Охраняющая связь</i>	Ограждение	М
<i>Подмога</i>	Ограждение	—
<i>Поиск объекта</i>	Прорицание	К
<i>Сияющая кара</i>	Преобразование	К

Заклинания Паладина 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Аура живучести</i>	Ограждение	К
<i>Возрождение</i>	Некромантия	М
<i>Дневной свет</i>	Воплощение	—
<i>Магический круг</i>	Ограждение	М
<i>Мантия крестоносца</i>	Преобразование	К
<i>Ослепляющая кара</i>	Воплощение	—
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Снятие проклятия</i>	Ограждение	—
<i>Сотворение пищи и воды</i>	Призыв	—
<i>Стихийное оружие</i>	Преобразование	К

Преданность паладина своему делу проявляется в волшебной силе



Заклинания Паладина 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Аура жизни</i>	Ограждение	К
<i>Аура очищения</i>	Ограждение	К
<i>Защита от смерти</i>	Ограждение	—
<i>Изгнание</i>	Ограждение	К
<i>Оглушающая кара</i>	Очарование	—
<i>Поиск существа</i>	Прорицание	К

Заклинания Паладина 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вызов Небожителя</i>	Призыв	К, М
<i>Высшее восстановление</i>	Ограждение	М
<i>Гейс</i>	Очарование	—
<i>Изгоняющая кара</i>	Призыв	К
<i>Круг силы</i>	Ограждение	К
<i>Оживление</i>	Некромантия	М
<i>Разрушительная волна</i>	Воплощение	—
<i>Рассеивание добра и зла</i>	Ограждение	К

ПОДКЛАССЫ ПАЛАДИНА

Подкласс Паладина — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Клятва возмездия, Клятва древних, Клятва преданности и Клятва славы.

Каждый из этих подклассов представляет комплекс клятв, которым начинает следовать Паладин при вступлении в класс. На 3-м уровне он даёт заключительную клятву, что служит кульминацией обучения Паладина. Некоторые представители этого класса не могут считать себя настоящими Паладинами, пока не принесут эту клятву. Для других она лишь формальность, официально закрепляющая веление их сердец.

КЛЯТВА ВОЗМЕЗДИЯ

Покарайте злодеев любой ценой

Клятва возмездия — это торжественное обязательство карать злодеев за их тяжкие преступления. Во времена, когда армии зла убивают беспомощных обывателей, тиран бросает вызов воле богов, гильдия воров становится слишком жестокой, а дракон буйствует в сельской местности, появляются паладины и дают Клятву возмездия, дабы бороться с несправедливостью.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Будь беспощаден к злодеям.
- Борись с несправедливостью и её корнями.
- Помогай тем, кто пострадал от несправедливости.

3-Й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ВОЗМЕЗДИЯ

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы возмездия», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ВОЗМЕЗДИЯ

Уровень Паладина	Заклинания
3	<i>Метка охотника, Порча</i>
5	<i>Туманный шаг, Удержание личности</i>
9	<i>Защита от энергии, Ускорение</i>
13	<i>Изгнание, Переносящая дверь</i>
17	<i>Наблюдение, Удержание чудовища</i>

3-Й УРОВЕНЬ: ОБЕТ ВРАЖДЫ

Когда вы совершаете действие Атака, то можете потратить одно использование вашего Проведения божественности и объявить видимое вами существо в пределах 30 футов заклятым врагом. Вы совершаете с Преимуществом броски атаки по этому существу в течение 1 минуты или пока вы повторно не используете это умение.



Подкласс «Клятва возмездия»



Подкласс
«Клятва
древних»

Если Хиты этого существа опускаются до 0 до окончания обета, вы можете перенести обет на другое существо в пределах 30 футов (действие не требуется).

7-й уровень: НЕУМОЛИМЫЙ МСТИТЕЛЬ

Ваша сверхъестественная сосредоточенность помогает вам предотвратить бегство врага. Когда вы попадаете Провоцированной атакой по существу, то можете снизить его Скорость до 0 до конца текущего хода. Затем частью этой Реакции вы можете переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости. Это перемещение не вызывает Провоцированные атаки.

15-й уровень: МСТИТЕЛЬНАЯ ДУША

Сразу после того, как существо под действием вашего Обета вражды попадает или промахивается броском атаки, вы можете Реакцией совершить по нему рукопашную атаку, если оно в пределах досягаемости.

20-й уровень: АНГЕЛ ВОЗМЕДИЯ

Бонусным действием вы получаете описанные ниже преимущества на 10 минут или пока вы не закончите их (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Полёт. На вашей спине вырастают призрачные крылья, вы получаете Скорость полёта 60 футов и можете парить.

Ужасающая аура. Каждый раз, когда враг начинает свой ход в области действия вашей Ауры защиты, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганным на 1 минуту или пока не получит урон. Броски атаки по Испуганному таким образом существу совершаются с Преимуществом.

КЛЯТВА ДРЕВНИХ

Сохраняйте свет и всё живое в мире

Клятва древних так же стара, как и первые эльфы. Давшие эту клятву Паладины оберегают свет и превозносят красоту и животворящие начала превыше чести, мужества и справедливости. Они часто украшают свои доспехи и одежду изображениями листьев, рогами и цветами, демонстрируя свою решимость охранять жизнь и свет.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Разжигай пламя надежды.
- Служи убежищем для всего живого.
- Смейся от души и наслаждайся искусством.

3-й уровень: ГНЕВ ПРИРОДЫ

Действием Магия вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы призвать призрачные лозы, опутывающие ближайших существ. Каждое видимое вами существо по вашему выбору в пределах 15 футов должно преуспеть в спасброске Силы, иначе станет опутанным на 1 минуту. Опутанное суще-

ство повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

3-Й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ДРЕВНИХ

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы древних», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Клятвы древних

Уровень Паладина	Заклинания
3	<i>Опутывающий удар, Разговор с животными</i>
5	<i>Лунный луч, Туманный шаг</i>
9	<i>Защита от энергии, Рост растений</i>
13	<i>Град, Каменная кожа</i>
17	<i>Древесный путь, Общение с природой</i>

7-Й УРОВЕНЬ: АУРА ОПЕКИ

Магия древних становится настолько сильной, что образует мистический оберег, ослабляющий энергии извне Материального плана, при этом вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты имеете Сопротивление урону Излучением, Некротической и Психической энергиям.

15-Й УРОВЕНЬ: БЕССМЕРТНЫЙ СТРАЖ

Когда ваши Хиты снижаются до 0, и вы мгновенно не убиты, вместо этого вы можете снизить Хиты до 1 и восстановить Хиты в количестве, равном вашему трёхкратному уровню Паладина. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Кроме того, вас нельзя состарить магическим образом, и вы прекращаете внешне стареть.

20-Й УРОВЕНЬ: ДРЕВНИЙ ЧЕМПИОН

Бонусным действием вы можете наполнить вашу Ауру защиты первозданной силой, которая даёт вам описанные ниже преимущества на 1 минуту или пока вы не закончите их (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Подавление сопротивления. Враги в области действия вашей ауры совершают с Помехой спасброски против ваших заклинаний и эффектов Проведения божественности.

Регенерация. В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете 10 Хитов.

Стремительные заклинания. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание со временем сотворения 1 действие, вместо этого вы можете сотворить его Бонусным действием.

КЛЯТВА ПРЕДАННОСТИ

Поддерживайте идеалы порядка и справедливости

Клятва преданности связывает Паладинов с идеалами порядка и справедливости. Представители этого подкласса соответствуют образу рыцаря в сияющих доспехах. Они стараются соответствовать высочайшим этическим нормам, а некоторые из них — к худу ли, к добру ли — стараются навязать их всему миру.

Многие из давших клятву преданы богам добра и принципа и используют догматы своих божеств в качестве мерил собственного посвящения. Идеалами для других служат ангелы — небесные крылья часто изображены на шлемах и гербах.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Пусть слово твоё будет неизменно.
- Защищай слабых и не бойся действовать.
- Пусть твои благородные дела служат примером для других.

3-Й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ПРЕДАННОСТИ

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы преданности», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Клятвы преданности

Уровень Паладина	Заклинания
3	<i>Защита от добра и зла, Щит веры</i>
5	<i>Область истины, Подмога</i>
9	<i>Маяк надежды, Рассеивание магии</i>
13	<i>Свобода передвижения, Страж веры</i>
17	<i>Общение, Небесный огонь</i>

3-Й УРОВЕНЬ: СВЯЩЕННОЕ ОРУЖИЕ

Когда вы совершаете действие Атака, то можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы наполнить одно Рукопашное оружие в ваших руках энергией Позитивного плана. В течение 10 минут или пока вы повторно не используете это умение, вы добавляете ваш модификатор Харизмы к броскам атаки, совершёнными этим оружием (минимум 1), и при каждом попадании можете нанести этим оружием обычный урон или урон Излучением.

Оно также испускает Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Вы можете прекратить этот эффект досрочно (действие не требуется). Этот эффект также заканчивается, если вы не несёте оружие.

7-Й УРОВЕНЬ: АУРА ПРЕДАННОСТИ

Вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты имеете Иммуниет к состоянию Очарованный. Когда Очарованный союзник входит в область действия ауры, это состояние перестаёт действовать на него, пока он находится внутри области.



Подкласс «Клятва преданности»

15-й УРОВЕНЬ: КАРА ЗАЩИТЫ

Теперь ваша магическая кара излучает защитную энергию. Каждый раз, когда вы сотворяете *Божественную кару*, вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты получаете *Укрытие* наполовину. Аура имеет это преимущество до начала вашего следующего хода.

20-й УРОВЕНЬ: СВЯЩЕННЫЙ ОРЕОЛ

Бонусным действием вы можете наполнить вашу Ауру защиты святой силой, которая даёт вам описанные ниже преимущества на 10 минут или пока вы не закончите их (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите *Долгий отдых*. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Священный оберег. Когда Исчадия или Нежить заставляют вас совершить спасбросок, вы совершаете его с Преимуществом.

Урон Излучением. Каждый раз, когда враг начинает свой ход в области действия ауры, это существо получает урон Излучением, равный вашему модификатору Харизмы плюс вашему Бонусу владения.

Солнечный свет. Область действия ауры наполнена Ярким светом, являющимся солнечным.

КЛЯТВА СЛАВЫ

Стремитесь к вершинам героизма

Давшие Клятву славы Паладины верят, что им и их товарищам суждено покрыть себя славой и совершить героические подвиги. Они усердно тренируются и воодушевляют своих союзников, готовя себя к моменту, когда судьба призовет их.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Стремись прославиться своими деяниями.
- Встречай трудности с открытым забралом.
- Вдохновляй других стяжать славу.

3-й УРОВЕНЬ: ВООДУШЕВЛЯЮЩАЯ КАРА

Сразу после сотворения *Божественной кары* вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы распределить Временные хиты существам в пределах 30 футов по вашему выбору (можно выбрать себя). Вы распределяете общее количество Временных хитов, равное $2k8$ плюс ваш уровень Паладина, разделяя их между wybranными существами по своему усмотрению.

3-й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ СЛАВЫ

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы славы», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

3-й УРОВЕНЬ: НЕСРАВНЕННЫЙ АТЛЕТ

Бонусным действием вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественно-

Заклинания Клятвы славы

Уровень Паладина	Заклинания
3	<i>Героизм, Направляющий снаряд</i>
5	<i>Магическое оружие, Улучшение характеристики</i>
9	<i>Защита от энергии, Ускорение</i>
13	<i>Принуждение, Свобода перемещения</i>
17	<i>Знание легенд, Царственное величие Йоланды</i>

сти, чтобы усилить свою атлетичность. В течение 1 часа вы совершаете с Преимуществом проверки Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика), а расстояние ваших Прыжков в длину и Прыжков в высоту увеличивается на 10 футов (это дополнительное расстояние тратит перемещение).

7-й уровень: АУРА РВЕНИЯ

Ваша Скорость увеличивается на 10 футов.

Кроме того, каждый раз, когда союзник начинает свой ход в области действия вашей Ауры защиты или в первый раз за ход входит в неё, его Скорость увеличивается на 10 футов до конца его следующего хода.

15-й уровень: БЛЕСТЯЩАЯ ОБОРОНА

Вы можете перейти из защиты во внезапную атаку. Когда по вам или другому видимому вами существу в пределах 10 футов попадают броском атаки, вы можете Реакцией дать цели бонус к КЗ против этой атаки, потенциально обращая попадание в промах. Бонус равен вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Если эта атака промахивается, вы можете частью этой Реакции совершить одну атаку оружием по атакуемому, находящемуся в досягаемости вашего оружия.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

20-й уровень: ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

Вы черпаете силу в легендах о своих великих деяниях, правдивых или преувеличенных.

Бонусным действием вы получаете описанные ниже преимущества на 10 минут. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Харизматичный. Вы излучаете сверхъестественное очарование и совершаете с Преимуществом все проверки Харизмы.

Переброс сброска. При провале сброска вы можете Реакцией перебросить его. Вы должны использовать новый результат.

Неотвратимый удар. Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете бросок атаки оружием и промахиваетесь, вместо этого вы можете попасть этой атакой.



Подкласс «Клятва славы»



ПЛУТ

ИЗВОРОТЛИВЫЙ И НЕУЛОВИМЫЙ МАСТЕР МАСКИРОВКИ



Ключевые атрибуты Плу́та

Основная характеристика	Ловкость
Кость хитов	K8 за уровень Плу́та
Владение спасбросками	Ловкость и Интеллект
Владение навыками	<i>Выберите четыре:</i> Акробатика, Атлетика, Восприятие, Запугивание, Ловкость рук, Обман, Проницательность, Расследование, Скрытность или Убеждение.
Владение оружием	Простое оружие и Воинское оружие, имеющее свойство Фехтовальное или Лёгкое.
Владение инструментами	Воровские инструменты
Навык обращения с доспехами	Лёгкие доспехи
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Кожаный доспех, 2 Кинжала, Короткий меч, Короткий лук, 20 Стрел, Колчан, Воровские инструменты, Набор взломщика и 8 ЗМ; или (Б) 100 ЗМ

В любой ситуации плу́ты используют хитрость, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы одержать над ними верх. Их настоящий талант — способность найти выход практически из любой проблемы. Некоторые из них даже изучают магические трюки, расширяя свой арсенал доступных способностей. Одни Плу́ты сведущи в искусстве скрытности и обмана, в то время как другие совершенствуют полезные в подземельях навыки, такие как верхолазание, вскрытие замков, поиск и обезвреживание ловушек.

В сражении Плу́ты руководствуются умением, а не грубой силой. Они скорее совершат одну точную атаку, чем нанесут противнику град ударов.

Некоторые Плу́ты начинают свой путь в преступном мире, другие же используют свои знания, чтобы бороться с криминалом. Но в каких бы отношениях с законом ни состоял представитель этого класса, обычным служителям закона и вора́м не сравниться с утончённым великолепием величайших Плу́тов.

Выбор Плу́та...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Плу́та».
- Получите умения Плу́та 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Плу́та».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Плу́та»: Кость хитов, владение одним навыком из списка навыков Плу́та по вашему выбору, владение Воровскими инструментами и навык обращения с Лёгкими доспехами.
- Получите умения Плу́та 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Плу́та».

Классовые умения Плу́та

Будучи Плу́том вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Плу́т. Эти умения перечислены в таблице «Умения Плу́та».

1-й уровень: Экспертность

Вы получаете Экспертность в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете. Рекомендуется взять Ловкость рук и Скрытность, если вы владеете ими.

На 6-м уровне Плу́та вы также получаете Экспертность ещё в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете.

1-й уровень: Коварная атака

Вы знаете, как нанести точный удар и воспользоваться отвлечением врага. Один раз за ход вы можете нанести дополнительно 1к6 урона одному существу, по которому вы попали броском атаки, совершённым с Преимуществом, используя Дальнобойное или Фехтовальное оружие. Тип дополнительного урона совпадает с типом урона вашего оружия.

Вам не нужно совершать бросок атаки с Преимуществом, если хотя бы один из ваших союзников находится в 5 футах от цели, он не является Недееспособным, и вы совершаете бросок атаки без Помехи.

Дополнительный урон увеличивается, по мере получения уровней Плу́та, как показано в столбце «Коварная атака» таблицы «Умения Плу́та».

1-й уровень: Воровской жаргон

Вы нахватались различных выражений в обществе, в котором вы практиковали свои плу́товские таланты. Вы знаете Воровской жаргон и ещё один язык по вашему выбору из языковых таблиц в главе 2.

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов оружия, которыми вы владеете, по вашему выбору — например, Кинжалов и Коротких луков.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные вами типы оружия. Например, вы можете переключиться на использование свойств искусности Скимитаров и Коротких мечей.

УМЕНИЯ ПЛУТА

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Коварная атака
1	+2	Экспертность, Коварная атака, Воровской жаргон, Искусное владение оружием	1кб
2	+2	Хитрое действие	1кб
3	+2	Подкласс Плути, Точное прицеливание	2кб
4	+2	Увеличение характеристик	2кб
5	+3	Хитрый удар, Невероятное уклонение	3кб
6	+3	Экспертность	3кб
7	+3	Увёртливость, Надёжный талант	4кб
8	+3	Увеличение характеристик	4кб
9	+4	Умение подкласса	5кб
10	+4	Неутомимый	5кб
11	+4	Улучшенный Хитрый удар	6кб
12	+4	Увеличение характеристик	6кб
13	+5	Умение подкласса	7кб
14	+5	Бесчестные удары	7кб
15	+5	Скользкий ум	8кб
16	+5	Увеличение характеристик	8кб
17	+6	Умение подкласса	9кб
18	+6	Неуловимость	9кб
19	+6	Эпический дар	10кб
20	+6	Улыбка фортуны	10кб

2-й уровень: Хитрое действие

Ваша сообразительность и ловкость позволяют вам быстро двигаться и действовать. В свой ход вы можете Бонусным действием совершить одно из следующих действий: Засада, Отход или Рывок.

3-й уровень: Подкласс Плути

Вы получаете подкласс Плути по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Вор, Клинок душ, Мистический ловкач и Убийца. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Плути. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Плути.

3-й уровень: Точное прицеливание

Бонусным действием вы даёте себе Преимущество на следующий бросок атаки в текущем ходу. Вы можете использовать это умение, только если не перемещались в этом ходу, и после его использования ваша Скорость становится равной 0 до конца текущего хода.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 10-м, 12-м и 16-м уровнях Плути.

5-й уровень: Хитрый удар

Вы придумали особо хитрые способы применения вашей Коварной атаки. Когда вы наносите урон от Коварной атаки, то можете добавить один из нижеперечисленных эффектов Хитрого удара. Стоимость каждого эффекта обозначена количеством костей урона от Коварной атаки, от использования которых вы должны отказаться, чтобы применить эффект. Вы убираете эти кости перед броском, а эффект наступает сразу после нанесения урона от атаки. Например, если вы добавляете эффект Отравление, уберите 1кб из Коварной атаки перед броском.

Если эффект Хитрого удара требует совершенной спасброска, его Сл равна 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения.

Отравление (стоимость: 1кб). Вы добавляете к своему удару токсин, заставляя цель совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится Отравленной на 1 минуту. Отравленная таким образом цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Чтобы использовать этот эффект, вы должны иметь при себе Инструменты отравителя.

Подсечка (стоимость: 1кб). Если цель Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Сбитой с ног.

Отступление (стоимость: 1кб). Сразу после атаки вы перемещаетесь на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

5-й уровень: НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ

Когда видимое вами существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией уменьшить наносимый вам этой атакой урон вдвое (округляя в меньшую сторону).

7-й уровень: УВЁРТЛИВОСТЬ

Вы научились ловко избегать некоторых опасностей. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале. Вы не можете использовать это умение, если вы Недееспособны.

7-й уровень: НАДЁЖНЫЙ ТАЛАНТ

Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики навыка или инструмента, которыми вы владеете, при результате к20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

11-й уровень: УЛУЧШЕННЫЙ ХИТРЫЙ УДАР

Вы можете использовать до двух эффектов Хитрого удара, когда наносите урон от Коварной атаки, убирая кости за каждый отдельный эффект.

14-й уровень: БЕСЧЕСТНЫЕ УДАРЫ

Вы освоили новые, ещё более изощрённые способы применения вашей Коварной атаки. Теперь вам становятся доступны нижеперечисленные варианты Хитрого удара.

Шок (стоимость: 2кб). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе в свой следующий ход она сможет только или переместиться, или совершить действие, или совершить Бонусное действие.

Нокаут (стоимость: 6кб). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Бессознательной на 1 минуту или пока не получит урон. Эта Бессознательная цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Ослепление (стоимость: 3кб). Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Ослеплённой до конца своего следующего хода.

15-й уровень: СКОЛЬЗКИЙ УМ

Ваш хитрый ум исключительно трудно контролировать извне. Вы получаете владение спасбросками Мудрости и Харизмы.

18-й уровень: НЕУЛОВИМОСТЬ

Вы настолько увёртливый, что противники редко берут над вами верх. Броски атаки по вам не могут совершаться с Преимуществом, за исключением случаев, когда вы Недееспособны.

19-й уровень: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар ночного духа.

20-й уровень: УЛЫБКА ФОРТУНЫ

Вы получаете сверхъестественную способность преуспевать, когда это нужнее всего. При провале Теста к20 вы можете изменить результат броска на «20».

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.





Подкласс «Вор»

ПОДКЛАССЫ ПЛУТА

Подкласс Плу́та — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Вор, Клинок душ, Мистический ловкач и Убийца.

Вор

Охотьтесь за сокровищами как классический искатель приключений

Вы олицетворяете идеальный образ искателя приключений — смесь взломщика, охотника за сокровищами и исследователя. В дополнение к выдающемуся проворству и способности становиться незаметным, вы обретаете полезные навыки для проникновения в древние руины и использования найденных там магических предметов с наибольшей эффективностью.

3-й уровень: БЫСТРЫЕ РУКИ

Бонусным действием вы можете совершить одно из следующего:

Ловкость рук. Совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) для вскрытия замка, обезвреживания Ловушки с использованием Воровских инструментов или кражи вещей из чужого кармана.

Использование объекта. Совершите действие Использование или Магия, чтобы воспользоваться магическим предметом, для которого требуется такое действие.

3-й уровень: ФОРТОЧНИК

Вы научились проникать в особо труднодоступные места и получили следующие преимущества:

Альпинист. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости.

Прыгун. При определении дистанции ваших прыжков вы можете использовать вашу Ловкость, а не Силу.

9-й уровень: ВЫСОКАЯ СКРЫТНОСТЬ

Вы получаете следующий вариант Хитрого удара.

Скрытная атака (стоимость: 1кб). Если вы Невидимы благодаря действию Засада, эта атака не заканчивает состояние Невидимый на вас, если вы завершаете этот ход за Укрытием на три четверти или Полным укрытием.

13-й уровень: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Вы научились использовать магические предметы с максимальной эффективностью, что даёт вам следующие преимущества.

Настройка. Одновременно вы можете быть настроены на четыре предмета.

Заряды. Каждый раз, когда вы используете тратящее заряды свойство магического предмета, бросайте 1кб. При результате «6» вы используете свойство без траты зарядов.

Свитки. Вы можете прочесть любые Свитки заклинаний, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики. Если записанное на свитке заклинание — заговор или заклина-

ние 1-го уровня, вы можете сотворить его без проверки. Если свиток содержит заклинание более высокого уровня, сначала вы должны преуспеть в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл 10 плюс уровень заклинания. При успехе вы сотворяете заклинание со свитка. При провале свиток рассыпается в пыль.

17-й уровень: ВОРОВСКИЕ РЕФЛЕКСЫ

Вы стали экспертом по засадам и поспешном отступлении в случае опасности. В первом раунде любого сражения вы можете совершить два хода. Первый ход вы совершаете согласно своей обычной Инициативе, а второй ход — с Инициативой на 10 меньше.

КЛИНОК ДУШ

Поражайте врагов псионическими клинками

Клинок душ наносит удары при помощи своего разума, разрезая материальные и психические преграды. Эти Плуты открывают в себе экстрасенсорный дар и используют его в своих незаконных делах. Ваши псионические способности могли преследовать вас с самого детства, но полностью проявили себя после пережитого в приключениях стресса. Вы также могли обнаружить уединённый орден адептов псионики и потратить годы, изучая способы пробуждения вашей силы.

3-й уровень: ПСИОНИЧЕСКАЯ СИЛА

В вас сокрыт источник псионической силы. Её представляют ваши Кости псионической энергии, которые подпитывают некоторые силы этого подкласса. Таблица «Кости энергии Клинка душ» показывает, сколько у вас таких костей и какого они типа, когда вы достигаете определённых уровней Плута.

КОСТИ ЭНЕРГИИ КЛИНКА ДУШ

Уровень Плута	Кость	Количество
3	к6	4
5	к8	6
9	к8	8
11	к10	8
13	к10	10
17	к12	12

Все умения этого подкласса, использующие Кости псионической энергии, используют только кости этого подкласса. Некоторые из ваших способностей тратят Кость псионической энергии, как указано в их описании, и вы не можете использовать способность, требующую потратить такую кость, если все Кости псионической энергии будут потрачены.

Вы восстанавливаете одну потраченную Кость псионической энергии, когда заканчиваете Короткий отдых, и восстанавливаете все из них после окончания Долгого отдыха.

Пси-усиленная сноровка. Если вы проваливаете проверку характеристики навыка или инструмента, которым вы владеете, то можете совершить бросок одной Кости псионической энергии и добавить выпавшее значение к проверке, потенциально обращая провал в успех. Вы тратите кость только в том случае, если бросок успешен.

Психический шёпот. Вы можете установить телепатическую связь с другими. Действием Магия выберите одно или несколько видимых вами существ в количестве, не превышающем ваш Бонус владения, а затем бросьте одну Кость псионической энергии. Выбранные вами существа могут телепатически разговаривать с вами,



а вы с ними, в течение количества часов, равного выпавшему значению. Для отправки или получения сообщения (действие не требуется) вы и другие существа должны находиться в пределах 1 мили друг от друга. Существо может закончить телепатическую связь в любой момент (действие не требуется).

Вы не тратите Кость псионической энергии, когда используете эту способность первый раз после окончания Долгого отдыха. Во всех остальных случаях вы тратите кость при использовании этой способности.

3-й уровень: ПСИХИЧЕСКИЕ КЛИНКИ

Вы можете призывать мерцающие клинки психической энергии. Каждый раз, когда вы совершаете действие Атака или совершаете Провоцированную атаку, вы можете воплотить в свободной руке Психический клинок и атаковать им. Магический клинок обладает следующими особенностями:

Категория оружия: Простое рукопашное

Урон при попадании: 1к6 + модификатор характеристики, используемой для броска атаки, урона Психической энергии

Свойства: Фехтовальное, Метательное (Дистанция 60/120 футов)

Свойство искусства: Отвлекающее (вы можете использовать это свойство, и оно не учитывается при подсчёте количества свойств вашего Искусного владения оружием)

Клинок мгновенно исчезает после попадания или промаха по цели, а также не оставляет следов на цели при нанесении урона.

После атаки этим клинком в свой ход, вы можете Бонусным действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку оружием, используя вторую психический клинок, если у вас свободна другая рука для его создания. Кость урона этой бонусной атаки равна 1к4, а не 1к6.

9-й уровень: Клинки души

Теперь вы можете использовать следующие способности ваших Психических клинков.

Самонаводящиеся удары. Если вы совершаете бросок атаки своими Психическими клинками и промахиваетесь по цели, то можете бросить одну Кость псионической энергии и добавить выпавшее значение к броску атаки. Вы тратите кость только в том случае, если атака попадает.

Психическая телепортация. Бонусным действием вы проявляете Психический клинок, тратите одну Кость псионической энергии и бросаете её, после чего бросаете клинок в видимое вами незанятое пространство на расстояние в футах, не превышающее 10-кратное выпавшее значение этой кости. Затем вы телепортируетесь в это пространство, а клинок исчезает.

13-й уровень: ПСИХИЧЕСКАЯ ЗАВЕСА

Вы можете соткать скрывающую вас завесу психических помех.

Действием Магия вы становитесь Невидимым на 1 час или пока не отмените этот эффект (действие не требуется). Невидимость заканчивается досрочно сразу после нанесения существу урона

Подкласс «Клинок душ»

или попытки заставить существо совершить спасбросок.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость псионической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

17-й уровень: РАЗДИРАНИЕ РАЗУМА

Вы можете обрушить свои Психические клинки на разум существа. Когда вы используете свои Психические клинки, чтобы нанести урон от Коварной атаки существу, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения). При провале цель становится Ошеломлённой на 1 минуту. Ошеломлённая таким образом цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость псионической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛОВКАЧ

Усиливайте скрытность с помощью магии

Некоторые Плуты усиливают свои прекрасно отточенные навыки маскировки и проворство с помощью магических трюков, полезных в их ремесле. Одни Мистические ловкачи используют свой талант для совершения карманных краж и взлома, другие — для розыгрышей.

3-й уровень: СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы научились сотворять заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила в качестве Мистического ловкача.

Заговоры. Вы знаете три заговора: *Волшебная рука* и два других по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника (см. список заклинаний Волшебника в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Расщепление разума* и *Малая иллюзия*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Плу-та, вы можете заменить один из ваших заговоров, за исключением *Волшебной руки*, на другой заговор Волшебника по вашему выбору.

Когда вы достигаете 10-го уровня Плу-та, вы изучаете ещё один заговор Волшебника по вашему выбору.

Ячейки заклинаний. В таблице «Заклинания Мистического ловкача» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите три заклинания Волшебника 1-го уровня. Реко-



Подкласс
«Мистический
ловкач»

Заклинания Мистического ловкача

Уровень Плута	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

мендуется взять заклинания *Маскировка*, *Очарование личности* и *Туманное облако*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Плута, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Заклинания Мистического ловкача». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Волшебника, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице «Заклинания Мистического ловкача». Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Плут 7-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать пять заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Плута, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Волшебника, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Волшебника является Интеллект.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Волшебника.

3-й уровень: УЛУЧШЕННАЯ ВОЛШЕБНАЯ РУКА

Когда вы сотворяете *Волшебную руку*, то можете сделать это Бонусным действием и сделать её Невидимой. Вы можете управлять этой рукой Бонусным действием и совершать через неё проверки Ловкости (Ловкость рук).

9-й уровень: МАГИЧЕСКАЯ ЗАСАДА

Если вы Невидимы при сотворении заклинания с целью на существе, то оно совершает с Помехой любой спасбросок от этого заклинания в этом ходу.

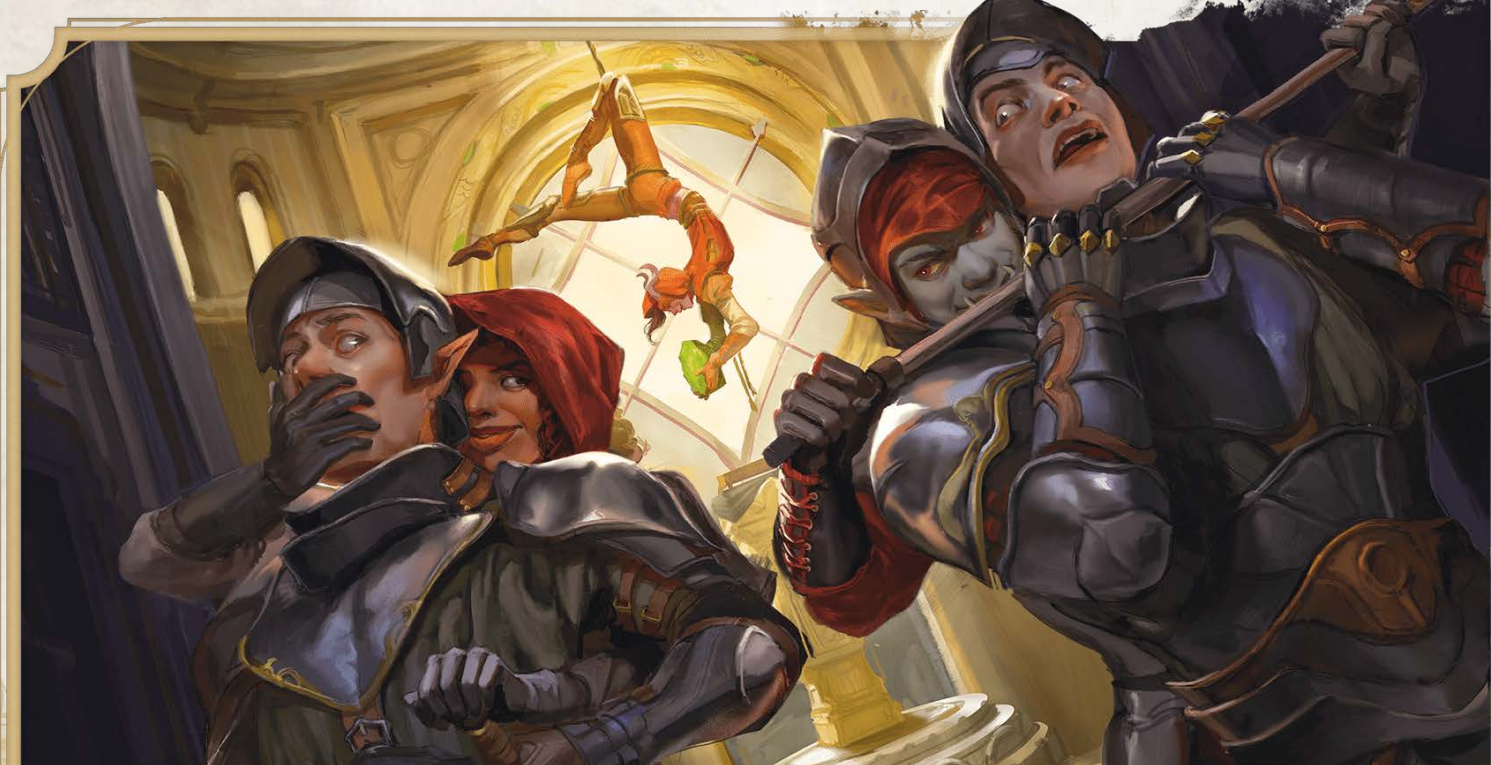
13-й уровень: МНОГОГРАННЫЙ ЛОВКАЧ

Вы получаете способность отвлекать цели с помощью вашей *Волшебной руки*. Когда вы используете эффект Подсечка вашего Хитрого удара на существе, вы также можете использовать этот эффект на другом существе в пределах 5 футов от призрачной руки.

17-й уровень: ВОР ЗАКЛИНАНИЙ

Вы получаете способность магическим образом украсть у другого заклинателя знания о том, как творить заклинание.

Сразу после сотворения существом заклинания, нацеленного на вас или в области действия которого вы оказались, вы можете Реакцией заставить это существо совершить спасбросок Интеллекта. Его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний. При провале вы отрицаете эффект заклинания на себе, крадете информацию о нём, если оно не ниже 1-го уровня и не выше уровня заклинания, которое вы можете сотворить (оно не обязано быть заклина-



нием Волшебника). В течение следующих 8 часов у вас подготовлено это заклинание. Лишившееся заклинания существо не может сотворить его на протяжении 8 часов.

Вы не можете украсть заклинание с помощью этого умения повторно, пока не закончите Долгий отдых.

УБИЙЦА

Упражняйтесь в мрачном искусстве смерти

Убийцы обучены действовать в тайне, использовать яды и применять маскировку, что позволяет им со смертоносной эффективностью устранять врагов. Хотя многие из Плуты, избравших этот путь, — наёмные убийцы, шпионы или охотники за головами, возможности этого подкласса будут также востребованы искателями приключений, которым предстоит столкнуться с разнообразными чудовищными врагами.

3-й уровень: ЛИКВИДАЦИЯ

Вы стали экспертом по нападению из засады, что даёт вам следующие преимущества.

Инициатива. Вы совершаете броски Инициативы с Преимуществом.

Внезапные атаки. В первом раунде каждого сражения вы совершаете с Преимуществом броски атаки по любому существу, которое ещё не совершало ход. Если во время этого раунда ваша Коварная атака наносит урон цели, эта цель получает дополнительный урон того же типа, что и у вашего оружия, равный вашему уровню Плути.

3-й уровень: ИНСТРУМЕНТЫ УБИЙЦЫ

Вы получаете Набор для грима и Инструменты отравителя, а также владение ими.

9-й уровень: МАСТЕРСТВО ПРОНИКНОВЕНИЯ

Вы стали экспертом в следующих техниках, с помощью которых можно проникнуть в тыл противника:

Мастерское подражание. Вы можете безошибочно подражать чужой речи, почерку или тому, и другому, потратив не менее 1 часа на их изучение.

Прицеливание на ходу. При использовании Точного прицеливания ваша Скорость не снижается до 0.

13-й уровень: ПОКРЫТОЕ ЯДОМ ОРУЖИЕ

Когда вы используете эффект Отравление вашего Хитрого удара, цель также получает 2кб урона Ядом каждый раз, когда проваливает спасбросок. Этот урон игнорирует Сопротивление урону Ядом.

17-й уровень: СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Когда вы попадаете Коварной атакой в первом раунде сражения, ваша цель должна преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения), иначе урон этой атаки по этой цели будет удвоен.



Подкласс «Убийца»



СЛЕДОПЫТ

СТРАНСТВУЮЩИЙ ВОИТЕЛЬ, ВЛАДЕЮЩИЙ МАГИЕЙ ПРИРОДЫ

Ключевые атрибуты Следопыта

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	K10 за уровень Следопыта
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	Выберите три: Атлетика, Восприятие, Выживание, Природа, Проницательность, Расследование, Скрытность или Уход за животными
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	Выберите вариант А или Б: (А) Проклёпанный кожаный доспех, СкIMITар, Короткий меч, Длинный лук, 20 Стрел, Колчан, Друидическая фокусировка (веточка омелы), Набор исследователя и 7 ЗМ; или (Б) 150 ЗМ

Следопыты несут свой бесконечный дозор среди непроходимых лесов и на широких равнинах вдали от городской суеты. Они учатся выслеживать свою добычу бесшумно перемещаясь по дикой местности, скрываясь среди скал и растительности подобно хищнику.

Связанные с природой Следопыты также могут творить заклинания, прибегая к её первозданной дикой силе. Их таланты и магические способности призваны защитить мир от разрушительных действий чудовищ и тиранов.

Выбор Следопыта...

На 1-м уровне

- Получите все особенности из таблицы «Ключевые атрибуты Следопыта».
- Получите умения Следопыта 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Следопыта».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Следопыта»: Кость хитов, владение Воинским оружием, владение одним навыком из списка навыков Следопыта по вашему выбору, навык обращения с Легкими и Средними доспехами, а также Щитами.
- Получите умения Следопыта 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Следопыта». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Следопыта

Будучи Следопытом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Следопыта. Эти умения перечислены в таблице «Умения Следопыта».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать магию природы для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Следопыта, список которых приводится после описания класса.

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Следопыта» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Следопыта 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Лечение ран* и *Опутывающий удар*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Следопыта, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Следопыта». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Следопыта, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Следопыт 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Следопыта даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Следопыта.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Следопыта, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Следопыта является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Друидическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Следопыта.

Умения Следопыта

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Избранный враг	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Сотворение заклинаний, Избранный враг, Владение приёмами	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Искусный исследователь	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Следопыта	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Всепронзаемость	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Умение подкласса	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Экспертность	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Неутомимый	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Умение подкласса	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Упорный охотник	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Природная завеса	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Умение подкласса	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Меткий охотник	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпический дар	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Гроза врагов	6	15	4	3	3	3	2

1-й уровень: Избранный враг

У вас всегда подготовлено заклинание *Метка охотника*.

Вы можете дважды сотворить его без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете все потраченные использования этого умения после окончания Долгого отдыха.

Количество сотворений этого заклинания без траты ячейки заклинаний увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней Следопыта, как показано в столбце «Избранный враг» в таблице «Умения Следопыта».

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов оружия, которыми вы владеете, по вашему выбору — например, Длинных луков и Коротких мечей.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные вами типы оружия. Например, вы можете переключиться на использование свойств искусности Скимитаров и Длинных мечей.

2-й уровень: Искусный исследователь

Вы много путешествовали и благодаря этому получаете следующие преимущества:

Экспертность. Выберите один из навыков, которым вы владеете, но в котором у вас нет Экспертности. Вы получаете Экспертность в этом навыке.

Языки. Вы знаете два языка по вашему выбору из языковых таблиц в главе 2.

2-й уровень: Боевой стиль

Вы получаете черту Боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо одной из этих черт вы можете выбрать приведённый ниже вариант.

Друидический воин. Вы изучаете два заговора Друида по вашему выбору (см. список заклинаний Друида в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Наставление* и *Звёздный светлячок*. Эти заговоры считаются для вас заклинаниями Следопыта, а вашей заклинательной характеристикой для них является Мудрость. Каждый раз, когда вы получаете уровень Следопыта, вы можете заменить один из этих заговоров на другой заговор Друида.

3-й уровень: Подкласс Следопыта

Вы получаете подкласс Следопыта по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Охотник, Повелитель зверей, Странник фей и Сумрачный охотник.

Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Следопыта. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Следопыта.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Следопыта.

5-Й УРОВЕНЬ: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

6-Й УРОВЕНЬ: ВСЕПРОЛАЗНОСТЬ

Ваша Скорость увеличивается на 10 футов, если на вас не надет Тяжёлый доспех. Вы также получаете Скорость лазания и Скорость плавания, равные вашей Скорости.

9-Й УРОВЕНЬ: ЭКСПЕРТНОСТЬ

Выберите два навыка, которыми вы владеете, но в которых у вас нет Экспертности. Вы получаете Экспертность в этих навыках.

10-Й УРОВЕНЬ: НЕУТОМИМЫЙ

Силы природы помогают вам в ваших путешествиях, и дают следующие преимущества:

Временные хиты. Вы можете действием Магия дать себе Временные хиты в количестве, равном $1k8 +$ ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать это действие количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Снижение истощения. Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий отдых, ваш уровень Истощения (при наличии) снижается на 1.

13-Й УРОВЕНЬ: УПОРНЫЙ ОХОТНИК

Получение урона не может прервать вашу Концентрацию на Метке охотника.

14-Й УРОВЕНЬ: ПРИРОДНАЯ ЗАВЕСА

Вы призываете духов природы, которые магическим образом скрывают вас. Вы можете Бонусным действием стать Невидимым до конца вашего следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

17-Й УРОВЕНЬ: МЕТКИЙ ОХОТНИК

Вы совершаете с Преимуществом броски атаки по существу, отмеченному вашей Меткой охотника.

18-Й УРОВЕНЬ: ДИКИЕ ЧУВСТВА

Благодаря вашей связи с силами природы вы получаете Слепое зрение в пределах 30 футов.

19-Й УРОВЕНЬ: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар межпространственного перемещения.

20-Й УРОВЕНЬ: ГРОЗА ВРАГОВ

Теперь вы используете $k10$ вместо $k6$ в качестве кости урона вашей Метки охотника.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ СЛЕДОПЫТА

В этом разделе представлен список заклинаний Следопыта. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *K* — заклинание требует Концентрации; *P* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *M* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заклинания Следопыта 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Град шипов</i>	Призыв	—
<i>Добряника</i>	Призыв	—
<i>Дружба с животными</i>	Очарование	—
<i>Лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Метка охотника</i>	Прорицание	K
<i>Обнаружение болезней и яда</i>	Прорицание	K, P
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	K, P
<i>Опутывание</i>	Призыв	K
<i>Опутывающий удар</i>	Призыв	K
<i>Прыжок</i>	Преобразование	—
<i>Разговор с животными</i>	Прорицание	P
<i>Сигнал тревоги</i>	Ограждение	P
<i>Скороход</i>	Преобразование	—
<i>Туманное облако</i>	Призыв	K

Заклинания Следопыта 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Бесследное передвижение</i>	Ограждение	K
<i>Вызов Зверя</i>	Призыв	K, M
<i>Дубовая кожа</i>	Преобразование	—
<i>Животные чувства</i>	Прорицание	K, P
<i>Завеса стрел</i>	Преобразование	—
<i>Защита от яда</i>	Ограждение	—
<i>Магическое оружие</i>	Преобразование	—
<i>Малое восстановление</i>	Ограждение	—
<i>Подмога</i>	Ограждение	—
<i>Поиск животных или растений</i>	Прорицание	P
<i>Поиск ловушек</i>	Прорицание	—
<i>Поиск объекта</i>	Прорицание	K
<i>Поросль шипов</i>	Преобразование	K
<i>Порыв ветра</i>	Воплощение	K
<i>Почтовое животное</i>	Очарование	P
<i>Тёмное зрение</i>	Преобразование	—
<i>Тишина</i>	Иллюзия	K, P
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	K

Заклинания Следопыта 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Возрождение</i>	Некромантия	M
<i>Вызов Феи</i>	Призыв	K, M
<i>Дневной свет</i>	Воплощение	—
<i>Защита от энергии</i>	Ограждение	K
<i>Молниевая стрела</i>	Преобразование	—
<i>Необнаружимость</i>	Ограждение	M
<i>Подводное дыхание</i>	Преобразование	P
<i>Призыв животных</i>	Призыв	K
<i>Призыв шквала снарядов</i>	Призыв	—
<i>Разговор с растениями</i>	Преобразование	—



ЗАКЛИНАНИЯ СЛЕДОПЫТА 5-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Быстрый колчан</i>	Преобразование	К, М
<i>Высшее восстановление</i>	Ограждение	М
<i>Древесный путь</i>	Призыв	К
<i>Общение с природой</i>	Прорицание	Р
<i>Призыв зала</i>	Призыв	—
<i>Удар стального ветра</i>	Призыв	М

ПОДКЛАССЫ СЛЕДОПЫТА

Подкласс Следопыта — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Охотник, Повелитель зверей, Странник фей и Сумрачный охотник.

ОХОТНИК

Защищайте природу и людей от гибели

С помощью своих способностей Охотника вы повсюду преследуете добычу, дабы защитить природу и народы всего мира от Сил, желающих погубить их.

3-Й УРОВЕНЬ: ЗНАНИЯ ОХОТНИКА

Вы можете попросить силы природы раскрыть сильные и слабые стороны вашей добычи. Пока существо отмечено вашей Меткой охотника, вы знаете к чему именно у него есть Иммуниет, Сопротивление или Уязвимость.

3-Й УРОВЕНЬ: ДОБЫЧА ОХОТНИКА

Вы выбираете и получаете один из нижеперечисленных вариантов умения. Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий или Долгий отдых, вы можете заменить выбранный вариант на другой.

Убийца колоссов. Ваше упорство может измотать даже самых стойких врагов. Когда вы попадаете по существу оружием, оно наносит цели дополнительно 1к8 урона, если Хиты цели ниже максимума. Вы можете нанести этот дополнительный урон только один раз за ход.

Сокрушитель орды. Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием против другого существа в пределах 5 футов от первоначальной цели и досягаемости этого оружия, которое вы ещё не атаковали в этом ходу.

7-Й УРОВЕНЬ: ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТАКТИКА

Вы выбираете и получаете один из нижеперечисленных вариантов умения. Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий или Долгий отдых, вы можете заменить выбранный вариант на другой.

Побег от орды. Провоцированные атаки по вам совершаются с Помехой.

Защита от мультиатаки. Когда существо попадает по вам броском атаки, оно совершает с Помехой все последующие броски атаки по вам в этот ход.

Заклинание	Школа	Особое
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Рост растений</i>	Преобразование	—
<i>Слияние с камнем</i>	Преобразование	Р
<i>Стена ветров</i>	Воплощение	К
<i>Стихийное оружие</i>	Преобразование	К
<i>Хождение по воде</i>	Преобразование	Р

ЗАКЛИНАНИЯ СЛЕДОПЫТА 4-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вызов стихии</i>	Призыв	К, М
<i>Каменная кожа</i>	Преобразование	К, М
<i>Подчинение зверя</i>	Очарование	К
<i>Поиск существа</i>	Прорицание	К
<i>Призыв лесных обитателей</i>	Призыв	К
<i>Свобода перемещения</i>	Ограждение	—
<i>Цепкая лоза</i>	Призыв	К

11-й уровень: ДОБЫЧА ОПЫТНОГО ОХОТНИКА

Один раз за ход, когда вы наносите урон существу, отмеченному вашей *Меткой Охотника*, вы также можете нанести этим заклинанием дополнительный урон другому видимому вами существу в пределах 30 футов от первого.

15-й уровень: ДОБЫЧА ОПЫТНОГО ОХОТНИКА

Когда вы получаете урон, то можете Реакцией дать себе Соппротивление этому урону и любому другому урону этого типа до конца текущего хода.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Станьте единым с первичным зверем

Повелитель зверей устанавливает мистическую связь с особенным животным, опираясь на глубокую связь с миром и магией природы.

3-й уровень: ПЕРВИЧНЫЙ СПУТНИК

Вы магическим образом вызываете первичного зверя, который черпает силу из вашей связи с природой. Выберите его блок статистики: **Земной зверь**, **Морской зверь** или **Небесный зверь**. Вы также определяете, к какому виду животного относится зверь в соответствии с его блоком статистики. Какой бы вид вы ни выбрали, зверь покрыт узором, указывающим на его сверхъестественное происхождение.

Зверь дружелюбен к вам и вашим спутникам и подчиняется вашим командам. Он исчезает, если вы умираете.

ЗЕМНОЙ ЗВЕРЬ

Средний Зверь, Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Мудрости

Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Следопыта (количество костей хитов [к8] зверя равно вашему уровню Следопыта).

Скорость 40 футов, Лазая 40 футов

	МОД СПАС				МОД СПАС				МОД СПАС		
Сил	14	+2	+2	Лов	14	+2	+2	Тел	15	+2	+2
Инт	8	-1	-1	Мдр	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Чувства Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 12

Языки Понимает языки, на которых вы говорите

ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

ОСОБЕННОСТИ

Первичная связь. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает зверь.

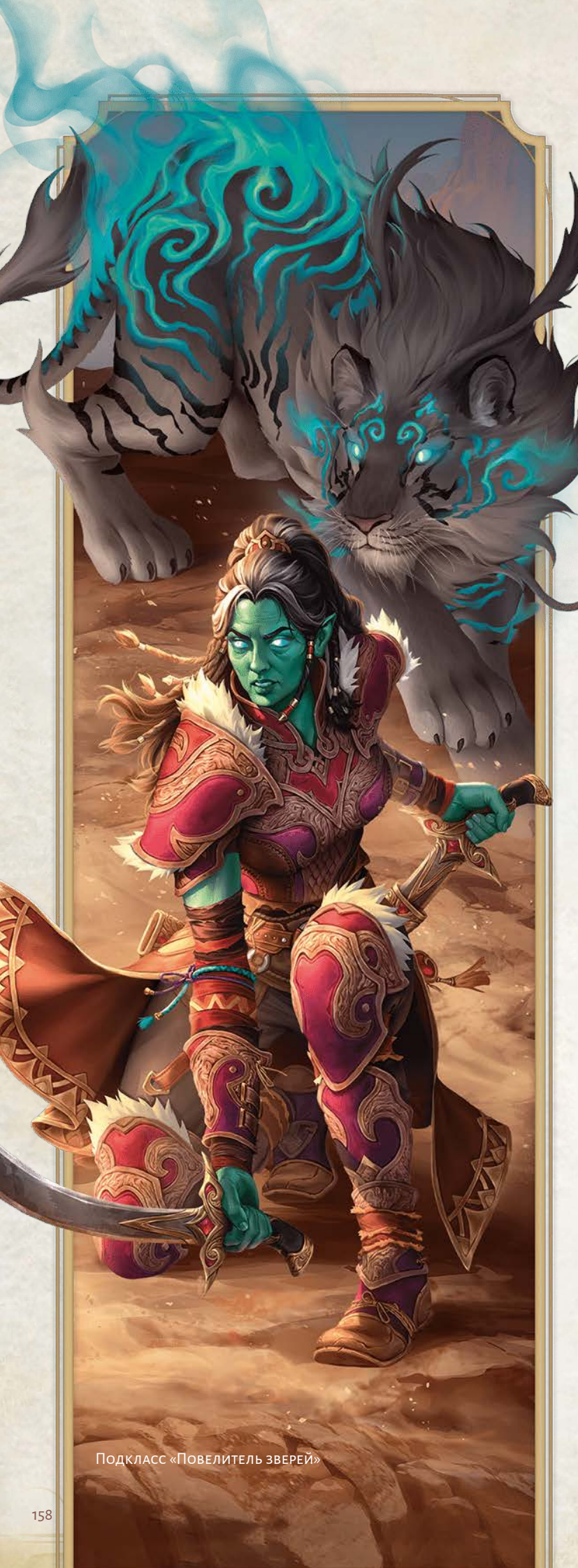
ДЕЙСТВИЯ

Удар зверя. *Рукопашная атака оружием:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 2 + ваш модификатор Мудрости Дробящего, Колющего или Рубящего урона (по вашему выбору при вызове зверя).

Если зверь переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 1к6 такого же урона и, если она Большого размера или меньше, становится Сбитой с ног.



Подкласс «Охотник»



Подкласс «Повелитель зверей»

Зверь в бою. В сражении зверь действует на вашем ходу. Он может перемещаться и использовать свою Реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход — Уклонение, за исключением случаев, когда вы Бонусным действием приказываете ему совершить действие из его блока статистики или что-то другое. Когда вы совершаете действие Атака, то можете также пожертвовать одной из ваших атак, чтобы приказывать зверю

МОРСКОЙ ЗВЕРЬ

Средний Зверь, Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Мудрости

Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Следопыта (количество костей хитов [к8] зверя равно вашему уровню Следопыта).

Скорость 5 футов, Плавающая 60 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	14	+2	+2	Лов	14	+2	+2	Тел	15	+2	+2
Инт	8	-1	-1	Мдр	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Чувства Тёмное зрение 90 футов, Пассивное Восприятие 12

Языки Понимает языки, на которых вы говорите

ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Зверь может дышать и воздухом, и под водой.

Первичная связь. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает зверь.

ДЕЙСТВИЯ

Удар зверя. *Рукопашная атака оружием:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к6 + 2 + ваш модификатор Мудрости Дробящего или Колющего урона (по вашему выбору при вызове зверя), и цель становится Схваченной (Сл высвобождения равна Сл спасброска ваших заклинаний).

НЕБЕСНЫЙ ЗВЕРЬ

Маленький Зверь, Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Мудрости

Хиты 4 + ваш пятикратный уровень Следопыта (количество костей хитов [к6] зверя равно вашему уровню Следопыта).

Скорость 10 футов, Летая 60 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	6	-2	-2	Лов	16	+3	+3	Тел	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	Мдр	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Чувства Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 12

Языки Понимает языки, на которых вы говорите

ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

ОСОБЕННОСТИ

Облёт. Зверь не вызывает Провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Первичная связь. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает зверь.

ДЕЙСТВИЯ

Удар зверя. *Рукопашная атака оружием:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к4 + 3 + ваш модификатор Мудрости Рубящего урона.

совершить действие Удар зверя. Если вы Недееспособны, то он действует сам по себе и может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Восстановление или замена зверя. Если зверь погибает, то в течение часа вы можете действием Магия прикоснуться к нему и потратить ячейку заклинаний. Спустя 1 минуту зверь возвращается к жизни, восстанавливая все свои Хиты.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете вызвать другого первичного зверя, который появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов. Вы выбираете его внешний вид и блок статистики. Если у вас уже есть зверь, вызванный этим умением, то он исчезает, когда появляется новый.

7-й уровень: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ДРЕССИРОВКА

Когда вы Бонусным действием приказываете своему Первичному спутнику совершить действие, вы также можете приказать ему совершить своим Бонусным действием Отход, Помощь, Рывок или Уклонение.

Кроме того, каждый раз, когда он попадает атакой и наносит урон, он может нанести урон обычного типа или Чистой силой по вашему выбору.

11-й уровень: ЗВЕРИНАЯ ЯРОСТЬ

Когда вы приказываете своему Первичному спутнику совершить действие Удар зверя, он может использовать его дважды.

Кроме того, когда зверь в первый раз в ход попадает по существу под действием вашей Метки охотника, он наносит дополнительный урон Чистой силой, равный бонусному урону этого заклинания.

15-й уровень: ОБЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы сотворяете заклинание, нацеленное на себя, вы также можете распространить его влияние на вашего Первичного спутника, находящегося в пределах 30 футов.

СТРАННИК ФЕЙ

Вооружайтесь весельем и яростью фей

Благодаря благословию архифеи или преобразующей силе Страны Фей от вас исходит таинственное фейское обаяние. Каким бы образом вы не получили фейскую магию, теперь вы — Странник фей. Ваш задорный смех согревает сердца угнетённых, а ваша воинская доблесть вселяет ужас в души врагов, ибо велика радость фей и ужасна их ярость.

3-й уровень: УЖАСАЮЩИЕ УДАРЫ

Вы можете усилить удары своего оружия с помощью разрушающей разум магии, почерпнутой из мрачных глубин Страны Фей. Когда вы попадаете по существу оружием, вы можете нанести ему дополнительно 1к4 урона Психической энергией, при этом цель может получить этот дополнительный урон только один раз за ход.

Дополнительный урон увеличивается до 1к6, когда вы достигаете 11-го уровня Следопыта.



Подкласс «СТРАННИК ФЕЙ»

3-й уровень: Заклинания Странника Фей

Когда вы достигаете уровня Следопыта, указанного в таблице «Заклинания Странника фей», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Странника Фей

Уровень Следопыта	Заклинание
3	Очарование личности
5	Туманный шаг
9	Вызов Феи
13	Переносящая дверь
17	Фальшивый двойник

Вы также обладаете благословением фей. Выберите его из таблицы «Дары Страны Фей» или определите случайным образом.

Дары Страны Фей

1к6	Дар
1	Во время Короткого или Долгого отдыха вокруг вас порхают иллюзорные бабочки.
2	На рассвете в ваших волосах распускаются цветы.
3	Вы едва заметно пахнете корицей, лавандой, мускатным орехом или другой приятной травой или специей.
4	Ваша тень танцует, когда никто не смотрит прямо на неё.
5	На вашей голове растут небольшие или ветвистые рога.
6	На рассвете ваши волосы и кожа меняют свой цвет.

3-й уровень: Потустороннее Очарование

Каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете бонус, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Вы также получаете владение одним из навыков по вашему выбору: Выступление, Обман или Убеждение.

7-й уровень: Заманивающий трюк

Магия Страны Фей оберегает ваш разум. Вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояния Очарованный или Испуганный.

Кроме того, всякий раз, когда вы или видимое вами существо в пределах 120 футов преуспевает в спасброске, совершаемом, чтобы избежать или окончить состояния Очарованное или Испуганное, вы можете Реакцией заставить другое видимое вами в пределах 120 футов существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале цель становится Очарованной или Испуганной (по вашему выбору) на 1 минуту. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

11-й уровень: Фейское подкрепление

Вы можете сотворить *Вызов Феи* без использования материального компонента. Вы также можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сделать это вновь после окончания Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете сотворять это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. В таком случае длительность этого заклинания составит 1 минуту.

15-й уровень: Странствующий в туманах

Вы можете сотворить *Туманный шаг* без траты ячейки заклинаний. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Кроме того, каждый раз, когда вы сотворяете *Туманный шаг*, вы можете взять с собой одно видимое вами согласное существо в пределах 5 футов. Это существо телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 5 футов от места назначения.

Сумрачный охотник

Сражайтесь с врагами магией теней

Чувствуя себя как дома в самых тёмных уголках мира, Сумрачные охотники с помощью магии Царства Теней сражаются с прячущимися во мраке врагами.

3-й уровень: Грозный Налётчик

Вы овладели искусством устраивать устрашающие налёты, которое даёт вам следующие преимущества:

Прыжок налётчика. В начале вашего первого хода каждого сражения ваша Скорость увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

Ужасающий удар. Когда вы атакуете существо и попадаете по нему оружием, вы можете нанести дополнительно 2к6 урона Психической энергией. Вы можете использовать это преимущество только один раз за ход и количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Бонус к Инициативе. Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете добавить к результату ваш модификатор Мудрости.

3-й уровень: Заклинания сумрачного охотника

Когда вы достигаете уровня Следопыта, указанного в таблице «Заклинания сумрачного охотника», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания сумрачного охотника

Уровень Следопыта	Заклинания
3	Маскировка
5	Трюк с верёвкой
9	Ужас
13	Высшая невидимость
17	Притворство

3-й уровень: Теневой взор

Вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, когда вы получаете это умение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.

Вы также искусно скрываетесь от существ, которые полагаются на Тёмное зрение. Полностью находясь в Темноте, вы Невидимы для любого существа, которое пытается увидеть вас в этой Темноте, полагаясь на Тёмное зрение.

7-й уровень: Железный разум

Вы отточили свою способность сопротивляться меняющим разум силам. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если вы уже владеете ими, то вместо этого вы получаете владение спасбросками Интеллекта или Харизмы (по вашему выбору).

11-й уровень: Охотничья ярость

Ваш Ужасающий удар наносит 2к8 урона Психической энергией. Кроме того, когда вы используете эффект Ужасающий удар вашего умения Грозный налётчик, то также можете дополнительно применить один из следующих эффектов:

Внезапный удар. Вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием по другому существу в пределах 5 футов от первоначальной цели и досягаемости этого оружия.

Массовый страх. Цель и каждое существо в пределах 10 футов от неё должны совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо становится Испуганным до начала вашего следующего хода.

15-й уровень: Теневое уклонение

Когда существо совершает бросок атаки по вам, вы можете Реакцией наложить на этот бросок Помеху. После промаха или попадания этой атаки вы можете телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 30 футов.



Подкласс «Сумеречный охотник»



ЧАРОДЕЙ

БЛИСТАТЕЛЬНЫЙ МАГ, ПОЛНЫЙ ВРОЖДЁННОГО ВОЛШЕБСТВА



Ключевые атрибуты Чародея

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	К6 за уровень Чародея
Владение спасбросками	Телосложение и Харизма
Владение навыками	<i>Выберите два:</i> Запугивание, Обман, Проницательность, Религия, Тайная магия или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Отсутствует
Начальное снаряжение	<i>Выберите вариант А или Б:</i> (А) Копьё, 2 Кинжала, Магическая фокусировка (кристалл), Набор исследователя подземелий и 28 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

ЧАРОДЕИ УМЕЮТ ОБРАЩАТЬСЯ С ВРОЖДЁННОЙ МАГИЕЙ, которая запечатлена в самой их сути. Многие Чародеи не знают, откуда происходит их сила, а остальные ссылаются на странные события, имевшие место в их жизни или истории семьи. Дар Чародея может пробудить дриада при рождении ребёнка, благословение дракона или гром среди ясного неба. Причиной также может стать благословение божества, контакт со странной магией другого плана бытия или мимолётный взгляд на внутреннее устройство мироздания. Какими бы ни были истоки этой хаотичной магии, она оставляет неизгладимый отпечаток на Чародее, который может передаваться из поколения в поколение.

Чародеи не учатся магии. Беспокойная и чистая сила магии — часть их естества. Необходимое для Чародея искусство — уметь брать в руки и направлять эту врождённую магию, что позволяет Чародею открывать новые и ошеломляющие способы высвобождения своей силы. По мере того, как Чародей овладевает своей врождённой магией, он становится более восприимчивым к её источнику, развивая особые способности.

Чародеи редко встречаются в мире. В некоторых семьях в каждом поколении рождается ровно один Чародей, однако чаще всего талант чародейства проявляется по счастливой случайности. Получившие эту магическую силу вскоре обнаруживают, что её невозможно скрыть. Чародейская магия хочет, чтобы её использовали.

ВЫБОР ЧАРОДЕЯ...

НА 1-М УРОВНЕ

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Чародея».
- Получите умения Чародея 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Чародея».

ПРИ МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИИ

- Получите Кость хитов из таблицы «Ключевые атрибуты Чародея».
- Получите умения Чародея 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Чародея». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ ЧАРОДЕЯ

Будучи Чародеем вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Чародей. Эти умения перечислены в таблице «Умения Чародея».

1-Й УРОВЕНЬ: СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы научились использовать свою внутреннюю магию для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Чародея, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете четыре заговора Чародея по вашему выбору. Рекомендуется взять заклинания *Свет*, *Фокусы*, *Чародейский выброс* и *Электрощок*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Чародея по вашему выбору.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Чародея, вы изучаете ещё по одному заговору Чародея по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Чародея».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Чародея» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Чародея 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Обнаружение магии* и *Огненные ладони*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Чародея, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Чародея». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Чародея, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

УМЕНИЯ ЧАРОДЕЯ

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Очки чародейства	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Сотворение заклинаний, Врождённое чародейство	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Источник магии, Метамагия	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Чародея	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Чародейское восстановление	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Воплощение чародейства	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Метамагия	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Метамагия	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Умение подкласса	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Мистический апофеоз	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ваний. Например, если вы Чародей 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Чародея даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Чародея.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Чародея, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Чародея является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Чародея.

1-й уровень: Врождённое чародейство

Некое событие в вашем прошлом оставило на вас неизгладимый след, наполнив вас с трудом сдерживаемой магией. Бонусным действием вы можете высвободить эту магию на 1 минуту, в течение которой вы получаете следующие преимущества:

- Сл спасброска заклинаний для ваших заклинаний Чародея увеличивается на 1.
- Вы совершаете с Преимуществом броски атаки вашими заклинаниями Чародея.

Вы можете использовать это умение дважды и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

2-й уровень: Источник магии

Вы можете черпать энергию из источника магии внутри вас. Этот источник представляют Очки чародейства, позволяющие вам создавать различные магические эффекты.

У вас есть 2 Очка чародейства, и их количество становится больше с получением уровней, как показано в столбце «Очки чародейства» таблицы «Умения Чародея». У вас не может быть больше Очков чародейства, чем указано в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные Очки чародейства после окончания Долгого отдыха.

Вы можете тратить свои Очки чародейства для подпитки описанных ниже вариантов, а также других умений (например, Метамагии), использующих эти Очки.

Преобразование ячеек заклинаний в Очки чародейства. Вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы получить Очки чародейства в количестве, равном уровню ячейки (действие не требуется).

Создание ячеек заклинаний. Бонусным действием вы можете превратить непотраченные Очки чародейства в одну ячейку заклинаний. В таблице «Создание ячеек заклинаний» показаны стоимость создания ячейки заклинаний определённого уровня и минимальный уровень Чародея, необходимый для создания этой ячейки. Вы не можете создать ячейку заклинаний выше 5-го уровня.

Любая созданная вами с помощью этого умения ячейка заклинаний исчезает после окончания Долгого отдыха.

СОЗДАНИЕ ЯЧЕЕК ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень ячейки	Стоимость Очков чародейства	Минимальный уровень Чародея
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

2-Й УРОВЕНЬ: МЕТАМАГИЯ

С помощью текущей внутри вас магии вы можете видоизменять свои заклинания в зависимости от ситуации. Вы получаете два варианта Метамагии по вашему выбору из приведённого ниже раздела «Варианты Метамагии». Эти варианты можно использовать для кратковременного изменения сотворяемых вами заклинаний. Для использования варианта вы должны потратить количество Очков чародейства, равное его стоимости.

При сотворении заклинания вы можете использовать только один вариант Метамагии, если в описании вариантов не указано иное.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея, вы можете заменить один из ваших вариантов Метамагии на другой неизвестный вам. Вы получаете ещё два варианта на 10-м уровне Чародея и ещё два на 17-м уровне Чародея.

3-Й УРОВЕНЬ: ПОДКЛАСС ЧАРОДЕЯ

Вы получаете подкласс Чародея по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Аберрантное чародейство, Драконье чародейство, Заводное чародейство и Чародейство дикой магии. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Чародея. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Чародея.

4-Й УРОВЕНЬ: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Чародея.

5-Й УРОВЕНЬ: ЧАРОДЕЙСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Когда вы заканчиваете Короткий отдых, вы можете восстановить потраченные Очки чародейства в количестве, не превышающем половины вашего уровня Чародея (округляя в меньшую сторону).

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

7-Й УРОВЕНЬ: ВОПЛОЩЕНИЕ ЧАРОДЕЙСТВА

Если у вас не осталось использований Врождённого чародейства, вы можете использовать его, потратив 2 Очка чародейства при совершении Бонусного действия.

Кроме того, пока действует ваше Врождённое чародейство, вы можете использовать до двух ваших вариантов Метамагии на каждое сотворяемое вами заклинание.

19-Й УРОВЕНЬ: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар межпространственного перемещения.

20-Й УРОВЕНЬ: МИСТИЧЕСКИЙ АПОФЕОЗ

Пока действует ваше Врождённое чародейство, вы можете использовать один вариант Метамагии каждый ваш ход без траты на него Очков чародейства.

ВАРИАНТЫ МЕТАМАГИИ

Для вашего умения Метамагия доступны нижеперечисленные варианты. Они представлены в алфавитном порядке.

АККУРАТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, заставляющее других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от всей мощи заклинания. Для этого потратьте 1 Очко чародейства и выберите этих существ в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум одно существо). Выбранные существа автоматически преуспевают в спасброске против этого заклинания и не получают урона, если должны были получить половину урона при успехе.



ИЩУЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Если вы совершили бросок атаки заклинанием и промахнулись, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы перебросить к20, при этом вы должны использовать новый результат.

Вы можете использовать Ищущее заклинание, даже если вы уже применили другой вариант Метамагии во время сотворения заклинания.

НЕПРЕОДОЛИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 2 Очка чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, заставляющее существо совершить спасбросок, вы можете потратить 2 Очка чародейства, чтобы дать одной из целей заклинания Помеху на спасброски от этого заклинания.

НЕУЛОВИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы сотворить его без использования Вербальных, Соматических или Материальных компонентов, за исключением

Материальных компонентов, расходуемых заклинанием, или с указанной в описании заклинания ценой.

ПРЕОБРАЗОВАННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание с типом урона из перечисленных далее, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы изменить этот тип урона на другой из списка: Звук, Кислота, Огонь, Холод, Электричество, Яд.

ПРОДЛЁННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание с длительностью 1 минута или дольше, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы удвоить его длительность, но не дольше 24 часов.

Если этот вариант влияет на заклинание, требующее Концентрации, вы совершаете с Преимуществом любой спасбросок для поддержания этой Концентрации.

УДАЛЁННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание с дистанцией 5 футов и более, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы удвоить дистанцию этого заклинания. Также, когда вы сотворяете заклинание с дистанцией Касание, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы сделать дистанцию равной 30 футам.

УДВОЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, которое можно нацелить на дополнительное существо при сотворении ячейкой заклинания более высокого уровня (например, Очарование личности), вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы повысить действующий уровень заклинания на 1.

УСИЛЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы бросаете кости урона заклинания, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы перебросить кости в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум одну), при этом вы должны использовать новые результаты.

Вы можете использовать Усиленное заклинание, даже если вы уже применили другой вариант Метамагии во время сотворения заклинания.

УСКОРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Стоимость: 2 Очка чародейства

Когда вы сотворяете заклинание со временем сотворения 1 действие, вы можете потратить 2 Очка чародейства, чтобы изменить это время сотворения на Бонусное действие в этот раз.

Вы не можете изменять заклинание таким образом, если в текущем ходу уже сотворили заклинание 1-го уровня или выше, и не сможете сотворить заклинание 1-го уровня или выше в этом ходу, если изменили заклинание таким образом.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ЧАРОДЕЯ

В этом разделе представлен список заклинаний Чародея. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Брызги кислоты</i>	Воплощение	—
<i>Волшебная рука</i>	Призыв	—
<i>Дружба</i>	Очарование	К
<i>Защита от оружия</i>	Ограждение	К
<i>Ледящее прикосновение</i>	Некромантия	—
<i>Луч холода</i>	Воплощение	—
<i>Малая иллюзия</i>	Иллюзия	—
<i>Меткий удар</i>	Прорицание	—
<i>Огненный снаряд</i>	Воплощение	—
<i>Пляшущие огоньки</i>	Иллюзия	К
<i>Починка</i>	Преобразование	—
<i>Раскат грома</i>	Воплощение	—
<i>Расщепление разума</i>	Очарование	—
<i>Свет</i>	Воплощение	—
<i>Сообщение</i>	Преобразование	—
<i>Стихийность</i>	Преобразование	—
<i>Фокусы</i>	Преобразование	—
<i>Чародейский выброс</i>	Воплощение	—
<i>Электрошок</i>	Воплощение	—
<i>Ядовитые брызги</i>	Некромантия	—

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ 1-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Безмолвный образ</i>	Иллюзия	К
<i>Ведьмин снаряд</i>	Воплощение	К
<i>Волна грома</i>	Воплощение	—
<i>Волшебная стрела</i>	Воплощение	—
<i>Доспехи мага</i>	Ограждение	—
<i>Ледяной кинжал</i>	Призыв	—
<i>Луч болезни</i>	Некромантия	—
<i>Маскировка</i>	Иллюзия	—
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Огненные ладони</i>	Воплощение	—
<i>Очарование личности</i>	Очарование	—
<i>Падение пёрышком</i>	Преобразование	—
<i>Понимание языков</i>	Прорицание	Р
<i>Поспешное отступление</i>	Преобразование	—
<i>Прыжок</i>	Преобразование	—
<i>Псевдожизнь</i>	Некромантия	—
<i>Сверкающие брызги</i>	Иллюзия	—
<i>Смазка</i>	Призыв	—
<i>Туманное облако</i>	Призыв	К
<i>Усыпление</i>	Очарование	К
<i>Цветной шарик</i>	Воплощение	М
<i>Щит</i>	Ограждение	—

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ 2-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Видение невидимого</i>	Прорицание	—
<i>Внушение</i>	Очарование	К
<i>Воображаемая сила</i>	Иллюзия	К
<i>Глухота/слепота</i>	Преобразование	—
<i>Горящий клинок</i>	Воплощение	К
<i>Дребезги</i>	Воплощение	—
<i>Дыхание дракона</i>	Преобразование	К
<i>Корона безумия</i>	Очарование	К
<i>Левитация</i>	Преобразование	К
<i>Магическое оружие</i>	Преобразование	—
<i>Мистическая бодрость</i>	Ограждение	—
<i>Невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Облако кинжалов</i>	Призыв	К
<i>Обнаружение мыслей</i>	Прорицание	К
<i>Открытие</i>	Преобразование	—
<i>Отражения</i>	Иллюзия	—
<i>Палящий луч</i>	Воплощение	—
<i>Паутина</i>	Призыв	К
<i>Паучье лазание</i>	Преобразование	К
<i>Порыв ветра</i>	Воплощение	К
<i>Пронзание разума</i>	Прорицание	К
<i>Пылающий шар</i>	Воплощение	К
<i>Размытый образ</i>	Иллюзия	К
<i>Смена обличья</i>	Преобразование	К
<i>Тёмное зрение</i>	Преобразование	—
<i>Туманный шаг</i>	Призыв	—
<i>Тьма</i>	Воплощение	К
<i>Увеличение/уменьшение</i>	Преобразование	К
<i>Удержание личности</i>	Очарование	К
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	К

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ 3-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Газообразная форма</i>	Преобразование	К
<i>Гипнотический узор</i>	Иллюзия	К
<i>Дневной свет</i>	Воплощение	—
<i>Замедление</i>	Преобразование	К
<i>Защита от энергии</i>	Ограждение	К
<i>Зловонное облако</i>	Призыв	К
<i>Контрзаклинание</i>	Ограждение	—
<i>Мерцание</i>	Преобразование	—
<i>Метель</i>	Призыв	К
<i>Молния</i>	Воплощение	—
<i>Образ</i>	Иллюзия	К
<i>Огненный шар</i>	Воплощение	—
<i>Подводное дыхание</i>	Преобразование	Р
<i>Подсматривание</i>	Прорицание	К, М
<i>Полёт</i>	Преобразование	К
<i>Прикосновение вампира</i>	Некромантия	К
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Спешка</i>	Преобразование	К
<i>Ужас</i>	Иллюзия	К
<i>Хожение по воде</i>	Преобразование	Р
<i>Языки</i>	Прорицание	—

Заклинания Чародея 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Высшая невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Град</i>	Воплощение	—
<i>Едкий шар</i>	Воплощение	—
<i>Изгнание</i>	Ограждение	К
<i>Каменная кожа</i>	Преобразование	К, М
<i>Огненная стена</i>	Воплощение	К
<i>Огненный щит</i>	Воплощение	—
<i>Очарование чудовища</i>	Очарование	—
<i>Переносящая дверь</i>	Призыв	—
<i>Подчинение зверя</i>	Очарование	К
<i>Преобразование</i>	Преобразование	К
<i>Смятение</i>	Очарование	К
<i>Усыхание</i>	Некромантия	—

Заклинания Чародея 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Длань Бигби</i>	Воплощение	К
<i>Каменная стена</i>	Воплощение	К
<i>Конус холода</i>	Воплощение	—
<i>Круг телепортации</i>	Призыв	М
<i>Нашествие насекомых</i>	Призыв	К
<i>Облако смерти</i>	Призыв	К
<i>Оживление объектов</i>	Преобразование	К
<i>Подчинение личности</i>	Очарование	К
<i>Притворство</i>	Иллюзия	—
<i>Синаптический разряд</i>	Очарование	—
<i>Сотворение</i>	Иллюзия	—
<i>Телекинез</i>	Преобразование	К
<i>Удержание чудовища</i>	Очарование	К

Заклинания Чародея 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Движение почвы</i>	Преобразование	К
<i>Истинный взор</i>	Прорицание	М
<i>Круг смерти</i>	Некромантия	М
<i>Ледяной шар Отилюка</i>	Воплощение	—
<i>Магические врата</i>	Призыв	К
<i>Множественное внушение</i>	Очарование	—
<i>Окаменение</i>	Преобразование	К
<i>Разящее око</i>	Некромантия	К
<i>Распад</i>	Преобразование	—
<i>Солнечный луч</i>	Воплощение	К
<i>Сфера неуязвимости</i>	Ограждение	К
<i>Цепная молния</i>	Воплощение	—

Заклинания Чародея 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Замедленный огненный шар</i>	Воплощение	К
<i>Изменение тяготения</i>	Преобразование	К
<i>Огненная буря</i>	Воплощение	—
<i>Перст смерти</i>	Некромантия	—
<i>Планарный переход</i>	Призыв	М
<i>Радужные брызги</i>	Воплощение	—
<i>Телепортация</i>	Призыв	—
<i>Эфирность</i>	Призыв	—

Заклинания Чародея 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Воспламеняющаяся туча</i>	Призыв	К
<i>Демиплан</i>	Призыв	—
<i>Землетрясение</i>	Преобразование	К
<i>Подчинение чудовища</i>	Очарование	К
<i>Слово силы: ошеломление</i>	Очарование	—
<i>Солнечный ожог</i>	Воплощение	—

Заклинания Чародея 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Врата</i>	Призыв	К, М
<i>Желание</i>	Призыв	—
<i>Метеоритный дождь</i>	Воплощение	—
<i>Остановка времени</i>	Преобразование	—
<i>Слово силы: смерть</i>	Очарование	—

ПОДКЛАССЫ ЧАРОДЕЯ

Подкласс Чародея — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Аберрантное чародейство, Драконье чародейство, Заводное чародейство и Чародейство дикой магии.

АБЕРРАНТНОЕ ЧАРОДЕЙСТВО

Овладейте противоестественной псионической силой

Ваш разум обвилось щупальцами чужеродное влияние, наделившее вас псионической силой. Теперь с её помощью вы можете прикасаться к другим разумам и изменять мир вокруг. Станет ли сияние этой силы маяком надежды для других? Или оно будет ночным кошмаром для тех, чей разум соприкоснётся с вашим?

Возможно, этой псионической энергией вас наделил психический ветер с Астрального плана или искажающее воздействие Дальнего предела. Вы также могли приобрести псионическую силу личинки свежевателя разума, имплантированной в ваш мозг, но не сумевшей превратить вас в ил-литоид. Откуда бы ни взялась эта сила — теперь она пылает в вашем разуме.

3-й уровень: ПСИОНИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Псионические заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень Чародея	Заклинания
3	<i>Диссонирующий шёпот, Обнаружение мыслей, Расщепление разума, Руки Хадара, Умиротворение</i>
5	<i>Голод Хадара, Послание</i>
7	<i>Вызов Аберрации, Черные щупальца Эварда</i>
9	<i>Ментальная связь Рэри, Телекинез</i>

3-й уровень: ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ РЕЧЬ

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно видимое вами существо в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете телепатически общаться друг с другом, пока расстояние между вами не превышает количество миль, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миль). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, известном другому.

Эта телепатическая связь длится количество минут, равное вашему уровню Чародея. Она заканчивается досрочно, если с помощью этого умения вы установите связь с другим существом.



Подкласс
«АБЕРРАНТНОЕ
ЧАРОДЕЙСТВО»

6-й уровень: ПСИОНИЧЕСКОЕ ЧАРОДЕЙСТВО

Когда вы сотворяете заклинание 1-го уровня и выше из таблицы «Псионические заклинания», вы можете потратить либо ячейку заклинаний, либо Очки чародейства в количестве, равном уровню заклинания. Если вы используете Очки чародейства, то может сотворить его без использования Вербальных, Соматических или Материальных компонентов, за исключением Материальных компонентов, расходуемых заклинанием, или с указанной в описании заклинания ценой.

6-й уровень: ПСИХИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Вы получаете Соппротивление урону Психической энергией, и вы совершаете с Преимуществом спасброски для избежания или прекращения состояний Очарованный и Испуганный.

14-й уровень: ОТКРОВЕНИЕ ВО ПЛОТИ

Вы можете высвободить аберрантную сущность, скрытую внутри вас. Бонусным действием вы можете потратить 1 Очко чародейства или больше, чтобы магическим образом преобразовать своё тело на 10 минут. За каждое потраченное вами Очко чародейства вы получаете одно из следующих преимуществ по вашему выбору, эффекты которых действуют до окончания преобразования.

Адаптация к водной среде. Вы получаете Скорость плавания, равную вашей удвоенной Скорости, и можете дышать под водой. На вашей шее или за ушами вырастают жабры, ладони становятся перепончатыми или ваше тело покрывается извивающимися ресничками.

Блестящий полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости, и можете парить. Когда вы летите, ваша кожа блестит от слизи или сияет потусторонним светом.

Видеть невидимое. Вы можете видеть всех Невидимых существ в пределах 60 футов, кроме тех, кто имеет Полное укрытие. Ваши глаза чернеют или обращаются в извивающиеся сенсорные усики.

Червеобразное перемещение. Ваше тело вместе со всем носимым и несомым снаряжением покрывается слизью и становится очень пластичным. Вы можете переместиться через любое пространство шириной 1 дюйм, а также можете потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагических пут или состояния Схваченный.

18-й уровень: ИСКАЖАЮЩЕЕ СХЛОПЫВАНИЕ

Вы можете создать искривляющую пространство аномалию. Действием Магия вы можете телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 120 футов. Сразу после вашего исчезновения каждое существо в пределах 30 футов от пространства, где вы находились, должно совершить спасбросок Силы против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо получает 3к10 урона Чистой силой, притягивается по прямой к пространству, где вы находились, и

останавливается в самом близком к нему незанятом пространстве. При успехе существо получает только половину этого урона.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 5 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

ДРАКОНЬЕ ЧАРОДЕЙСТВО

Дышите магией драконов

Ваша врождённая магия — дар дракона. Возможно, древний дракон перед смертью завещал вам или вашему предку часть своей магической силы.

Или же вы могли впитать магию места, наполненного силой дракона. Может быть, вы прикоснулись к взятому из драконьего клада сокровищу, пропитанному силой дракона. Или дракон был одним из ваших предков.

3-й уровень: ДРАКОНЬЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

Благодаря магии ваше тело приобретает драконьи черты. Ваш максимум Хитов увеличивается на 3 и увеличивается на 1 каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея.

Некоторые части вашего тела покрыты драконоподобной чешуёй. Пока вы не носите доспехов, ваш Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Харизмы.

3-й уровень: ДРАКОНЬИ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Драконьи заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ДРАКОНЬИ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень Чародея	Заклинания
3	<i>Дыхание дракона, Приказ, Смена обличья, Цветной шарик</i>
5	<i>Полёт, Ужас</i>
7	<i>Магический глаз, Очарование монстра</i>
9	<i>Вызов Дракона, Знание легенд</i>

6-й уровень: РОДСТВО СО СТИХИЕЙ

Ваша драконья магия связывается с типами урона, наносимыми драконами. Выберите один из этих типов: Кислота, Огонь, Холод, Электричество или Яд.

Вы получаете Соппротивление этому типу урона, и когда вы сотворяете заклинание, наносящее урон этого типа, то можете добавить ваш модификатор Харизмы к одному броску урона этого заклинания.

14-й уровень: КРЫЛЬЯ ДРАКОНА

Бонусным действием вы можете явить драконьи крылья у себя за спиной. Крылья существуют в течение 1 часа или пока вы не развеете их (действие не требуется). В течение этого времени вы получаете Скорость полёта равную 60 футам.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 3 Очка чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

18-й УРОВЕНЬ: ДРАКОН-СПУТНИК

Вы можете сотворить *Вызов Дракона* без использования Материальных компонентов. Вы также можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете сотворять это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало Концентрации. В таком случае длительность этого заклинания составит 1 минуту.

ЗАВОДНОЕ ЧАРОДЕЙСТВО

Управляйте мировыми силами порядка

Вас наделила магией вселенская сила порядка. Эта мощь исходит из Механуса или подобного ему плана бытия, чьё устройство столь же точно, как часы. Вы или кто-то из вашей родословной могли быть втянуты в манипуляции модронов — сущностей порядка, населяющих Механус. Возможно, ваш предок даже принял участие в Великом марше модронов. Какими бы ни были истоки этой силы порядка и какой бы странной она ни казалась другим — вы воспринимаете её частью огромного и славного механизма.

3-й УРОВЕНЬ: ЗАВОДНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Заводные заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

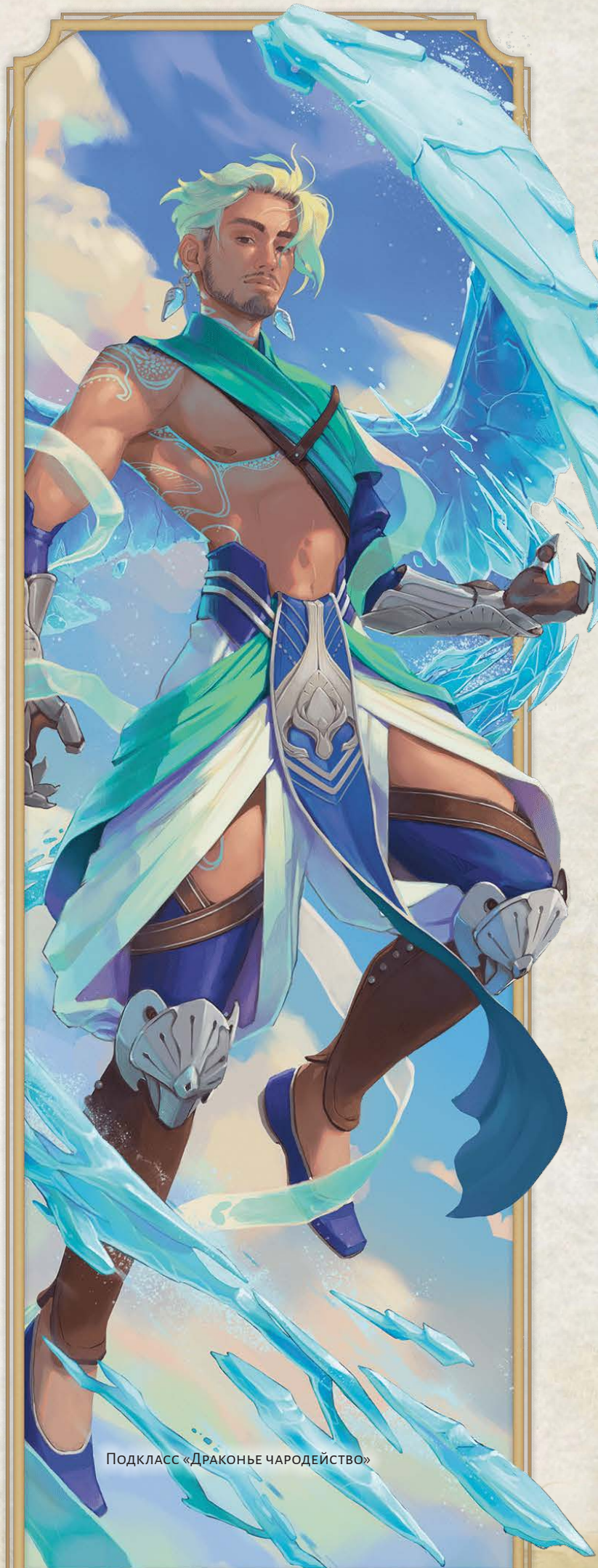
ЗАВОДНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень Чародея	Заклинания
3	<i>Защита от добра и зла, Малое восстановление, Подмога, Сигнал тревоги</i>
5	<i>Защита от энергии, Рассеивание магии</i>
7	<i>Вызов Конструкта, Свобода перемещения</i>
9	<i>Высшее восстановление, Силовая стена</i>

Кроме того, выберите или совершите бросок по таблице «Проявления порядка», как проявляется ваша связь с порядком, когда вы сотворите ваши заклинания Чародея.

ПРОЯВЛЕНИЯ ПОРЯДКА

1к6	Проявление
1	Позади вас парят призрачные шестерёнки.
2	В ваших глазах вращаются стрелки часов.
3	Ваша кожа сияет медным блеском.
4	На вашей коже появляются уравнения и геометрические фигуры.
5	Ваша Заклинательная фокусировка на время превращается в Крошечный часовой механизм.
6	Вы и попавшие под действие вашей магии можете услышать тиканье механизмов или звон часов.



Подкласс «Драконье чародейство»



Подкласс
«ЗАВОДНОЕ
ЧАРОДЕЙСТВО»

3-й УРОВЕНЬ: ВОССТАНОВЛЕНИЕ БАЛАНСА

Ваша связь с планом абсолютного порядка позволяет вам устранять проявления хаоса. Когда видимое вами существо в пределах 60 футов собирается совершить с Преимуществом или Помехой бросок к20, вы можете Реакцией предотвратить влияние Преимущества и Помехи на этот бросок.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

6-й УРОВЕНЬ: БАСТИОН ЗАКОНА

Вы можете получить доступ к великому уравнению бытия и с его помощью наделить существо мерцающим щитом порядка.

Действием Магия вы можете потратить от 1 до 5 Очков чародейства, чтобы создать магический оберег вокруг себя или другого видимого вами существа в пределах 30 футов. Оберег представляют к8 в количестве, равном потраченному на его создание Очкам чародейства. Когда защищённое существо получает урон, оно может потратить любое количество этих костей и бросить их, чтобы уменьшить получаемый урон на выпавшее значение.

Оберег действует, пока вы не закончите Долгий отдых или повторно не используете это умение.

14-й УРОВЕНЬ: МЕДИТАЦИЯ ПОРЯДКА

Вы получаете способность настраивать своё сознание на бесконечные вычисления Механуса. Бонусным действием вы можете войти в это состояние на 1 минуту. В течение этого времени Преимущество не влияет на броски атаки по вам, и каждый раз, когда вы выполняете Тест к20, при результате к20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 5 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

18-й УРОВЕНЬ: ЗАВОДНАЯ КАВАЛЬКАДА

Вы вызываете духов порядка, чтобы устранить беспорядок вокруг вас. Действием Магия вы вызываете духов в Кубе со стороной 30 футов с центром на вас. Духи выглядят как модроны или другие Конструкты по вашему выбору. Духи неосязаемы и неуязвимы, и перед своим исчезновением создают перечисленные ниже эффекты в Кубе. Вы не можете совершить это действие повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 7 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого действия.

Лечение. Духи восстанавливают до 100 Хитов, распределённых по вашему выбору среди находящихся в Кубе существ.

Ремонт. Все находящиеся полностью в Кубе повреждённые объекты мгновенно восстанавливаются.

Рассеивание. Все заклинания 6-го уровня и ниже заканчиваются на находящихся в Кубе существах и объектах по вашему выбору.

ЧАРОДЕЙСТВО ДИКОЙ МАГИИ

Высвободите магию хаоса

Ваша врождённая магия происходит от сил хаоса, лежащих в основе мироздания. Возможно, вы или ваш предок подверглись воздействию чистой магии, скорее всего, через планарный портал на Лимбо или Стихийные планы. Быть может, вас благословила фея или отметил демон. Или же вы стали обладателем этой магии случайно без видимой причины. Какими бы ни были истоки этой магии — она бурлит внутри вас, готовая вырваться наружу.

3-й уровень: Волна дикой магии

При сотворении заклинаний вы можете высвободить волны неукротимой магии. Один раз за ход вы можете бросить 1к20 сразу после сотворения заклинания Чародея с тратой ячейки заклинаний. При результате «20» совершите бросок по таблице «Волна дикой магии» для создания магического эффекта.

Если этот эффект — заклинание, то оно слишком неуправляемое, чтобы изменить его Метамагией.

3-й уровень: Поток хаоса

Вы можете манипулировать самим хаосом и дать себе Преимущество на один Тест к20 перед броском к20. Вы не можете сделать это повторно, пока не закончите Долгий отдых или не сотворите заклинание Чародея с тратой ячейки заклинаний.

Если вы сотворяете заклинания Чародея с тратой ячейки заклинаний до окончания Долгого отдыха, вы автоматически совершаете бросок по таблице «Волна дикой магии».

6-й уровень: Подчинение удачи

Вы научились менять судьбу при помощи вашей дикой магии. Сразу после того, как другое видимое вами существо бросает к20 в Тесте к20, вы можете Реакцией потратить 1 Очко чародейства, чтобы бросить 1к4 и применить выпавшее значение в качестве бонуса или штрафа (по вашему выбору) к этому броску к20.

14-й уровень: Контролируемый хаос

Вы получаете каплю контроля над волнами вашей дикой магии. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице «Волна дикой магии», то можете совершить два броска и использовать результат любого из них.



Подкласс «Чародейство дикой магии»

18-й уровень: УКРОЩЁННАЯ ВОЛНА

Сразу после сотворения заклинания Чародея с тратой ячейки заклинаний вместо броска по таблице «Волна дикой магии» вы можете выбрать эффект самостоятельно. Вы можете выбрать любой эффект из таблицы, кроме последней строки, и если выбранный эффект включает бросок, вы должны совершить его.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Волна дикой магии

1к100	Эффект
01–04	Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого своего хода в течение следующей минуты, игнорируя результаты «01–04».
05–08	В случайном незанятом пространстве в пределах 60 футов появляется Дружелюбное к вам существо. Существо находится под управлением Мастера и исчезает спустя 1 минуту. Бросьте 1к4, чтобы определить существо: при результате «1» появляется Модрон дуодрон ; при результате «2» — Фламф ; при результате «3» — Модрон монодрон ; при результате «4» — Единорог . Блоки статистики этих существ находятся в «Бестиарии».
09–12	В течение следующей минуты вы восстанавливаете 5 Хитов в начале каждого своего хода.
13–16	Существа совершают с Помехой спасброски против следующего заклинания, которое вы сотворите в течение следующей минуты.
17–20	Вы попадаете под действие эффекта, который длится 1 минуту, если в описании не указано иное. Бросьте 1к8, чтобы определить эффект: при результате «1» вас окружает тихая неземная музыка, которую слышите только вы и существа в пределах 5 футов; при результате «2» ваш размер увеличивается на одну категорию; при результате «3» у вас отрастает длинная борода из перьев, пока вы не чихнёте — тогда перья разлетаются и исчезают; при результате «4» вы должны кричать при разговоре; при результате «5» вокруг вас в пределах 10 футов порхают иллюзорные бабочки; при результате «6» у вас на лбу появляется глаз, дающий вам Преимущество при проверках Мудрости (Восприятие); при результате «7» во время разговора из вашего рта вылетают розовые пузырьки; при результате «8» ваша кожа приобретает ярко-голубой оттенок на 24 часа или пока эффект не будет закончен заклинанием <i>Снятие проклятия</i> .
21–24	В течение следующей минуты все ваши заклинания со временем сотворения действие имеют время сотворения Бонусное действие.


1к100	Эффект
25–28	Вы перемещаетесь на Астральный план до конца вашего следующего хода. Затем вы возвращаетесь в ранее занятое или ближайшее незанятое пространство, если изначально занято.
29–32	Когда вы в течение следующей минуты сотворите следующее заклинание, наносящее урон, не бросайте кости урона для определения урона. Вместо этого используйте максимальное значение каждой кости урона.
33–36	В течение следующей минуты вы имеете Сопrotивление всему урону.
37–40	Вы превращаетесь в горшок с растением до начала вашего следующего хода. Пока вы остаётесь растением, вы Недееспособны и имеете Уязвимость ко всему урону. Если ваши Хиты опустятся до 0, ваш горшок разобьётся, и вы вернётесь в свой облик.
41–44	В каждый свой ход в течение следующей минуты вы можете Бонусным действием телепортироваться на расстояние до 20 футов.
45–48	Вы и до трёх существ по вашему выбору в пределах 30 футов становитесь Невидимыми на 1 минуту. Это состояние заканчивается сразу, если существо совершает атаку, наносит урон или сотворяет заклинание.
49–52	В течение следующей минуты рядом с вами парит призрачный щит, дающий вам бонус +2 к КЗ и иммунитет к <i>Волшебным стрелам</i> .
53–56	Вы можете совершить одно дополнительное действие в этом ходу.
57–60	Вы сотворяете случайное заклинание. Это заклинание не требует Концентрации и действует до окончания своей полной длительности. Бросьте 1к10, чтобы определить заклинание: при результате «1» — <i>Смятение</i> ; при результате «2» — <i>Огненный шар</i> ; при результате «3» — <i>Туманное облако</i> ; при результате «4» — <i>Полёт</i> (цель — случайное существо в пределах 60 футов); при результате «5» — <i>Смазка</i> ; при результате «6» — <i>Левитация</i> (цель — вы); при результате «7» — <i>Волшебная стрела</i> (как заклинание 5-го уровня); при результате «8» — <i>Отражения</i> ; при результате «9» — <i>Превращение</i> (цель — вы), а при провале спасброска вы превращаетесь в <i>Козла</i> (см. приложение В); при результате «10» — <i>Видение невидимого</i> .
61–64	Когда в течение следующей минуты вы прикасаетесь к любому горючему немагическому объекту, не носимому и не несомому другим существом, тот получает 1к4 урона Огнём и воспламеняется.
65–68	Если вы умрёте в течение следующего часа, то немедленно возвратитесь к жизни, как будто под действием заклинания <i>Реинкарнация</i> .
69–72	Вы становитесь Испуганным до конца вашего следующего хода. Мастер определяет источник вашего страха.

1к100 Эффект

- 73–76 Вы телепортируетесь в видимое вами неза-
нятое пространство в пределах 60 футов.
- 77–80 Случайное существо в пределах 60 футов
становится Отравленным на 1к4 часов.
- 81–84 Вы излучаете Яркий свет в радиусе 30 футов
в течение следующей минуты. Любое суще-
ство, заканчивающее свой ход в пределах
5 футов от вас, становится Ослеплённым до
конца своего следующего хода.
- 85–88 До трёх видимых вами существ по вашему
выбору в пределах 30 футов получают каж-
дый по 1к10 урона Некротической энергией.
Вы восстанавливаете количество Хитов,
равное сумме этого урона.
- 89–92 До трёх видимых вами существ по вашему
выбору в пределах 30 футов получают каж-
дый по 1к10 урона Электричеством.
- 93–96 Вы и все существа в пределах 30 футов име-
ете Уязвимость к Колющему урону в течение
следующей минуты.

1к100 Эффект

- 97–00 Бросьте 1к6: при результате «1» вы восста-
навливаете 2к10 Хитов; при результате «2»
один союзник по вашему выбору в преде-
лах 300 футов восстанавливает 2к10 Хитов;
при результате «3» вы восстанавливаете
потраченную ячейку заклинаний самого
низкого уровня; при результате «4» один
союзник по вашему выбору в пределах 300
футов восстанавливает потраченную ячейку
заклинаний самого низкого уровня; при
результате «5» вы восстанавливаете все
ваши потраченные Очки чародейства; при
результате «6» на вас одновременно влия-
ют все эффекты строки «17–20».



Чародейка Делина манипулирует
дикой магией для создания
непредсказуемых чудес