



# АВАНТЮРИСТЫ КОРОЛЕВСТВ

*Древняя магия и настоящая угроза*

*Сеттинг Забытых Королевств – это широкое пространство, в котором герои могут появиться откуда угодно, восстав против своей обычной жизни, чтобы преодолевать опасности и показать свою выдающуюся смелость. В Руководстве Игрока По Забытым Королевствам, представлен большой выбор предысторий доступных персонажам, и каждый из них связан с конкретным регионом. Эти предыстории дадут игроку вдохновение, для того чтобы он смог определить место своего персонажа в мире, и позволит получить региональные преимущества.*

*Эта статья первая, из серии расширяющих опций персонажа, которые предоставляют новые навыки и пути совершенства для разных региональных предысторий.*

*Для начала мы выделили три региона, которые являются давно укоренившимися в сильных магических традициях, и которым*

*теперь угрожают опасности внутри и из-за пределов их земель. Более подробная информация об Агларонде, Импилтуре и Муниаэских островах может быть найдена в Путеводителе по Кампании Забытых Королевств и в Руководстве Игрока по Забытым Королевствам. Хотя материал в этой статье был написан специально для использования в кампании Забытых Королевств, вы можете легко адаптировать ее к своей собственной кампании, вне зависимости от места ее проведения.*

*Навыки представленные здесь помогут расширить вашу предыторию, предоставляя возможность описать вашу жизнь до начала ваших приключений. Пути совершенства в этой статье имеют двойные классовые требования; вы можете удовлетворять обоим классовым требованиям, начиная игру одним классом, а затем выбирая мультиклассовый навык.*

## АГЛАРОНД

Симбул исчез много лет назад, и угроза нежити Тея кажется сильнее из-за народной войны Агларонда. Море Упавших звезд остается важной частью торговли Агларонда, с городом Дельтаун, служащим главным портом генази Аканула. Юрвуд и его загадочные покровители феи находятся внутри Агларонда, и являются теми, кто часто вступают в контакт с существами Страны Фей.



## Навыки Героического Пути

Следующие навыки доступны персонажам любого уровня, и которые соответствуют требованиям.

### Моряк Дельтауна

**Требование:** Региональная польза Агларонда

**Преимущество:** Вы получаете Первичный язык как бонусный. Так же, вы получаете бонус +2 к Акробатике и Атлетике, пока находитесь на борту корабля. Успешная проверка Атлетики позволяет вам лазить с нормальной скоростью, пока вы находитесь на борту корабля.

### Друг Фей Юрвуда

**Требование:** Региональная польза Агларонда

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и спасброскам против эффектов Очарования.

## Разведчик Тея

«Я путешествую у землям кошмаров и встречаю ужасы, после встречи с которыми не каждый сможет выжить».

**Требование:** Класс Следопыт, классовая черта Лечащее слово, региональные преимущества Агларонда

Вы один из нескольких храбрецов, которые стали Разведчиками Тея, используя свою Скрытность и священную мощь, которая защищает их в столь сложной миссии. Иногда вас просят разведать армию, в другой раз вас отправляют вернуть потерянный предмет или спасти похищенного гражданина, до того, как им завладеют темные силы. Вы являетесь экспертом, который руководит группой в Королевстве нежити Тея. Вы прирожденный лидер, который помогает идти вашей группе к цели, так быстро и эффективно, как это только возможно.

## Умения пути Разведчика Тея

**Священная Скрытность (11 уровень):** Когда вы тратите единицу действия на дополнительное действие,

после этого действия вы можете передвинуться с вашей скоростью и сделать проверку Скрытности, чтобы скрыться от цели (в конце передвижения вы должны иметь укрытие или полный покров от цели).

**Ослепленный светом (11 уровень):** Каждый раз, когда вы наносите урон своей добыче, атакой с ключевым словом Излучение, вы получаете полный покров от цели до конца вашего следующего хода.

**Встань и стреляй (16 уровень):** Когда вы используете лечащее слово, чтобы исцелить умирающего союзника, вы можете провести основную дистанционную атаку как свободное действие.

## Молитвы Разведчика Тея

### Благословенный Выстрел Атака разведчика Тея 11

Вы произносите быструю молитву вашему божеству, и заряжаете снаряд священной энергией.

На сцену  Религия, Сияние, Оружие

Стандартное действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость или Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Мудрости + модификатор Ловкости.

### Божественная вуаль Прием разведчика Тея 12

Пока вы произносите имя вашего божества, вспышка сверкающего света маскирует вас и ваших союзников, от глаз врагов.

На день \* Религия, Лечение

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждая цель может потратить исцеление. Так же, каждый союзник может выбрать одну цель; этот союзник получает полный покров от врага, до конца вашего следующего хода, и этот союзник может провести свободным действием, немедленную проверку Скрытности, чтобы скрыться от цели.

### Святая Преграда Атака разведчика Тея 20

Вы запускаете несколько стрел, заряженных священной энергией, во врагов.

На день \* Религия, Лечение, Излучение, Оружие

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в диапазоне вашего оружия

Цель: Все враги в зоне, которых вы видите

Атака: Ловкость или Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Мудрости.

Промех: Половина урона.

**Эффект:** Один союзник в 5 квадратах от вас, может потратить исцеление; получает бонус +2 ко всем защитам, до конца вашего следующего хода, или получает регенерацию 5 до конца сцены (на выбор союзника).

## ИМПИЛТУР

Когда то величайший в силе и богатстве, теперь народ Импилтура пришел в упадок благодаря действиям культа демопоклонников. Простой народ пытается зацепиться за самую безнадежную надежду, и ждут что доброе сердце и сильная рука, изгонит зло из их разрушенных земель. Новый Сершель, остался одним из самых сильных народов Импилтура, но незаконные все еще требуется подавлять грубой силой. Шахтерские общества гор Земляной Шпоры так же сохранили некоторый уровень былого богатства нации, но те, кто решились пережить упадок глубоко под землей, подверглись опасности налетов монстров.



## Навыки

### Героического Пути

Следующие навыки доступны персонажам любого уровня, и которые соответствуют требованиям.

### Шахтер Земляной

#### Шпоры

**Требование:** Региональная польза Импилтура

**Преимущество:** Вы получаете Глубинное наречие как бонусный язык, и сопротивление 2 некротической энергии.

На 11 уровне сопротивление увеличивается до 3, а на 21 – до 5.

### Исполнитель Нового

#### Сершеля

**Требование:** Региональная польза Импилтура

**Преимущество:** Когда вы делаете проверку Запугивания, бросьте кость два раза и выберите лучший результат.

Так же вы получаете бонус +2 к инициативе.

### Мошенник Тароса

*«Я могу перечислить множество извергов, и продажных политиков, но уверяю тебя, скоро они за все заплатят».*

**Требование:** Класс Плута, Адский договор Колдуна, региональные преимущества Импилтура.

Вы просочились в культ демонов известный как Братство Тароса, в надежде разрушить их, и, наконец, освободить осажденный Импилтур. Вы выполнили ужасный обряд убийства невинной жертвы, чтобы попасть в культ, и это событие только разогрело вашу ненависть к ним. Однажды вы поклялись отомстить всем, кто пострадал от рук этого культа, и вы надеетесь что это освободит вас от собственного темного прошлого.

Используя комбинацию хитрости и адских знаний, вы помогаете в получении информации каждой группе, в которую входите, шаг за шагом останавливая Братство.

### Умения пути Мошенник Тароса

**Ужасный гнев (11 уровень):** Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, все враги в 5 квадратах от вас, получают штраф -2 к спасброскам, до конца вашего следующего хода.

**Совершенный лгун (11 уровень):** Когда вы делаете проверку Блефа, вы можете сделать два броска, и выбрать подходящий результат. Та же, вы можете использовать Блеф, для получения боевого преимущества, как минорное действие.

**Связанная ярость Ада (16 уровень):** Когда вы наносите урон Адским Упреком, вы получаете боевое преимущество против этого врага, до конца вашего следующего хода.



### Деяния Мошенника Тароса.

#### Клинок Адского огня      Атака Мошенника Тароса 11

*Ваш клинок пылает адским огнем, и превращает все, до чего коснется в черный пепел.*

**На сцену**  **Магия, Огонь, Оружие**

**Стандартное действие**

**Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

**Условие использования:** Вы должны использовать лёгкий клинок.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость или Телосложение против Рефлексов

**Попадание:** Урон огнем 3[Ор] + модификатор Телосложения, и цель замедлена до конца вашего следующего хода. Этот урон игнорирует любое сопротивление.

#### Пепельная плотность      Приём Мошенника Тароса 12

*Вы произносите просьбу адскому агенту, и он вам отвечает, но забирает немного вашей жизненной силы.*

**На день**  **Магия, Телеопрт**

**Действие передвижения**

**Персональный**

**Эффект:** Вы теряете одно исцеление. Вы телепортируетесь на 10 клеток, и получаете сопротивление огню, равное значению вашего исцеления, до конца сцены.

#### Демоническая месть      Атака Мошенника Тароса 20

*Ваш клинок испускает тусклое, красное сияние, и обращает плоть в пепел, при ударе.*

**На день**  **Магия, Огонь, Оружие**

**Стандартное действие**

**Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

**Условие использования:** Вы должны использовать лёгкий клинок.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость или Телосложение против Рефлексов

**Попадание:** Урон огнем 5[Ор] + модификатор Телосложения.

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Все сопротивления цели опускаются до 0 (спасение оканчивает).

## ОСТРОВА МУНШАЭ

Множество разбросанных островов, к западу от Побережья Мечей, Острова Муншаэ – стойкие земли, отражающие множество угроз, от экспансии народов, до агрессии с других планов. Дом для двух человеческих культур – Ффлоков и мореплавателей северян – острова пережили множество завоеваний и заселений. Когда Аралон и Норланд остались под контролем людей, Морлан почти полностью захватили ликантропы. Только несколько людей, живущих в небольших деревнях, пытаются сопротивляться нападениям оборотней Малара.

Большинство организованных угроз, исходят от Амна, контролирующего большую часть острова Сноудаун. Ффолки которые живут на этом острове, ведут



тихое сопротивление против истощения ресурсов, которые иногда вспыхивают, когда подданные Амнита, обнаруживают там ранее скрытые источники.

Возможно, остров Оман, был заселен из Фаэруна. Теперь его полностью контролируют гиганты, в основном фоморы, которые, вероятно, пришли благодаря часто разрушаемой границе между Муншаэ и Страной Фей. Северяне, в основном, возвращают остров и Железную Крепость, и многие молодые авантюристы изучают ремесло убийства гигантов в Норленде, чтобы однажды увидеть осуществление своей мечты.

## Навыки Героического Пути

Следующие навыки доступны персонажам любого уровня, и которые соответствуют требованиям.

### Ополченец Моран

**Требование:** Региональная польза Муншайских островов

**Преимущество:** Когда вы делаете проверку Выносливости, бросьте кость два раза и выберете лучший результат.

Вы используете любое оружие, которым вы владеете, как будто это серебряное оружие.

### Курьер Сноудауна

**Требование:** Региональная польза Муншайских островов

**Преимущество:** Когда вы используете действие бега, вы получаете бонус +2 к КД и Рефлексам, против атак по возможности.

Так же вы получаете бонус +2 к проверкам Знания Улиц.

## Убийца Гигантов Омана

*«Это отличная рана? Теперь мы можем их всех убить. Их всех, ты же знаешь»*

**Требование:** Класс Воин, классовая черта Добыча Охотника, региональные преимущества островов Муншай

Вас тренировал клан Северян, которые разработали специальную тактику для борьбы с гигантами. Хотя они тренировали вас, исключительно для помощи им, в освобождении островов Омана, вы нашли их технику очень полезной и для других врагов. Вы знаете, как эффективно сражаться с гигантами, и как плавать в северных морях.

В группе, вы стоите впереди, и ставите врасплох ваших могучих врагов, готовясь ударить и нанести смертельную рану. Вы с точностью рассчитываете весь риск, чтобы получить боевое преимущество над большими врагами, и достаточно умны, чтобы держать внимание врагов на себе.

### Умения пути Убийцы гигантов Омана

**В гуще событий (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы наносите дополнительное урон 4 Большим и большим врагам, и получаете бонус +2 к скорости, до начала вашего следующего хода.

**Настойчивость Северян (11 уровень):** Когда вы используете Второе дыхание, вы можете потратить одно дополнительное исцеление.

**На одного больше (16 уровень):** Когда вы определяете цель, не являющуюся вашей Добычей, как Добычу, эта цель становится отмеченной вами, до конца вашего следующего хода.

### Деяния Убийцы гигантов Омана

#### Бросок и удар Атака Убийцы гигантов Омана 11

*Вы метаете ваше оружие в цель, быстро бросаетесь вперед к врагу и наносите быструю рукопашную атаку.*

На сцену  Воинский, Оружие

Стандартное действие Дистанционное оружие

**Требование:** Вы должны использовать легкое или тяжелое метательное оружие.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила против КД

**Попадание:** Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

**Эффект:** После завершения атаки, вы двигаетесь к цели со своей скоростью, во время этого движения вы можете провести одну рукопашную атаку. Если вы заканчиваете ваше движение в пределах досягаемости вашего рукопашного оружия, вы проводите основную рукопашную атаку против цели.

#### Фокусировка Штурма Приём Убийцы гигантов Омана 12

*Вы используете момент, чтобы перенаправить свою ярость и атаковать врага с новыми силами.*

На сцену  Воинский

Свободное действие

Ближняя вспышка 5

**Эффект:** Цель являющаяся вашей добычей, отмечена вами, до конца вашего следующего хода.

#### Согласованное опустошение Атака Убийцы гигантов Омана 20

*Вы атакуете врага, создавая зияющую рану которая привлекает внимание ваших союзников.*

На день  Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны использовать два рукопашных оружия

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила против КД (главное оружие, и второе оружие), две атаки.

**Попадание:** Урон 2[Ор] + модификатор Силы за каждую атаку. Если обе

атаки нанесли урон, все союзники могут нанести критический урон этой цели, при выпадении 18-20, до конца вашего следующего хода. Если цель Большое, или большее существо, и по крайней мере одна атака нанесла урон, все союзники могут нанести критический урон этой цели, при выпадении 17-20, до конца вашего следующего хода.

