

Планарные персонажи

Герои, вооруженные знаниями о планах, могут гулять по силванским долинам Страны Фей, или посетить одинокие тропы Царства Теней. Они могут исследовать стихийные королевства, где строительные блоки миров, все еще ждут момента, когда им придадут форму. Герои могут штурмовать астральные оплоты рая или ада, бросая вызов богам и дьяволам. Эпические угрозы мира смертных происходят из этих параллельных измерений, и только сильнейшие герои могут противостоять этим великим планарным опасностям. Несмотря на враждебную среду, некоторые герои называют планы своим домом, путешествуя по невидимым измерениям так же легко, как и в своем мире, путешествуют между городами.

Эти планы заполнены тайными обществами, магическими интригами и личностями, которые владеют странными и редкими боевыми техниками. Пути совершенства, ритуалы и магические предметы, описанные здесь, идеальны для персонажей, родом с других планов, или персонажей, которые часто их посещают. Например, военачальник, которых хочет вступить на путь совершенства теневого капитана, должен посетить Царство Теней, во время своей карьеры авантюриста (или между приключениями), или встретить наставника из другого плана, который владеет знаниями о данном вопросе.

Эта глава содержит:

- ♦ **Пути совершенства:** Планы полны магическими знаниями, могучими покровителями, и потенциальными наставниками. Персонажи, родом из других планов, и герои, которые их часто посещают, могут пойти по пути совершенства, недоступному для обитателей обычного мира.
- ♦ **Ритуалы:** Планарные путешественники полагаются на мощные ритуалы, чтобы перемещаться между планами.
- ♦ **Магические предметы:** Редкие и необыкновенные сокровища заполняют ярмарки города Брасс и Сигила, арсеналы крепости Морадина, и золотые улицы Хеставара. Герои должны иметь достойное снаряжение, чтобы противостоять враждебной среде и смертоносным существам, когда они путешествуют по планам.

Пути совершенства

Клинок Кендриана

«Те, кто уничтожили мою родину, найдут меня более опасным и менее приятным на вкус».

Требования: Эладрин, следопыт

Древняя империя Кендриана оставила после себя разрушенные города, после своего падения много лет назад, но ее останки – это не только наследие королевства эладринов. Группа следопытов осталась верна потерянной империи, и смогли выжить в пограничных землях, когда-то великого королевства.

Вы являетесь потомком тех следопытов, уцелевших после загадочного катаклизма Кендриана, или вы были обучены военным тайнам этого королевства. Вы используете усовершенствованный шаг фей, и особое

искусство владения двумя клинками. Кендрианский стиль меча подтолкнул вас к исследованиям границ вашего наследия и расширению вашей врожденной магии эладринов. Ваше самообучение вместе с вашим мастерством владения клинками делает вас неуловимой целью на поле боя, на котором вы можете исчезать и появляться в любой удобный момент.

Особенности пути клинка Кендриана

Штурмовой шаг фей (11 уровень): Когда вы используете талант, который имеет ключевое слово Телепортация, или когда вы используете вашу классовую особенность Зов Кендриана, вы получаете бонус +1 к броскам атаки талантами, которые имеют ключевое слово Оружие, до конца вашего следующего хода.

Зов Кендриана (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете телепортироваться на 5 клеток, до или после дополнительного действия.

Наследие мастера клинков (16 уровень): Вы получаете бонус +1 к броскам урона рукопашными атаками, когда используете длинный меч.

Подвиги клинка Кендриана

Форсировать портал Атака клинка Кендриана 11

Вы поражаете двух ближайших врагов, и телепортируете их в сторону, создавая проход.

На сцену ♦ Воинский, Телепортация, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Первая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и вы телепортируете цель на 2 клетки. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно существо, кроме первой цели

Вторая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы, и вы телепортируете цель на 2 клетки. Цель должна быть телепортирована в пределах 3 клеток от первой цели.

Бесплотный охотник Прием клинка Кендриана 12

Двигаясь тише ветра, вы появляетесь за спиной у врага, делая его вашей жертвой.

На сцену ♦ Воинский, Телепортация

Действие передвижения Персональный

Эффект: Вы телепортируетесь на 5 клеток. Вы должны телепортироваться в клетку, смежную хотя бы с одним врагом. Каждый враг смежный с вами, предоставляет вам боевое преимущество и считается как ваша цель, до конца вашего следующего хода. Эти враги не считаются нарушением вашего предела одной жертвы, и вы по-прежнему можете наносить урон вашей Жертве Охотника, один раз за раунд.

Буря Страны Фей Атака клинка Кендриана 20

Вы незаметно проходите по полю боя, появляетесь чтобы ударить врага, исчезаете и двигаетесь к другой цели.

На день ♦ Воинский, Телепортация, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны владеть двумя рукопашными оружиеми

Первая цель: Одно существо

Первая атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1(Ор) за атаку.

Эффект: Телепортируетесь на 5 клеток. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно существо, кроме первой цели

Вторая атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1(Ор) за атаку.

Эффект: Телепортируетесь на 5 клеток. Проведите третью атаку.

Третья цель: Одно существо, кроме первой и второй цели

Третья атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1(Ор) за атаку.

Страж рока мародер

«Вы и все что вы пытаетесь создать, когда-нибудь падет, а я ускорю вашу судьбу».

Требования: Воин

Стражи рока – это нигилистическое общество наемников, мародеров и грабителей, которые беспокоят домены добра и зла. Как участник Стражей рока вы верите что вселенная медленно движется к разрушению и всему, в конечном счете, наступит конец. Лучшие стражи рока – это добровольные революционеры, которые сражаются, чтобы свергнуть тиранию и жестокие законы; а наихудшие – это злодей мародеры, которые наслаждаются в разрушении.

Как Страж рока мародер вы имеете черты анархиста. Законы идет наперекор природе, и отнимают у смертных свободу выбора своей судьбы. Добрый или злой, Страж рока всегда враг тирании и правительству. Члены этого общества особенно ненавидят дьяволов, и ведут против них непрерывную войну.

Особенности пути стража рока мародера

Награда руин (11 уровень): Когда вы наносите критическое попадание, вы восстанавливаете хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Разрушительное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы наносите 1к12 дополнительного урона атакой, сделанной до конца вашего хода. Урон увеличивается до 2к12 на 21 уровне.

Неизбежный рок (16 уровень): Когда вы промахиваетесь рукопашной атакой оружием, вы получаете бонус +2 к вашему следующему броску рукопашной атаки против того же существа.

Подвиги стража рока мародера

Энтропический удар Атака стража рока мародера 11

Вы наносите разрушительный удар, который оставляет вас и врагов вокруг вас открытыми для атаки.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Первая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы, и вы и все враги смежные с вами получают штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Удар уничтожения Прием стража рока мародера 12

Ваша атака ставит вашего врага на путь разрушения.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Свободное действие Рукопашное оружие

Условие: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой

Эффект: Ваша цель теряет все сопротивления до конца вашего следующего хода.

Рука распада Атака стража рока мародера 20

Ваша атака отдается аккордом распада, и ваш враг рассыпается под силой энтропии.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивается). Каждый раз, когда цель получает продолжительный урон, вы получаете бонус таланта +1 к броскам рукопашных атак до конца вашего следующего хода.

Промех: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивается). Вы не получаете бонус таланта от продолжительного урона.

Планарный взломщик

«Потир Кореллона - прелестная редкость. Но, кажется, я знаю, где его можно найти, если у вас есть достаточно золота, чтобы освежить мою память...»

Требования: Плут, тренированность в Магии



Ваши навыки плута полезны в других планах, также как и обычном мире. Вы можете договориться с королем фоморов вместо торговца тифлинга, или взломать портал, вместо висячего замка, и все в этом духе. Вы можете использовать свои способности, чтобы найти потерянную реликвию в одном из планов, и узнать местонахождение существа, которое не хочет, чтобы его нашли. У вас есть связи с сотнями организаций и людьми, и вы знаете местоположение множества порталов.

Особенности пути планарного взломщика

Изменение портала (11 уровень): Планарный взломщик получает выгоды связанные с порталами (стр.14).

Прозрачность: Планарный взломщик видит насквозь почти все иллюзорные порталы, как если бы они были ясные. Планарный взломщик, который проводит успешную проверку Магии СЛ 25, может определить иллюзорный портал как иллюзию, и сможет увидеть истинное предназначение портала.

Доступ: Планарный взломщик получает бонус +5 к проверкам Воровства, чтобы попытаться взломать Магический замок на портале.

Четкость: Планарный взломщик, который проходит через портал может дать portalу особенность четкости. Эта особенность остается 5 минут, после того как планарный взломщик выйдет из портала.

Действие планарного взломщика (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете дополнительное действие передвижения, которое вы можете потратить чтобы телепортироваться на количество клеток, равное вашей скорости. В свой ход вы можете использовать только действие передвижения, и дополнительное действие истекает к концу сцены.



Преимущество планарного взломщика (16 уровень): Когда враг, в пределах вашей линии видимости использует талант, который имеет ключевое слово Телепортация, вы получаете боевое преимущество против этого существа, до конца вашего следующего хода.

Подвиги планарного взломщика

Ворота страйкера Атака планарного взломщика 11

Вы проходите через окно измерений и пронзаете вашего врага.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны владеть легким клинком

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы телепортируетесь на 5 клеток, в пространство смежное с целью и получаете против нее боевое преимущество до конца вашего следующего хода.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Ловкости.

Ворота ловкача Прием планарного взломщика 12

Вы открываете планарный разлом, который позволяет вам и вашим союзникам пройти через другой план и появиться в другом месте.

На день ♦ Магический, Телепортация

Действие передвижения Дальнобойное 20

Эффект: Вы создаете два межпространственных портала в двух незанятых клетках в пределах дистанции. Врата остаются до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники могут проходить через клетку одного портала в клетку другого портала, как если бы они были смежными друг с другом. Передвижение через врата не возможно, если клетка с порталом занята.

Поддержание малым: Врата остаются. Как действие передвижения, вы можете передвинуть портал на 4 клетки, но не дальше 20 клеток от вас.

Удар через портал Атака планарного взломщика 20

Вы создаете перед собой небольшой портал и другой перед вашим врагом. Вы можете поразить его через все поле боя.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Вы проводите атаку из клетки в пределах 10 клеток от вас, получая любые выгоды и штрафы связанные с этой клеткой, такие как боевое преимущество от окружения.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 5(Ор) + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

Рыцарь Селестии

«Когда впервые я узрел красоту Селестии, ее великолепие подвигло меня стать ее защитником».

Требования: Паладин

Как рыцарь Селестии, вы являетесь иконой доблести, защитником идеалов Селестии и сражаетесь с теми, кто хочет превратить ее в руины. Хотя вы по прежнему верны своему божеству, вы так же получаете благословение богов, которые живут в Селестии. Вы продвигаете влияние богов Селестии, также, как и служите своему божеству.

Когда вы используете свои таланты рыцаря Селестии, мерцающее пламя появляется над вашей головой, показывая благословение богов, которое они вам дали.

Особенности пути рыцаря Селестии

Аура угрозы (11 уровень): Когда существо, которое вы отметили, получает урон излучением от вашего божественного вызова, это существа начинает испускать яркий свет в пределах 20 клеток во всех направлениях, и дает боевое преимущество любому атакующему, до конца вашего следующего хода.

Благословение богов (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Посвященный враг (16 уровень): Когда вы наносите критическое попадание своим *божественным вызовом* врагу, которого вы отметили, эта атака игнорирует сопротивления врага и цель получает урон излучением от *божественного вызова*, как если бы она провела атаку, которая не включает вас как цель. Этот урон активирует вашу ауру угрозы.

Молитвы рыцаря Селестии

Вызов Селестии Атака рыцаря Селестии 11

Вы проводите праведный гнев в свое оружие, вызывая своего врага гневом богов.

На сцену ♦ Божественный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Первая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы + модификатор Харизмы.

Эффект: Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно существо кроме первой цели.

Вторая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы + модификатор Харизмы. Если обе атаки попали, цели становятся отмеченными, как если бы вы отметили их своим *божественным вызовом*, до конца вашего следующего хода.

Бриллиантовый страж Прием рыцаря Селестии 12

Вы создаете пару светящихся образов себя, которые парят рядом с союзниками, защищая их от ранений.

На день ♦ Божественный, Призыв

Стандартное действие Дальнебойное 10

Эффект: Две ваши сияющие копии появляются в отдельных клетках в пределах дистанции. Каждая копия излучает яркий свет в пределах 20 клеток во всех направлениях, и все союзники смежные с вашей копией получают бонус таланта +2 к КД и Воле.

Поддержание малым: Копии остаются, и вы можете передвинуть одну из них на 3 клетки, или передвинуть каждую копию на 2 клетки.

Свет очищения Атака рыцаря Селестии 20

Белые блики света очищения танцуют на вашем оружии, когда ваш удар поражает врага божественной карой Селестии.

На день ♦ Божественный, Излучение, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и цель получает продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает). Каждый раз когда цель проваливает спасбросок против этого эффекта, все враги смежные с целью получают урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы.

Промех: Половина урона, продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает), и нет урона смежным существам.

Янычар Малек-Кет

«Моя клятва и мой меч не будут сломлены до тех пор, пока я буду дышать».

Требования: Маг меча

Янычар Малек-Кет – это результат элитной магии и воинской практики, обученный в башне Малек-Кет, академии боевой магии Города Брасс. Крайне дисциплинированные и строго выученные, янычары Малек-Кет владеют боевым стилем, показывающим их мастерство управления телом и разумом. Они изучают не только атакующие и защитные техники, но также музыку, искусство и языки.

Многие могущественные лорды и леди предпочитают янычаров в качестве телохранителей, из-за их защитных способностей. Другие янычары Малек-Кет не хотят быть преданными никому, используя свои навыки в своих личных целях.

Особенности пути янычара Малек-Кета

Тренированность Девширма (11 уровень): Вы получаете тренированность в одном навыке из списка вашего класса или получаете два дополнительных языка.

Действие Малек-Кет (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, вы игнорируете сопротивление вашего врага до конца вашего следующего хода.

Песнь войны (11 уровень): Пока вы ранены, ваш талант *эгиды штурма* или *эгиды щита* действует в ближней вспышке 5.

Первичный клинок (16 уровень): Годы неустанного обучения и использование сил Элементального Хаоса отточили ваши способности по контролю над элементами. В конце каждого короткого или расширенного отдыха, выберете один из следующих типов урона: холод, огонь, гром или молния. Ваши атаки наносят дополнительный крон 1к4 выбранным типом энергии до конца вашего следующего отдыха.

Заклинания янычара Малек-Кета

Верный до смерти Атака янычара Малек-Кета 11

Вы и ваш ближайший союзник исчезаете во вспышке света, а после того как появляетесь вы меняетесь местами.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы и союзник в 10 клетках от вас меняетесь местами, телепортируясь в пространство друг друга. Все враги смежные с вами дают вам боевое преимущество, а все враги смежные с этим союзником дают боевое преимущество ему, до конца вашего следующего хода.

Вторая цель: Один враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы.



Вездесущая охрана Прием янычара Малек-Кета 12

Вы создаете невидимое поле защиты своей опеке мага меча, для ближайшего союзника.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5

Условие: Союзник в 5 клетках от вас поражен атакой, которая попала по КД

Цель: Союзник условия во вспышке

Эффект: Вы телепортируетесь в клетку смежную с целью. Цель получает бонус таланта +4 к КД до конца вашего следующего хода.

Стихийная плеть Атака янычара Малек-Кета 20

Вы призываете вспышку энергии из Элементального Хаоса, поражая врагов и позволяя своим союзникам отступить в безопасную позицию.

На день ♦ Магический, Холод, Огонь, Инструмент, Молния, Телепортация, Гром

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон холодом, огнем, громом и молнией 4к8 + модификатор Телосложения. Атака игнорирует любые сопротивления этим типам урона.

Эффект: Все союзники во вспышке могут телепортироваться на 3 клетки.



Планарный странник

«Ты можешь утверждать, что рассвет в Арвандоре самое прекрасное зрелище во всех планах – но значит ты никогда не видел суд Эратиса над капризным жрецом...»

Требования: Колдун или Волшебник

Жажда исследований у вас в крови, но мир не содержит столько интересного. Взамен, вы наслаждаетесь мириадами чудес других планов. Вы имеете обширные знания о планах, а ваши способности находить порталы и проходить сквозь измерения, непревзойденны.

Особенности пути планарного странника

Изучение планов (11 уровень): Вы получаете и можете использовать ритуал Планарный портал (Руководство Игрока, стр. 311), даже если вы не имеете черты Ритуальный заклинатель или соответствующего уровня. Вы получаете бонус +4 к проверкам Магии, когда исполняете ритуалы, имеющие категорию путешествие.

Действие Планарного странника (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы так же получаете

дополнительное действие передвижения в этот ход. Вы можете использовать это действие передвижения, чтобы телепортироваться на 10 клеток.

Мастерство местоположения (16 уровень): Вы и союзники в 5 клетках от вас не можете быть телепортированы против вашей воли.

Заклинания планарного странника

Уединение Атака планарного странника 11

За спиной вашего врага открывается воронка, перемещает его в безвременное подпространство и на некоторое время удерживает его там.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Инструмент

Стандартное действие Дальнебойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект или Харизма против Стойкости

Попадание: Цель переносится в подпространство (спасение оканчивает). Цель исчезает, не может брать действия, и не может быть целью. После прохождения спасброска, цель появляется в пространстве, которое занимало ранее. Если это пространство занято, цель появляется в ближайшем незанятом пространстве на свой выбор. Вы можете вернуть цель из подпространства свободным действием, после чего она появляется, описанным выше способом.

Быстрый портал Прием планарного странника 12

Никто не может открыть портал быстрее вас.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Стандартное действие Дальнебойное 5

Эффект: Вы создаете портал в незанятой клетке в пределах дистанции, который остается до конца вашего следующего хода. Этот портал ведет к постоянному кругу телепортации на текущем плане. Вы должны знать последовательность круга телепортации сгигила, и когда вы создаете портал, вы теряете три исцеления. Если вы имеете меньше трех исцеления, когда используете этот талант, вы получаете урон равный вашему показателю исцеления, за каждое исцеление которое вы не потратили.

Поддержание стандартным: Вы теряете исцеление или получаете урон, равный вашему показателю исцеления, когда поддерживаете портал.

Пространственный каскад Атака планарного странника 20

Вы перемещаете врага через несколько смертельных планарных измерений.

На день ♦ Магический, Инструмент, Телепортация; Различное (см. ниже)

Стандартное действие Дальнебойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект или Харизма против Воли

Попадание: Цель перемещается через несколько опасных планарных измерений. До начала следующего хода цели, она исчезает, не может брать действия и не может быть целью. Кроме того, выберете четыре типа энергии из следующего списка: кислота, холод, огонь, силовое поле, молния, некротическая энергия, яд, психическая энергия, излучение и гром. Цель получает урон 4к8 (1к8 урона каждым типом энергии в зависимости от вашего выбора), и цель получает продолжительный урон 5 каждым типом энергии (спасение оканчивает все).

В начале следующего хода цели, она появляется в пространстве, которое занимало ранее. Если это пространство занято, цель появляется в ближайшем незанятом пространстве на свой выбор.

Промак: Цель перемещается через несколько опасных планарных измерений, но получает урон и продолжительный урон только от двух типов энергии, и цель появляется в конце вашего хода.

Теневой капитан

«Мои солдаты не чувствуют усталости, жажды или голода. Если вы перейдете мне дорогу, ваша душа вступит в их ряды.»

Требования: Военачальник

Не все героические воины следуют пути света. Как теневой капитан вы смогли найти силу во тьме.



Среди потерянных душ вы получаете силу, чтобы управлять тенями. Духи исполняют ваши желания на поле боя, а их силы мощны и дисциплинированы.

Особенности пути теневого капитана

Теневая осведомленность (11 уровень): Духи теней постоянно шепчут вам, описывая невидимые вещи. Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности и бонус +2 к проверкам Проницательности.

Действие теневого капитана (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы и союзник в 5 клетках от вас наносите дополнительный урон некротической энергией 1к6 рукопашными атаками, до конца вашего следующего хода. Этот урон увеличивается до 2к6 на 21 уровне.

Воодушевление невидимого легиона (16 уровень): Когда вы наносите критический урон, цель этой атаки страдает от теней, которые заставляют существо дать боевое преимущество всем атакующим, до конца вашего следующего хода.

Таланты теневого капитана

Гамбит преисподней Атака теневого капитана 11

Тени оплетают ваше оружие, наполняя вашу атаку некротической энергией, которая отбирает силы врагов.

На сцену ♦ Некротическая энергия, Тень, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы. Проведите вторую атаку против цели.

Вторая атака: Харизма +2 против Реакции

Попадание: Модификатор Харизмы некротического урона, и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.

Теневого страж

Прием теневого капитана 12

Солдаты тени внимают вашему зову и помогают вам в защите.

На день ♦ Призыв, Некротическая энергия, Тень

Стандартное действие Дальнобойное 10

Эффект: Вы призываете количество теневого солдата, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), которые остаются до конца вашего следующего хода. Каждый теневого солдат появляется в незанятой клетке в пределах дистанции. Теневые солдаты предоставляют укрытие союзникам, но не врагам. Враги, которые входят в клетку с теневого солдатом становятся обездвиженными (спасение оканчивает).

Поддержание малым: Теневые солдаты остаются. Как действие передвижения, вы можете передвинуть каждого теневого солдата на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы (минимум на 1).

Теневого предатель

Атака теневого капитана 20

Одним ударом вы отрываете часть тени вашего врага, и затем она восстает против своего бывшего хозяина.

На день ♦ Призыв, Надежный, Тень, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы, и вы призываете тень в незанятую клетку, смежную с целью. До конца сцены, каждый раз когда вы попадаете по цели, появляется новая тень, а старая уничтожается.

Тень является отражением цели. Она имеет защиты, иммунитеты, сопротивления, скорость и основную рукопашную атаку цели. Тень так же имеет тот же тип и ключевые слова, хотя и имеет теневого происхождение. Тень имеет 1 хит, но неудачная атака не наносит ей урона. Свободным действием вы можете взять тенью одно стандартное действие, которое вы должны использовать в свой ход.



Проводник души

«Позволь праведному свету направлять себя к вечной награде».

Требования: Жрец

Вы маяк во тьме, тот, кто показывает путь, вы проводник смерти. Через вашу святую работу, вы уверены, что души мертвых идут дальше, свободные от страха и страданий, и освобожденные от страшной сути, которую они использовали в своих темных делах. Вы испытываете особую ненависть к нежити, считая их искажением законов природы.

Видение прошлых жизней тех, кого вы спасали, остается фрагментами в вашей памяти. Хотя эти видения тревожны, они заставляют вас защищать души от опасностей, которые скрываются между тем и этим миром.

Когда вы используете ваши таланты проводника души, мимолетные частички души материализуются и кружатся вокруг вас.

Особенности пути проводника души

Осуждение души (11 уровень): Вы можете вызывать силу вашего божества, используя *осуждение души*.

Вызов божественной силы: Осуждение души

Особенность проводника души

Вы поражаете врага до самого основания его сущности.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все существа, которые имеют теневое происхождение или ключевое слово нежить, во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Если цель имеет и теневое происхождение, и ключевое слово нежить, она так же получает урон излучением 2к8 + модификатор Харизмы.

Духовное руководство (11 уровень): Вместо того, чтобы потратить очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете потратить очко действия, чтобы восстановить использование таланта На сцену, который имеет ключевое слово излучение, или получить дополнительное использование вашей классовой черты Вызов божественной силы.

Тяжелая душа (16 уровень): Когда вы попадаете по неосязаемому существу талантом, который имеет ключевое слово излучение, это существо теряет неосязаемость до конца вашего следующего хода.

Молитвы проводника души

Покорение души

Атака проводника души 11

Ваш святой символ излучает божественную силу, притягивая души всех, кто увидел этот блеск.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Дальнебойное 10

Цель: Одно существо

Первая атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости, и вы притягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Если цель имеет теневое происхождение или ключевое слово нежить, она также изумлена до конца вашего следующего хода.

Круг теневого проклятья

Прием проводника души 12

Вы направляете божественную энергию, чтобы призвать ореол божественного света, который проклинает ваших врагов.

На день ♦ Божественный, Излучение, Зона

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создает зону яркого света, которая остается до конца вашего следующего хода. Существа, которые имеют теневое происхождение или ключевое слово нежить, считают зону как труднопроходимую местность. Находясь в пределах зоны, эти существа получают уязвимость излучению 10 или увеличивают свою уязвимость излучению на 10.

Поддержание малым: Зона остается.

Клеймо души

Атака проводника души 20

Пылающий глиф появляется на лбу вашего врага, излучая святое сияние, которое сжигает его грешную душу.

На день ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Рукопашное 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Мудрости + модификатор Харизмы. Цель получает продолжительный урон излучением 10 и излучает яркий свет в 20 клетках во всех направлениях (спасение оканчивает оба). Пока цель не пройдет спасбросок, любой враг, смежный с целью получает штраф -2 к броскам атаки.

Промак: Половина урона, продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает), и нет других эффектов.



Ритуалы

Ритуалы это инструменты для перехода и исследования планов. Они могут создавать порталы, соединяющие между собой места на невероятном расстоянии, изменять существующие порталы, которые отправят вас и ваших союзников в неизведанное, и дают приют от опасностей наихудших планов, в которых вы можете оказаться. Многие из следующих ритуалов облегчают планарные исследования, и должны находиться в книге ритуалов каждого планарного путешественника.

Ур	Ритуал	Ключевой навык
6	Фейский проход	Магия или Природа
8	Анализировать портал	Магия
8	Теневого проход	Магия или Религия
12	Межпланарный тайник	Магия
12	Стихийное перемещение	Магия
12	Трюк с веревкой	Магия
14	Астральный проводник	Религия
14	Смешанный портал	Магия
15	Астральное путешествие	Религия
15	Создать круг телепортации	Магия
16	Дальнее послание	Магия
18	Планарный сдвиг	Магия

Анализировать портал

Цвет мерцающих искр внутри портала, их структура и движение, позволяет вам разгадать его тайну.

Уровень: 8

Категория: Предсказание

Время: 1 час

Длительность: Мгновенно

Цена компонентов: 250 зм

Рыночная Цена: 800 зм

Ключевой навык: Магия

При выполнении этого ритуала, выберете портал, который вы можете видеть. Анализ портала заставляет его испускать слабые мерцающие огоньки, которые позволяют вам понять его назначение и функции. Этот ритуал раскрывает название местоназначения и местоположение в мире или на плане, в которое приводит этот портал.

В зависимости от результата вашей проверки Магии, вы можете получить информацию о последнем существе, которое использовало портал, и опознать существо или узнать природу события, которое создало портал.

Результат проверки Магии	Полученная Информация
15 или ниже	Вы узнаете точные характеристики портала.
20 или выше	Вы узнаете доступные характеристики портала.
24 или выше	Идентифицировать существо, создавшее портал, если можно
30 или выше	Вы узнаете происхождение, тип и ключевые слова последнего существа, которое использовало портал, включая время, прошедшее с того момента.

Результат проверки Магии	Полученная Информация
25 +1/2 уровня	Вы ключ (если он есть) который создателя ритуала открывает портал.
30 +1/2 уровня	Вы идентифицируете существо, создателя ритуала которое создало портал
35 или выше	Вы узнаете куда ведет портал, независимо от прозрачности. Вы можете видеть обстановку с другой стороны, в пределах 24 клеток.

Астральный проводник

Перед вами появляется луч белого света, готовый направлять вас в Астральном море.

Уровень: 14

Категория: Связывание

Время: 1 час

Длительность: Особая

Цена компонентов: 700 зм, плюс одно исцеление

Рыночная Цена: 2,200 зм

Ключевой навык: Религия

Вы должны использовать этот ритуал в Астральном море. Вы призываете воплощение божественной сущности, которая будет вашим проводником. Проводник излучает яркий свет на 8 клеток во все стороны, он не имеет физической формы и не может быть ранен любым путем.

Как часть этого ритуала вы называете особое, постоянное место назначения в Астральном море. Чаще всего этот ритуал используют, чтобы достигнуть особых астральных доменов. Однако, астральный проводник так же может привести вас к выходу из лабиринта, входу в подземелье, или к конкретному месту в астральном домене. Проводник не может привести вас к обобщенному месту, такому как «комната с астральными алмазами» или в неизвестное место, вроде «скрытое место смерти рыцаря Малаки». Если вы называете место существующее в пределах Астрального моря, проводник ведет вас туда кратчайшим путем (хотя и не всегда безопасным).

Проводник парит в воздухе и движется с вашей скоростью. Он остается в пределах 12 клеток от вас. Проводник остается до тех пор, пока вы не достигнете места назначения, пока не истечет срок длительности ритуала, или пока вы не возьмете расширенный отдых.

По завершении ритуала, проведите проверку Религии. Ее результат определит время, на которое остается астральный проводник.

Результат проверки Религии	Длительность
19 или ниже	30 минут
20-29	1 час
30-39	4 часа
40 или выше	16 часов

Астральное путешествие

С каждым словом этого ритуала, мир вокруг вас теряет четкость, пока, наконец, не исчезает полностью, и вы обнаруживаете себя плывущим в серебряной пустоте Астрального моря.

Уровень: 15

Категория: Путешествие

Время: 1 час
Длительность: Особая
Цена компонентов: 3,800 зм
Рыночная Цена: 7,000 зм
Ключевой навык: Религия

Вы должны использовать этот ритуал в обычном мире. Когда вы исполняете этот ритуал, вы переносите себя и до восьми своих союзников в случайную точку Астрального моря.

Существа, которые путешествуют по Астральному морю, с помощью этого ритуала, имеют нечеткий серебряный нимб окружающий их, соединенный с призрачным шнуром, который тянется из шеи на несколько сантиметров. Этот шнур изображает связь путешественника с тем местом, откуда они покинули мир.

Если вы или один из затронутых союзников покидаете Астральное море, например, проходя через портал в другой план, этот ритуал заканчивается и все его участники возвращаются в место, где они находились в начале ритуала. В конце длительности ритуала, или после смерти создателя ритуала, участники так же возвращаются в то место, где они были до его начала.

Создатель ритуала может закончить ритуал в любое время. Это занимает 10 минут, и не требует проверки навыка или другой цены, после чего все участники ритуала возвращаются в обычный мир. Участники всегда возвращаются в то же самое место, в котором они находились перед началом ритуала.

По завершении ритуала, проведите проверку Религии. Ее результат определяет, как долго участники ритуала могут находиться в Астральном море.

Результат проверки Религии	Эффект
19 или ниже	3 дня
20-29	7 дней
30-39	21 день
40 или выше	1 год

Создать круг телепортации

Вы чертите круг сцила на каменной поверхности, наделяя его силой связывать порталы.

Уровень: 15
Категория: Путешествие
Время: 4 часа
Длительность: 24 часа (особая)
Цена компонентов: 1,000 зм за клетку, используемую для круга телепортации, плюс пять исцелений
Рыночная Цена: 10,000 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы создаете круг телепортации уникальной последовательностью магических сцилов, которые вы и другие заклинатели ритуалов могут использовать как отметки для таких ритуалов, как Связанный портал и Планарный портал. Круг телепортации не перемещает существ в другие места, он только может быть местом назначения для других ритуалов путешествий. Создатель ритуала выбирает размер круга телепортации, который в свою очередь, влияет на цену компонентов ритуала: 1 клетка, 4 клетки (зона 2 на 2 клетки), 9 клеток (зона 3 на 3 клетки), или 16 клеток (зона 4 на 4 клетки).

Круг телепортации остается на 24 часа, но заклинатель ритуала может увеличить его длительность,

если будет тратить одно исцеление каждые 24 часа, поддерживая его. Чтобы поддерживать эффект, заклинатель ритуала может не видеть круг и даже находится с ним на одном плане. Если эффект ритуала будет поддерживаться непрерывно в течении одного года и одного дня, круг телепортации становится постоянным.

МАГИЧЕСКИЙ ЗАМОК, СТУК И ПОРТАЛЫ

Порталы подобны космическим вратам, и поэтому на них может действовать Магический замок (Руководство Игрока, стр. 301) и Стук (Руководство Игрока, стр. 307).

Вы можете использовать Магический замок, чтобы закрыть портал для каждого, кто не знает пароль, или для существ, имеющих определенное происхождение, тип, описание, размер или владеющим особым снаряжением. В отличие от обычных дверей, вы можете сами определить ключ, который позволяет войти в портал. Следующие абзацы рассматривают использование Магического замка на порталах:

Ключ – объект: Вы можете назначить предмет в качестве ключа от портала. Вы определяете форму и материал для предмета ключа, такие как железный ключ или серебряный святой символ Йоун, или вы можете выбрать предмет специфического происхождения, такой как перо кокатриса или камень из Бездны. Вы можете определить особенный предмет, такой как Волшебная палочка Оркуса, или «моя волшебная палочка». Обычно, существа, накладывающие Магический замок выбирают ключ, который соответствует месту назначения портала.

Как и для обычных дверей, вы можете использовать Стук, чтобы открыть порталы, запечатанные Магическим замком. Однако многие порталы, закрытые на Магический замок, созданы мощными, планарными существами (или даже группами существ), так что уровень сложности для их открытия может быть довольно высок.

Межпланарный тайник

Вы открываете небольшой портал в свое личное подпространство, в котором можно хранить небольшие объекты.

Уровень: 12
Категория: Опека
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Цена компонентов: 1,000 зм
Рыночная Цена: 2,600 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаете небольшое, личное подпространство, в котором можете хранить неживые предметы, до 115 кг. Подпространство имеет постоянно открытый портал 15 см в диаметре. Портал парит рядом с вами и может быть привязан к вашей одежде (например, к карману), а вы можете доставать предметы из портала малым действием. Портал является видимым для других, и движется с вашей скоростью.

По завершении ритуала проведите проверку Магии. Ее результат определит, как долго портал остается открытым. Если портал закрывается до того, как вы успеете достать из него объект, он появляется у ваших ног.

Результат проверки Магии	Эффект
19 или ниже	1 день
20-29	7 дней
30-39	30 дней
40 или выше	1 год

Стихийное перемещение

Мир вокруг вас исчезает, и вы отправляетесь по течению Элементального Хаоса.

Уровень: 12

Категория: Путешествие

Время: 1 час

Длительность: Особая

Цена компонентов: 1,000 зм

Рыночная Цена: 2,600 зм

Ключевой навык: Магия

Используйте этот ритуал в обычном мире. Когда вы исполняете этот ритуал, вы перемещаете себя и до восьми своих союзников в случайную точку Элементального Хаоса. Вы не можете выбирать точку вашего появления, но она всегда будет для вас безопасной. Оказавшись в Элементальном Хаосе, вы можете путешествовать как обычно в пределах этого плана. Вы остаетесь в Элементальном Хаосе, пока не покинете его по другим причинам.

Фейский проход

Вы открываете путь, отмеченный указательным камнем, и переносите себя и своих союзников в Страну Фей.

Уровень: 6

Категория: Путешествие

Время: 10 минут

Длительность: Мгновенная

Цена компонентов: 140 зм (см. ниже)

Рыночная Цена: 360 зм

Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Используйте этот ритуал на перекрестке фей (см. страницу 34). Когда вы исполняете этот ритуал, вы переносите себя и до восьми ваших союзников из обычного мира, к соответствующему месту Страны Фей, или из Страны Фей, к соответствующему месту в обычном мире. Для работы Фейского прохода, перекрестки фей могут быть не активными.

Вы остаетесь в Стране Фей, пока не покинете его по другим причинам или пока не исполните этот ритуал снова на перекрестке фей.

Особое: Эладрины имеют особую связь со Страной Фей. Поэтому, эладрины, которые владеют этим ритуалом, или исполняют его при помощи свитка, не платят деньги за стоимость компонентов.

Дальнее послание

Вы направляете свои чувства за планарные границы, чтобы доставить сообщение далекому существу.

Уровень: 16

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: Мгновенно

Цена компонентов: 800 зм

Рыночная Цена: 4,200 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Дальнее послание работает как Послание (Руководство Игрока, стр. 312), но вам не нужно совершать проверку Магии, чтобы определить его дистанцию. Дальнее послание может доставить сообщение куда угодно, независимо от расстояния и местоположения.

Планарный сдвиг

Вспышки света окружают ваше судно, когда оно начинает пересекать пространство отдельного плана, перенося вас в новое место.

Уровень: 18

Категория: Путешествие

Время: 10 минут

Длительность: Мгновенная

Цена компонентов: 1,000 зм, плюс транспортное средство с судходной фокусировкой (стр. 159).

Рыночная Цена: 17,000 зм

Ключевой навык: Магия

Вы передвигаете транспортное средство (включая его пилотов, команду и груз), имеющее судходные черты, из одного плана в другой (см. Транспортные средства, стр. 159).

По завершении ритуала вы называете место, которое вы уже посещали. Это место должно иметь постоянное положение в пространстве, и должно там находиться с момента вашего последнего визита. Назвав конечное место, проведите проверку Магии. Ее результат определяет расстояние между вашим транспортным средством и местом назначения, когда вы прибываете на план.

Результат проверки Магии	Место назначения
19 или ниже	160 км от места
20-29	80 км от места
30-39	16 км от места
40 или выше	Прибываете к месту

Вместо выбора особого места, также вы можете выбрать как место назначения конкретный план. Если вы делаете это, транспортное средство переносит вас в случайное место этого плана (проверка Магии не требуется). Чтобы использовать ритуал таким способом, от вас не требуется предварительное посещение места назначения на этом плане.

Фокусировка: Транспортное средство, имеющее судходные черты.

Трюк с веревкой

Вы бросаете серебряную веревку, которая движется по полу и ведет вас в безопасную комнату, в которой вы можете отдохнуть.

Уровень: 12

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 7 часов

Цена компонентов: 1,000 зм, плюс фокусировка ценой 2,000 зм

Рыночная Цена: 2,500 зм
Ключевой навык: Магия

Когда вы выполняете Трюк с веревкой, фокусировка ритуала (см. ниже) проходит через портал во временное подпространство. Вход в портал занимает 1 клетку. Существо может спуститься по веревке в подпространство, которое имеет 2 клетки в высоту, 8 клеток в длину и 8 клеток в ширину.

Вход в подпространство выглядит как слабое мерцание и имеет сплошную прозрачность (см. «Прозрачность», стр. 17). Успешная проверка Внимательности (СЛ 15 + ½ вашего уровня) позволит существу с другой стороны портала определить вход в него. Портал может быть закрыт с помощью ритуала Магического замка (см. боковую сноску «Магический замок, Стук и Порталы», стр. 149), и пока вы не закроете портал, подпространство остается доступным для посторонних.

По окончании длительности ритуала, подпространство исчезает, и любые существа и объекты из подпространства, появляются в ближайшем незанятом пространстве к входу в подпространство. Фокусировка ритуала появляется на том месте, где был вход в подпространство. Создатель ритуала может его закончить в любое время.

Фокусировка: Серебряная веревка, стоимостью не менее 2,000 зм.

Смешанный портал

Вы изменяете, свойства круга телепортации или другого портала так, что другие не могут проходить через него.

Уровень: 14
Категория: Опека
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Цена компонентов: 1,600 зм
Рыночная Цена: 4,000 зм
Ключевой навык: Магия

Смешанный портал позволяет вам изменять магию постоянного портала, делая его неисправным. На время длительности ритуала, портал посылает существ, проходящих через него, в случайное место назначения (на выбор ДМа).

По завершении ритуала, проведите проверку Магии. Ее результат определяет то, как долго портал остается смешанным.

Результат проверки Магии	Длительность
14 или ниже	1 час
25-34	8 часов
35-44	1 день
45 или выше	7 дней

Теневого прохода

Когда на ваш мир ложатся густые тени, вы можете приоткрыть завесу и войти в Царство Теней.

Уровень: 8
Категория: Путешествие
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная

Цена компонентов: 135 зм (см. ниже)
Рыночная Цена: 680 зм
Ключевой навык: Магия или Религия (без проверки)

Используйте этот ритуал на перекрестке теней (см. страницу 50). Когда вы выполняете этот ритуал, вы переносите себя и до восьми ваших союзников из обычного мира, к соответствующему месту Царства Теней, или из Царства Теней, к соответствующему месту в обычном мире. Для работы Теневого прохода, перекрестки теней могут быть не активными.

Вы остаетесь в Царстве Теней, пока не покинете его по другим причинам или пока не исполните этот ритуал снова на перекрестке теней.

Особое: Шадар-каи имеют особую связь с Царством Теней. Поэтому, шадар-каи, которые владеют этим ритуалом, или исполняют его при помощи свитка, не платят деньги за стоимость компонентов.

Магические предметы

От оружия и доспехов до чудесных предметов, планарное снаряжение очень важно для авантюристов, который собираются бросить вызов планам. Некоторые предметы могут помочь авантюристам справиться с опасностью незнакомых ландшафтов, в то время как другие предоставляют достаточно сил, чтобы соперничать с бессмертными или стихиями. Купленные на рынке Сигила, или найденные в глубинах Бездны, магические предметы могут дать авантюристам шанс на выживание в тяжелых условиях планарных путешествий.

Доспехи

Магические доспехи, которые могут быть куплены или найдены на планах, имеют экзотический внешний вид, и созданы для сражений с опасными планарными существами.

Ур	Название	Цена (зм)
8	Искрящийся +2	3,400
12	Отмеченный феями +3	13,000
13	Искрящийся +3	17,000
17	Отмеченный феями +4	65,000
18	Металлического смещения +4	85,000
18	Искрящийся +4	85,000
22	Отмеченный феями +5	325,000
23	Демонокovaný +5	425,000
23	Металлического смещения +5	425,000
23	Искрящийся +5	425,000
27	Отмеченный феями +6	1,625,000
28	Демонокovaný +6	2,125,000
28	Металлического смещения +6	2,125,000
28	Искрящийся +6	2,125,000



Демонокovaný доспех		Уровень 23+	
<i>Этот доспех имеет черты и форму демона, и дает своему владельцу некоторые их сопротивления.</i>			
Урв 23	+5 425,000 зм	Урв 28	+6 2,125,000 зм
Доспех: Латный			
Зачарование: КД			
Свойство: Вы автоматически проходите спасброски против продолжительного урона огнем.			
Талант (На день): Малое действие. Вы получаете переменное сопротивление 15 (2/сцену; см. «Сопротивление», Бестиарий, стр. 282), до конца сцены.			
<i>Уровень 28:</i> Переменное сопротивление 20.			

Доспех металлического смещения		Уровень 18+	
<i>Наполненный сверхъестественной силой планов, этот доспех дает своему владельцу способность исказить свое местоположение и сопротивление излучению и психическому шторму.</i>			
Урв 18	+4 85,000 зм	Урв 28	+6 2,125,000 зм
Урв 23	+5 425,000 зм		
Доспех: Кольчужный, чешуйчатый			
Зачарование: КД			
Свойство: Сопротивление 5 излучению и сопротивление 5 психической энергии.			
<i>Уровень 23 или 28:</i> Сопротивление 10 излучению и сопротивление 10 психической энергии.			
Талант (На сцену ♦ Телепортация): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда враг делает вас целью рукопашной атаки. Вы и этот враг меняетесь местами, и ваш враг получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.			

Доспех отмеченный феями		Уровень 12+	
<i>Этот доспех сделан из материалов Страны Фей, которые усиливают вашу реакцию и позволяют вам внезапно исчезать.</i>			
Урв 12	+3 13,000 зм	Урв 22	+5 325,000 зм
Урв 17	+4 65,000 зм	Урв 27	+6 1,625,000 зм
Доспех: Кожанный, шкурный			
Зачарование: КД			
Свойство: Получите бонус предмета к проверкам инициативы, равный бонусу зачарования доспеха.			
Талант (На сцену ♦ Иллюзия): Стандартное действие. Вы становитесь невидимым до конца вашего следующего хода.			

Искрящийся доспех		Уровень 8+	
<i>Сплетенный из нитей, наполненных древней силой космоса, этот доспех может защитить вас от энергии и невидимой силы.</i>			
Урв 8	+2 3,400 зм	Урв 23	+5 425,000 зм
Урв 13	+3 17,000 зм	Урв 28	+6 2,125,000 зм
Урв 18	+4 85,000 зм		
Доспех: Тканевый			
Зачарование: КД			
Талант (На день): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда вы получаете урон силовым полем, молнией, излучением или психической энергией. Вы получаете сопротивление 5 против этого типа энергии до конца сцены.			
<i>Уровень 13 или 18:</i> Получите сопротивление 10 против этого типа энергии.			
<i>Уровень 23 или 28:</i> Получите сопротивление 20 против этого типа энергии.			

Оружия

Планарное оружие часто имеет вид, отражающий его происхождение. Демоническое оружие может быть выковано из темно-красной стали, а оружие из Сестии часто делается из сестиианской стали, яркого металла, который никогда не затупляется. Оружие Девяти Адов создано из бааторской зеленой стали, ядовитого маслянистого метала, который известен своей силой, основанной на зачаровании кислотой и огнем.

Ур	Название	Цена (зм)
9	Убийцы демонов +2	4,200
9	Стихийного проклятья +2	4,200
9	Серебряное оружие гитьянки +2	4,200
12	Оружие искажения пространства +3	13,000
13	Теневого удара +3	17,000
14	Убийцы демонов +3	21,000
14	Стихийного проклятья +3	21,000

14	Серебряное оружие гитянки +3	21,000
17	Оружие искажения пространства +4	65,000
18	Теневого удара +4	85,000
19	Убийцы демонов +4	105,000
19	Стихийного проклятья +4	105,000
19	Серебряное оружие гитянки +4	105,000
19	Планарного раскола +4	105,000
22	Оружие искажения пространства +4	325,000
23	Теневого удара +5	425,000
24	Убийцы демонов +5	525,000
24	Стихийного проклятья +5	525,000
24	Серебряное оружие гитянки +5	525,000
24	Планарного раскола +5	525,000
27	Оружие искажения пространства +6	1,625,000
28	Теневого удара +6	2,125,000
29	Убийцы демонов +6	2,625,000
29	Стихийного проклятья +6	2,625,000
29	Серебряное оружие гитянки +6	2,625,000
29	Планарного раскола +6	2,625,000

Оружие убийцы демонов Уровень 9+

Покрытое рунами и текстом святых молитв, это мощное оружие создано для уничтожения всех видов демонов.

Урв 9	+2	4,200 зм	Урв 24	+5	525,000 зм
Урв 14	+3	21,000 зм	Урв 29	+6	2,625,000 зм
Урв 19	+4	105,000 зм			

Оружие: Любое

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс, или +1к12 за каждый плюс, против демонов.

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы наносите урон этим оружием существу, которое имеет ключевое слово демон. Демон не получает выгоды от переменного сопротивления до начала вашего следующего хода.

Талант (На день): Малое действие. Ваша следующая атака этим оружием против демона, сделанная до конца вашего следующего хода, получает бонус таланта +5 к броску атаки.

Оружие стихийного проклятья Уровень 9+

Выкованное из селестианской стали и созданное убивать архонов, это оружие используют для уничтожения существ из Элементального хаоса.

Урв 9	+2	2,600 зм	Урв 24	+5	325,000 зм
Урв 14	+3	13,000 зм	Урв 29	+6	1,625,000 зм
Урв 19	+4	65,000 зм			

Оружие: Любое рукопашное

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс, или +1к12 за каждый плюс, против стихийных существ.

Талант (На день): Стандартное действие. Когда вы проводите атаку, из вашего оружия вырывается вспышка селестианского света: Близняя вспышка 2; Сила + бонус зачарования этого оружия против Реакции; Урон 1(Ор), и если ваша цель стихийное существо, она становится ослепленной (спасение оканчивает).

Уровень 24 или 29: Увеличение урона до 2(Ор).

Серебряное оружие гитянки Уровень 9+

Это покрытое рунами оружие поражает сознание существ и способно изгонять их в другие планы.

Урв 9	+2	4,200 зм	Урв 24	+5	525,000 зм
Урв 14	+3	21,000 зм	Урв 29	+6	2,625,000 зм
Урв 19	+4	105,000 зм			

Оружие: Тяжелые клинки

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 психического урона за каждый плюс

Талант (Неограниченный ♦ Психическая энергия): Свободное действие. Весь урон, который наносит это оружие, считается психическим. Другое свободное действие возвращает урон в норму.

Талант (На день ♦ Телепортация): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы попадаете этим оружием. Цель переносится в подпространство (спасение оканчивает). Это существо исчезает из поля зрения, не может брать действия, и не может быть целью. Пойдя спасбросок, цель появляется в пространстве, которое занимало ранее. Если это пространство занято, цель появляется в ближайшем незанятом пространстве на свой выбор.

Оружие теневого удара Уровень 13+

Это оружие отбрасывает длинную и опасную тень.

Урв 13	+3	17,000 зм	Урв 23	+5	425,000 зм
Урв 18	+4	85,000 зм	Урв 28	+6	2,125,000 зм

Оружие: Легкие клинки, копыя

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Атаки, которые используют это оружие, игнорируют покров от тусклого света или тьмы.

Талант (На день): Малое действие. До конца вашего следующего хода, досягаемость этого оружия увеличивается на 1 клетку и вы получаете боевое преимущество против своей цели.

Оружие искажения пространства Уровень 12+

Это оружие наполнено скрытой силой, которая может телепортировать вашего врага.

Урв 12	+3	13,000 зм	Урв 22	+5	325,000 зм
Урв 17	+4	65,000 зм	Урв 27	+6	1,625,000 зм

Оружие: Любое дальнобойное

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ♦ Телепортация): Свободное действие.

Используйте этот талант, когда вы попадаете этим оружием.

Телепортируйте цель вашей атаки, на количество клеток, равное бонусу зачарования этого оружия.

Оружие планарного раскола Уровень 19+

Края этого оружия настолько остры, что могут разрезать невидимые силы разделяя планы.

Урв 19	+4	105,000 зм	Урв 29	+6	2,625,000 зм
Урв 24	+5	525,000 зм			

Оружие: Топоры, тяжелые клинки

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к12 урона за каждый плюс

Свойство: Пока вы владеете этим оружием, вы можете исполнять ритуал Планарный портал (*Руководство Игрока*, стр. 311).

Талант (На сцену): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы проводите рукопашную атаку этим оружием. Досягаемость этого оружия увеличивается на 2 клетки.

Талант (На день ♦ Телепортация): Малое действие. Вы создаете пространственный раскол, связывающий две клетки в пределах 10 клеток друг от друга, который остается до конца вашего следующего хода. Существо, которое проходит через одну клетку, может перейти в другую клетку, как если бы они были смежными друг с другом. Существо не может пройти через клетку, если она занята другим существом..

Символы веры

Многие божества, которым поклоняются в мире мертвых, живут на других планах. Поэтому, на планах много различных представителей разных вер, которые создают и продают святые символы.

Ур	Название	Цена (зм)
13	Символ безопасности +3	17,000
18	Символ безопасности +4	85,000
22	Символ астрального света +6	325,000
23	Символ безопасности +5	425,000
27	Символ астрального света +6	1,625,000
28	Символ безопасности +6	2,125,000

Символ астрального света Уровень 22+

Вы призываете силу своего божества, которая разгоняет тьму.

Урв 22	+5	325,000 зм	Урв 27	+6	1,625,000 зм
--------	----	------------	--------	----	--------------

Инструмент (Символ веры)

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона излучением за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы проводите атаку с ключевым словом излучение, используя этот символ. Все смежные с целью атаки существа, которые имеют теневое происхождение, отталкиваются на количество клеток, равное бонусу зачарования этого символа.

Символ безопасности				Уровень 13+			
<i>Рука судьбы выступает от имени ваших союзников.</i>							
Урв 13	+3	17,000 зм	Урв 23	+5	425,000 зм		
Урв 18	+4	85,000 зм	Урв 28	+6	2,125,000 зм		
Инструмент (Символ веры)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб урона за каждый плюс							
Талант (На сцену ♦ Телепортация): Немедленный ответ. Используйте этот талант, когда союзник в 10 клетках от вас первый раз за сцену становится раненым. Этот союзник телепортируется в пространство смежное с вами.							

Сферы

Сферы предоставляют полезные контролируемые эффекты для борьбы с жителями планов.

Ур	Название	Цена (зм)
13	Сфера планарного вмешательства +3	17,000
14	Гитская сфера проклятья иллиитидов +3	21,000
18	Сфера планарного вмешательства +4	85,000
19	Гитская сфера проклятья иллиитидов +4	105,000
23	Сфера планов +5	425,000
23	Сфера планарного вмешательства +5	425,000
24	Гитская сфера проклятья иллиитидов +5	525,000
28	Сфера планов +6	2,125,000
28	Сфера планарного вмешательства +6	2,125,000
29	Гитская сфера проклятья иллиитидов +6	2,625,000

Гитская сфера проклятья иллиитидов				Уровень 14+			
<i>Эта серебряная сфера излучает психические заряды, которые пронзают разум тех, кто владеет ментальной силой.</i>							
Урв 14	+3	21,000 зм	Урв 24	+5	525,000 зм		
Урв 19	+4	105,000 зм	Урв 29	+6	2,625,000 зм		
Инструмент (Сфера)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб психического урона за каждый плюс							
Талант (На день ♦ Психическая энергия): Немедленный ответ. Используйте этот талант, когда враг в 10 клетках от вас, использует талант, с ключевым словом психическая энергия. Этот враг получает психический урон 10, а все враги смежные с целью, получают психический урон 5. <i>Уровень 24 или 29:</i> Враг получает психический урон 15, а все враги смежные с целью, получают психический урон 10.							

Сфера планов				Уровень 23+			
<i>Эта разноцветная сфера дает вам знания о планах и позволяет ее использовать, чтобы мешать тем, кто часто по ним путешествует.</i>							
Урв 23	+5	425,000 зм	Урв 28	+6	2,125,000 зм		
Инструмент (Сфера)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб урона за каждый плюс							
Свойство: Вы получаете бонус предмета +5 к проверкам Магии, сделанным для обнаружения магии, когда вы пытаетесь узнать информацию о портале. Вы можете использовать эту сферу в качестве фокусировки для ритуала Анализировать портал или Планарный портал, и не платить деньги за стоимость компонентов.							
Талант (На сцену ♦ Телепортация): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда враг в 10 клетках от вас использует талант, с ключевым словом телепортация. Талант врага проваливается, а вы можете телепортироваться на 10 клеток.							

Сфера планарного вмешательства				Уровень 13+			
<i>Эта неосознаваемая сфера находится в пространстве между планами, и изменяет направление телепортации.</i>							
Урв 13	+3	17,000 зм	Урв 23	+5	425,000 зм		
Урв 18	+4	85,000 зм	Урв 28	+6	2,125,000 зм		
Инструмент (Сфера)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб урона за каждый плюс							
Талант (На сцену): Свободное действие. Используйте этот талант, когда враг в 10 клетках от вас использует талант, с ключевым словом телепортация. Выберете пространство, в котором появится враг. Оно должно находиться в пределах обычной дистанции этого таланта.							

Жезлы

Колдуны имеют дело с планарными и другими потусторонними существами, благодаря своему договору. Эти существа иногда дают им мощные жезлы, чтобы помочь своим смертным прислужникам.

Ур	Название	Цена (зм)
3	Жезл временного искажения +1	680
8	Жезл временного искажения +2	3,400
13	Жезл временного искажения +3	17,000
15	Жезл теневой ласки +3	25,000
15	Жезл сильванийского обмана +3	25,000
18	Жезл временного искажения +4	85,000
20	Жезл теневой ласки +4	125,000
20	Жезл заходящих звезд +4	125,000
20	Жезл сильванийского обмана +4	125,000
23	Жезл временного искажения +5	425,000
25	Жезл теневой ласки +5	625,000
25	Жезл заходящих звезд +5	625,000
25	Жезл сильванийского обмана +5	625,000
28	Жезл временного искажения +6	2,125,000
30	Жезл теневой ласки +6	3,125,000
30	Жезл заходящих звезд +6	3,125,000
30	Жезл сильванийского обмана +6	3,125,000

Жезл теневой ласки				Уровень 15+			
<i>Этот жезл призывает щупальца теневой энергии, чтобы помешать вашим врагам.</i>							
Урв 15	+3	25,000 зм	Урв 25	+5	625,000 зм		
Урв 20	+4	125,000 зм	Урв 30	+6	3,125,000 зм		
Инструмент (Жезл)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб некротического урона за каждый плюс							
Талант (На день ♦ Призыв, Зона): Стандартное действие. Вы вызываете сущность Царства Теней в зону вспышки 1 в пределах 10 клеток. Вспышка создает зону хватающих щупальцев. Любой враг, который начинает свой ход в пределах зоны, замедлен до начала вашего следующего хода. В Царстве Теней этот талант имеет зональную вспышку 2 в пределах 10 клеток. Малое действие поддерживает зону.							

Жезл заходящих звезд				Уровень 20+			
<i>Этот жезл открывает окно в Далекое Королевство, вызывая свет, повергающий ваших врагов в слепое безумие.</i>							
Урв 20	+4	125,000 зм	Урв 30	+6	3,125,000 зм		
Урв 25	+5	625,000 зм					
Инструмент (Жезл)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб урона излучением за каждый плюс							
Талант (На день ♦ Призыв): Стандартное действие. Вы создаете окно в Далекое Королевство, из которого, в зональной вспышке 3 в пределах 10 клеток, вырывается сводящий с ума свет. Любой враг в пределах зоны ослеплен до конца своего следующего хода.							

Жезл сильванийского обмана				Уровень 15+			
<i>Вы можете использовать этот жезл, чтобы исказить пространство, дезориентировать своих врагов, перемещая их по полю боя.</i>							
Урв 15	+3	25,000 зм	Урв 25	+5	625,000 зм		
Урв 20	+4	125,000 зм	Урв 30	+6	3,125,000 зм		
Инструмент (Жезл)							
Зачарование: Броски атаки и урона							
Критический: +1кб урона за каждый плюс							
Талант (На день ♦ Телепортация): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы накладываете свое Проклятье колдуна на существо. Пока это существо находится под вашим проклятием, телепортируйте цель на 3 клетки, когда вы попадаете талантом, который имеет ключевое слово магия, и используете этот инструмент. Этот эффект остается до конца сцены. Если вы находитесь в Стране Фей, вы можете телепортировать цель на 6 клеток, вместо 3.							

Жезл временного искажения		Уровень 3+	
<i>Этот кристаллический жезл позволяет вам исказить время, когда вы колдуете заклинания, отнимая у врагов возможность ответить.</i>			
Урв 3	+1	680 зм	Урв 18 +4 85,000 зм
Урв 8	+2	3,400 зм	Урв 23 +5 425,000 зм
Урв 13	+3	17,000 зм	Урв 38 +6 2,125,000 зм
Инструмент (Жезл)			
Зачарование: Броски атаки и урона			
Критический: +1кб урона за каждый плюс			
Талант (На сцену): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы проводите дальнюю атаку, используя этот инструмент. Эта атака не провоцирует атаки по возможности.			

Посохи

Посохи созданные на других планах часто сочетают в себе фантастические материалы и необычные формы.

Ур	Название	Цена (зм)
14	Посох порталов +3	21,000
19	Посох порталов +4	105,000
24	Посох порталов +5	525,000
29	Посох порталов +6	2,625,000

Посох порталов		Уровень 14+	
<i>На вершине этого черного посоха находится хрустальная сфера, которая усиливает ваши таланты телепортации.</i>			
Урв 14	+3	21,000 зм	Урв 24 +5 525,000 зм
Урв 19	+4	105,000 зм	Урв 29 +6 2,625,000 зм
Инструмент (Посох)			
Зачарование: Броски атаки и урона			
Критический: +1кб урона за каждый плюс, и телепортируйте цель на 1 клетку за каждый плюс			
Талант (На день ♦ Телепортация): Свободное действие. Используйте этот талант после использования таланта, который имеет ключевое слово телепортация. Вы и все союзники в пределах 2 клеток от вас могут телепортироваться на 5 клеток.			

Предметы на руки

Перчатки, браслеты и щиты из других планов, имеют уникальные типы зачарования, представляющие свое происхождение.

Ур	Название	Цена (зм)
16	Перчатки кровавой войны	45,000
26	Перчатки кровавой войны	1,125,000

Перчатки кровавой войны		Уровень 16+	
<i>Эти перчатки всегда испачканы кровью, и были сделаны стихиями, чтобы убивать бессмертных.</i>			
Урв 16	+3	45,000 зм	Урв 26 1,125,000 зм
Ячейка предмета: Руки			
Свойство: Вы получаете бонус предмета +3 к броскам урона против существ, имеющих бессмертное происхождение.			
Уровень 26: Бонус предмета +5			
Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы попадаете по существу с бессмертным происхождением. Это существо получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивается).			
Уровень 26: Продолжительный урон 15 (спасение оканчивается).			

Предметы на ноги

Мобильность – ключ к передвижению по планам, поэтому умельцы создали предметы, помогающие избегать межпространственных жителей и проходить по опасной местности.

Ур	Название	Цена (зм)
8	Ботинки заземления	3,400
18	Ботинки планарного застоя	85,000
18	Ботинки планарного странника	85,000

Ботинки заземления		Уровень 8	
<i>Эти ботинки необычайно тяжелые, но благодаря ним, вы всегда сможете устоять на земле перед магическими силами.</i>			
Ячейка предмета: Ноги		3,400 зм	
Талант (На сцену): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда атака по вам заставляет вас телепортироваться. Вы не телепортируетесь.			

Ботинки планарного застоя		Уровень 18	
<i>Эти мягкие ботинки делают вас уверенным в своих способностях, сопротивляться и оставаться на месте, когда вас пытаются телепортировать.</i>			
Ячейка предмета: Ноги		85,000 зм	
Свойство: Вас не могут телепортировать против вашей воли.			
Талант (На сцену): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда вас пытаются притянуть, оттолкнуть или сдвинуть. Вы передвигаетесь на 2 клетки меньше.			

Ботинки планарного странника		Уровень 18	
<i>Эти ботинки позволяют вам телепортироваться во все места, даже в те, которые вы не можете видеть.</i>			
Ячейка предмета: Ноги		85,000 зм	
Свойство: Когда вы используете талант, чтобы телепортироваться, вы можете телепортироваться дважды как одно действие. Итоговая дистанция вашего движения обоими телепортами не может превышать дистанцию, на которую вы можете передвинуться за одну телепортацию. Например, вы можете телепортироваться за угол, установить новую линию обзора, и переместиться в место, которое вы не могли увидеть со своего прежнего положения, но все это перемещение не должно превышать обычную дистанцию вашего таланта телепортации.			
Талант (На сцену ♦ Телепортация): Действие передвижения. Телепортируйтесь на 10 клеток.			

Предметы на голову

Магические головные уборы полезны для обнаружения невидимых особенностей планов и адаптации к жестокой планарной среде.

Ур	Название	Цена (зм)
21	Камень адаптации Йоун	225,000
22	Диадема порталов	325,000

Диадема порталов		Уровень 22	
<i>Эта украшенная бриллиантами полоса селестианской стали, позволяет вам лучше понимать невидимые межпланарные пути.</i>			
Ячейка предмета: Голова		325,000 зм	
Свойство: Вы знаете местонахождение всех порталов в пределах 1,5 км.			

Камень адаптации Йоун		Уровень 21	
<i>Этот прозрачный кристалл парит в воздухе над вашей головой, подпитывая и укрепляя вас против негативных эффектов.</i>			
Ячейка предмета: Голова		225,000 зм	
Свойство: Вы не нуждаетесь в еде и питье. Кроме того, вы и снаряжение которое вы несете, не страдает от вредных эффектов окружающих температур от -45 до +60 градусов по Цельсию и от осадков.			
Талант (На сцену): Свободное действие. Используйте этот талант, когда страдаете от продолжительного урона. Продолжительный урон заканчивается.			

Предметы на шею

Когда вы сражаетесь с ужасными существами, обитающими в глубинах королевств за пределами мира смертных, часто защита, лучше нападения. По этой причине, многие планарные путешественники носят мощные амулеты и плащи.

Ур	Название	Цена (зм)
14	Мантия веры +3	21,000
19	Мантия веры +4	105,000
20	Серный плащ +4	125,000
24	Мантия веры +5	525,000
25	Серный плащ +5	625,000
28	Нефритовый амулет +6	2,125,000
29	Мантия веры +6	2,625,000
30	Серный плащ +6	3,125,000

Серный плащ		Уровень 20+	
<i>Этот плащ имеет слабый серный запах и помогает вам сопротивляться от огня и яда.</i>			
Урв 20	+4	125,000 зм	Урв 30 +6 3,125,000 зм
Урв 25	+5	625,000 зм	
Ячейка предмета: Шея			
Зачарование: Стойкость, Реакция и Воля			
Свойство: Вы получаете сопротивление 10 огню и сопротивление 10 яду.			
<i>Уровень 25 или 30:</i> Сопротивление 15 огню и сопротивление 15 яду.			
Талант (На день ♦ Огонь): Немедленный ответ. Используйте этот талант, когда по вам попадает рукопашная атака. Атакующий получает продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает).			
<i>Уровень 25 или 30:</i> Продолжительный урон огнем 15 (спасение оканчивает).			

Нефритовый амулет		Уровень 28	
<i>Извлеченный из горящих королевств Девяти Адов нефрит, ценится архидьяволами за свое сопротивление психическим эффектам и наблюдению.</i>			
Урв 28	+6	2,125,000 зм	
Ячейка предмета: Шея			
Зачарование: Стойкость, Реакция и Воля			
Свойство: Вы получаете сопротивление психической энергии 15.			
Свойство: Ритуалы, которые имеют категорию наблюдение, направленные на место, в пределах 10 клеток от вас или ваших союзников, проваливаются.			
Талант (На день): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда по вам попадает атака, с ключевым словом очарование. Проведите спасбросок. При удачном спасброске, атака промахивается, и вы игнорируете любые эффекты, которые имеет атака при промахе.			

Мантия веры		Уровень 14+	
<i>Сшитая из селестианских нитей, это одеяние несет благодать божественной защиты.</i>			
Урв 14	+3	21,000 зм	Урв 24 +5 525,000 зм
Урв 19	+4	105,000 зм	Урв 29 +6 2,625,000 зм
Ячейка предмета: Шея			
Зачарование: Стойкость, Реакция и Воля			
Талант (На день ♦ Исцеление): Немедленный ответ. Используйте этот талант, когда вы получаете урон от атаки. Восстановите хиты, равные полученному урону, но не больше удвоенного значения вашего исцеления.			

Кольца

Планарные кольца имеют легендарную силу и способности, соответствующие их экзотическим материалам.

Ур	Название	Цена (зм)
20	Кольцо пространственного побега	125,000
28	Кольцо управления стихиями	2,125,000

Кольцо пространственного побега		Уровень 20	
<i>Вы можете избежать смерти, но только если рядом есть друзья.</i>			
Ячейка предмета: Кольцо 125,000 зм			
Свойство: Добавьте 1 клетку к максимальной дистанции любой телепортации, которую вы совершаете.			
Талант (На день ♦ Телепортация): Не действие. Используйте этот талант, когда атака опускает ваши хиты до 0 или ниже. Телепортируйтесь на 20 клеток.			
Если за этот день вы достигли хотя бы одной вехи, ваше состояние стабилизируется. Вы не проводите спасброски от смерти, если не получите урон еще раз.			

Кольцо управления стихиями		Уровень 28	
<i>Выкованное из стихий воздуха, земли, огня и воды, это кольцо дает своему владельцу способность выдерживать суровый климат и обходить мощные сопротивления.</i>			
Ячейка предмета: Кольцо 2,125,000 зм			
Свойство: Вам не нужно дышать. Кроме того, вы и снаряжение, которое вы несете, не страдает от вредных эффектов окружающих температур от -45 до +60 градусов по Цельсию и от осадков.			
Талант (На сцену): Малое действие. Выберите один из следующих типов урона: кислота, холод, огонь или молния. До конца сцены, ваши атаки игнорируют сопротивление 5 этому типу энергии. Если за этот день, вы достигли хотя бы одной вехи, ваши атаки игнорируют сопротивление этого типа энергии.			

Предметы на пояс

Предметы на поясе необходимы для выживания в путешествиях по планам.

Ур	Название	Цена (зм)
10	Кушак Гитзераев	5,000

Кушак Гитзераев		Уровень 10	
<i>Этот веревочный пояс увеличивает способность разума усиливать свое тело.</i>			
Ячейка предмета: Пояс 5,000 зм			
Талант (На день): Немедленное прерывание. Используйте этот талант, когда атака поражает вашу Стойкость. Используйте против этой атаки не вашу Стойкость, а Волю.			

Чудесные предметы

Различные чудесные предметы, связанные с планами, могут предоставить помощь виртуальным и планарным путешественникам.

Ур	Название	Цена (зм)
8	Магнетит планов	3,400
13	Секстант планов	17,000
16	Складная астральная лодка	45,000
21	Руководство планов	225,000
23	Мгновенный портал	425,000
30	Кубический портал	3,125,000

Кубический портал		Уровень 30	
<i>На каждой стороне, этого небольшого куба, вырезанного из твердого сердолика, выгравированы стилизованные глифы, которые соответствуют разным планарным местам.</i>			
Чудесный предмет 3,125,000 зм			
Талант (На день ♦ Телепортация): Малое действие. Нажатие на одну сторону кубического портала, открывает портал в незанятой клетке в 3 клетках от вас. Портал остается открытым до конца вашего следующего хода, и ведет в постоянный круг телепортации в другом месте. Любые существа, входящие в клетку, занятую порталом, телепортируются к этому месту.			
Каждая сторона куба, открывает портал к другим постоянным кругам телепортации, которые определяются при создании кубического портала. Эти порталы нечеткие, и имеют ограниченную видимость в 5 клетках в месте назначения. До закрытия портала, существа могут свободно перемещаться между порталом и постоянным кругом телепортации.			
<i>Поддерживание малым:</i> Портал остается открытым до конца вашего следующего хода.			

Постоянный портал		Уровень 23	
<i>Разбивая этот стеклянный шарик о твердую поверхность, вы призываете портал на короткое время.</i>			
Чудесный предмет 425,000 зм			
Талант (Расходуемый ♦ Телепортация): Малое действие. Вы создаете портал в смежной клетке. Портал ведет к месту назначения, определенному при создании этого предмета. Портал остается открытым на 5 раундов, закрываясь в конце вашего хода, через 5 раундов. Этот портал нечеткий, и имеют ограниченную видимость в 5 клетках в месте назначения. До закрытия портала, существа могут свободно перемещаться между порталом и местом назначения.			

Магнетит планов Уровень 8

Этот стреловидный осколок магнетита плавает в электромагнитных вихрях в воздухе, направляя вас к порталу который вы ищете.

Чудесный предмет 3,400 зм

Талант (На день): Особое. Используйте этот талант только во время короткого или расширенного отдыха. Вы узнаете направление и примерное расстояние до ближайшего портала, который ведет на выбранный вами план.

Руководство планов Уровень 21

На страницах этого тома начерчены множество планарных диаграмм, которые позволяют вам перемещаться по различным планам.

Чудесный предмет 225,000 зм

Свойство: Вы можете использовать ритуал Планарный портал, как если бы вы имели черту Ритуальный заклинатель и подходящий уровень. Цена компонентов ритуала ополовинивается, а время для завершения ритуала требуется в два раза меньше. Вы получаете бонус предмета +4 к проверкам Магии, исполняя этот ритуал.

Талант (На день): Стандартное действие. Поменяйте место назначения открытого портала, на любое другое место, чью комбинацию сигиллов вы знаете. Спустя 1 минуту портал возвращается к обычному состоянию.

Секстант планов Уровень 13

Эта маленькая металлическая сфера содержит в себе множество кристаллов, линз, рычагов и шестерней, которые направляют вас к ближайшему порталу.

Чудесный предмет 17,000 зм

Свойство: Вы можете использовать ритуал Планарный сдвиг, как если бы вы имели черту Ритуальный заклинатель и подходящий уровень. Цена компонентов ритуала ополовинивается, а время для завершения ритуала требуется в два раза меньше. Вы получаете бонус предмета +4 к проверкам Магии, исполняя этот ритуал.

Талант (На день): Особое. Используйте этот талант только во время короткого или расширенного отдыха. Вы узнаете направление и примерное расстояние до фиксированного места, которое вы уже посещали ранее.

Складная астральная лодка Уровень 16

Этот маленький металлический куб превращается в настоящую астральную лодку.

Чудесный предмет 45,000 зм

Талант (На день): Стандартное действие. Куб превращается в астральную лодку (см. «Транспортные средства» ниже). Куб раскрывается, только если вокруг есть достаточно пространства для того, чтобы вместить лодку.

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Астральная лодка сворачивается в куб. Вы не можете использовать этот талант, пока в лодке находятся существа или объекты (кроме тех объектов, которые появляются внутри лодки).

Транспортные средства

Путешествия по планам могут быть довольно сложными, но к счастью для авантюристов, для их ускорения, существует множество планарных транспортных средств. Транспортные средства, описанные здесь используют правила транспортных средств из *Adventurers Vault*.

Астральная лодка

Гигантское транспортное средство

Хиты 250 **Пространство** 2 клетки на 4 клетки **Цена** 13,000 зм

КД 4; **Стойкость** 20, **Реакция** 2

Скорость полета 12 (парение), дальний перелет 15

Пилот

Пилот должен стоять у руля управления, обычно на корме астральной лодки.

Команда

Кроме пилота, на астральной лодке требуется команда из трех человек, которые для управления лодкой должны каждый раунд брать стандартное действие. Уменьшите скорость полета лодки на 4 клетки, за каждого отсутствующего члена команды. При скорости полета 0, астральная лодка теряет управление.

Нагрузка

10 средних существ; 1 тона груза.

Потеря управления

При потере управления, астральная лодка движется вперед с половиной скорости (не включая любые модификаторы за свои астральные паруса).

Астральное функционирование

Астральная лодка работает только в Астральном море.

Хрупкий двигатель

За каждые 25 очков урона, полученные астральной лодкой, ее скорость уменьшается на 2 клетки. При скорости полета 0, корабль останавливается.

Планарный корабль

Гигантское транспортное средство

Хиты 500 **Пространство** 4 клетки на 10 клеток **Цена** 1,125,000 зм

КД 3; **Стойкость** 20, **Реакция** 2

Скорость плавания 5

Пилот

Пилот должен стоять у руля управления, обычно на корме корабля.

Команда

Кроме пилота, на планарном корабле требуется команда из 15 человек, которые для управления лодкой должны каждый раунд брать стандартное действие. Уменьшите скорость плавания корабля на 2 клетки, за каждые 5 человек, отсутствующие в команде. При скорости полета 0, паруса корабля теряет управление.

Нагрузка

50 средних существ; 200 тон груза.

Потеря управления

При потере управления, планарный корабль движется вперед с половиной скорости (не включая любые модификаторы за свои паруса).

Паруса

Планарный корабль получает штрафы или бонусы к скорости плавания от -4 до +4, в зависимости от силы и направления ветра.

Рунический корпус (Фокусировка мореплавания)

Корпус корабля состоит из рунического кия, который является фокусировкой мореплавания для ритуала Планарный сдвиг. Когда вы используете этот ритуал для путешествия на другие планы, планарный корабль должен двигаться из одной толще воды (или другой жидкости) к другой.



Spelljammer

Гигантское транспортное средство

Хиты 500 Пространство 4 клетки на 8 клеток **Цена 3,125,000 зм**

КД 3; Стойкость 20, Реакция 2

Скорость полета 12 (парение), дальний перелет 15

Пилот

Пилот должен сидеть у руля управления, обычно на корме spelljammer.

Команда

Кроме пилота, на spelljammer требуется команда из 5 человек, которые для управления лодкой должны каждый раунд брать стандартное действие. Уменьшите скорость полета spelljammer на 4 клетки, за каждого отсутствующего члена команды. При скорости полета 0, spelljammer не способен к путешествию и теряет управление.

Нагрузка

30 средних существ; 40 тон груза.

Потеря управления

При потере управления, spelljammer движется вперед с половиной скорости (не включая любые модификаторы за свои паруса). Каждый раунд он имеет 75% шанс опуститься. За первые 10 раундов при потере управления spelljammer опускается на 10 клеток. Спустя 10 раундов, он опускается на 10 клеток каждый раунд. При потере управления, spelljammer, который сталкивается с землей после падения с высоты более 20 клеток, разрушается.

Паруса

Планарный корабль получает штрафы или бонусы к скорости полета от -4 до +4, в зависимости от силы и направления ветра.

Штурвал spelljammer (Фокусировка мореплавания)

Это транспортное средство оснащено штурвалом spelljammer, который является фокусировкой мореплавания для ритуала Планарный сдвиг.