Божественные чемпионы
Паладины других мировоззрений
Автор: Джеймс Джейкобс

Их собирательный образ — священные воины; божественные чемпионы, которые живут ради воплощения своих идеалов в честь божеству-покровителю. Но несмотря на некоторую общность в вере, которая часто вовлекает в себя фанатизм, разнообразные священные воители обладают широким спектром идеалов и верований.

Паладин является наиболее широко известным священным воителем, но существует множество других орденов с идеалами, ключевыми мировоззрениями которых являются те, отличные от законно доброго. Данная статья детально исследует шесть из этих священных воителей. Каждый из них похож на паладина в некотором роде: все они являются базовыми классами ближнего боя и часто служат солдатами или стражами своих религий. Но каждый из них обладает своим уникальным фокусом.

Общие черты игровой информации.

Несмотря на разные верования, все священные воители обладают похожим набором способностей, что детализировано ниже.

Способности. *Харизма* увеличивает способность священного воителя поражать определённую группу существ, возможности его самообороны и его способность пропускать энергию. *Сила* важна для его роли в битве, в той области, в которой ожидается, что священный воитель должен выделяться.

Мудрость с 14 очками и более необходима, чтобы получить доступ к самым мощным заклинаниям святого воителя, а 11 очков и более в этой характеристике нужны, чтобы вообще иметь возможность колдовать.

Мировоззрение. Все священные воители должны быть определённого мировоззрения, как показано в таблице, и если они уйдут из него, то они потеряют свои божественные способности.

Священный воитель	Требуемое мировоззрение
Паладин	Законно доброе
Страж	Нейтрально доброе
Мститель	Хаотично доброе
Каратель	Законно нейтральное

Воплощённый	Истинно нейтральное
Анарх	Хаотично нейтральное

Кубик хит-пойнтов: 1к10

Классовые навыки. Хотя классовые навыки для каждого вида священного рыцаря и различаются, но они все получают новые навыки по одной и той же схеме:

Очки навыка на 1 уровне. (2+мод-тор Инт)*4.

Очки навыка на каждом следующем уровне. 2+мод-тор Инт

Классовые особенности. Все следующие классовые особенности являются в некотором смысле общими для священных воителей.

Мастерство в Оружии и Доспехах. Все священные воители овладели мастерством в обращении с любым оружием простого типа либо с любым оружием ближнего боя, со всеми типами брони(тяжёлая, средняя и лёгкая), со всеми видами щитов, кроме башенных щитов.

Поразить(Св). Все священные воители обладают возможностью несколько раз в день какой-то тип существ. Мировоззрение поражаемого существа зависит от мировоззрения воителя, но действие аналогично способности паладина *поразить зло.*

Божественная благодать(Св). Все священные воители получают эту способность на 2 уровне. Её действие абсолютно такое же, что и у паладина.

Аура храбрости(Св). Все священные воители получают на 3 уровне эту способность, действие которой такое же, что и у паладина.

Пропустить энергию(Св). Все священные воители получают возможность на 4 уровне пропускать положительную энергию. Добрые воители (мстители, паладины и стражи) могут использовать эту энергию против нежити, а нейтральные(обязатели, воплощённые и анархи) — для других целей. Однако действие способности аналогично способности паладина изгонять нежить.

Заклинания. Все священные воители могут колдовать божественные заклинания, начиная с 4 уровня (если они достаточно *мудры***,** чтобы получить бонусные заклинания 1 уровня). У каждого священного воителя свой список заклинаний.

Анарх. Анарх — священный воитель, цель которого состоит в противостоянии закону и порядку и подбивании других на это. Он бродячая сила хаоса, который никогда не останется на одном месте надолго, но оставляя свою печать хаоса всюду, где он проходит. Некоторые анархи считают что хаос — это абсолютная свобода, в то время как другие считают хаос естественным порядком природы. Большинство анархов много раз меняют своё мнение по поводу своей священной мисии.

Анархи должны быть хаотично нейтрального мировоззрения, как те, в ком сосредоточена непредсказуемая природа энтропии. В основном анархи служат хаотичным божествам войны. Анархи не создают каких-либо обществ или орденов. Два анарха могут быть врагами, а могут друзьями с равной вероятностью.

Классовые навыки Анарха.

Блеф (Хар), Концентрация (Тел), Крафт (Инт), Отключение устройств (Инт), Запугивание (Хар), Знание (архитектура и инженерия) (Инт), Знание (религия) (Инт), Профессия (Мдр), Чувство мотива (Мдр), Выживание (Мдр).

Классовые особенности Анарха.

Аура хаоса. Сила *ауры хаоса* анарха (см. заклинание *обнаружение хаоса)* равна уровню анарха.

Обнаружение закона(Пз). По желанию, анарх может использовать *обнаружение закона* как заклинание.

Поразить закон(Св). Способность поражать существ у анарха действует на законных существ.

Разрушительный удар(Св). На 2 уровне Анарх получает способность наносить *критические удары* атаками ближнего боя по объектам и конструктам. Он может нанести критический удар (но не *атаку коварным ударом*) по объекту или конструкту количество раз в день, равное его модификатору *Харизмы*. Способность необходимо использовать, после того, как выброшен критический удар, но до его подтверждения. В случае провала подтверждения способность считается потраченной, но не имевшей эффекта.

Скользкий Разум(Экс). Анарх обладает мощным самочувствием и твёрдой волей, и его разуму гораздо легче бороться против волшебного контроля. Если на анарха действует заклинание школы *Очарование* и он проваливает спасбросок, он может попытаться сделать ещё один спасбросок через 1 раунд. Провал второго не даёт права на третий.

Изгнание конструктов(Св). Когда анарх получает 4 уровень, он получает сверхъестественную способность изгонять или уничтожать конструкты. Анарх может использовать эту способность количество раз в день, равное 3+его модификатор *Харизмы.* Он изгоняет конструкты, как клерик на 3 уровня меньше изгнал бы нежить.

Специальное верховое животное(SP). Анархи получают специальное верховое животное, как и паладин, на 5 уровне.

Развеять закон(Пз). На 8 уровне анарх может использовать способность *развеять закон* как заклинание, раз в неделю. На каждом четвёртом уровне он получает ещё одно использование этой способности в неделю, до максимума 4 раза в неделю на 20 уровне.Уровень колдующего равен уровню анарха.

Кодекс поведения. Анарх должен быть хаотично нейтрального мировоззрения и теряет все свои способности, если он когда-либо совершит откровенно законный поступок (такой как принесение клятвы, подписание договора или вступление в организацию). Отвлекаясь от этого, кодекс поведения анарха нечто большее, чем отсутствие такового. Пока он продолжает сеять хаос и неуважение к закону в сердцах других, его статус анарха в безопасности.

Приключения. Анарх никогда не путешествует в компании законных персонажей. Кроме того, он не будет путешествовать с теми, кто постоянно нарушает его кодекс поведения. Анарх может принимать последователей, мировоззрение которых только хаотично нейтральное.

Список заклинаний анарха.

Анархи выбирают свои заклинания из следующего списка:

1 уровень. *Бич, благословить оружие, причинить страх, излечить лёгкие раны, определить яд, божественное покровительство, рок, терпение элементов, энтропический щит, малое замешательство, волшебное оружие, загадочный туман, защита от закона.*

2 уровень. *Направить оружие, медвежья выдержка, пятно, темнота, орлиное благородство, зеркальный образ, неправильное направление, напугать, дрожь, касание идиотизма, неопределимое мировоззрение.*

3 уровень. *Слепота/глухота, заражение, излечить средние раны, глубокая тьма, развеять магию, улучшенное волшебное оружие, круг защиты от закона, ярость, медлительность.*

4 уровень. *Развеять колдовство, молот хаоса, замешательство, излечить серьёзные раны, развеять закон, свобода передвижения,*

малый планарный союзник, яд, крик.

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасброски			Специально	Заклинания в день			
		Стойкость	Рефлекс	Воля		1	2	3	4
1	+1.	+0.	+2.	+0.	Аура хаоса, *обнаружение закона,* поразить закон 1/день.	-	-	-	-
2	+2.	+0.	+3.	+0.	Божественная благодать, разрушительный удар	-	-	-	-
3	+3.	+1.	+3.	+1.	Аура храбрости, скользкий разум.	-	-	-	-
4	+4.	+1.	+4.	+1.	Изгнание конструктов	0	-	-	-
5	+5.	+1.	+4.	+1.	Поразить закон 2/день, специальное верховое животное	0	-	-	-
6	+6/+1	+2.	+5.	+2.		1	-	-	-
7	+7/+2	+2.	+5.	+2.		1	-	-	-
8	+8/+3	+2.	+6.	+2.	*Развеять закон 1/неделя*	1	0	-	-
9	+9/+4	+3.	+6.	+3.		1	0	-	-
10	+10/+5	+3.	+7.	+3.	Поразить закон 3/день	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+3.	+7.	+3.		1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+4.	+8.	+4.	*Развеять закон 2/неделя*	1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+4.	+8.	+4.		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+4.	+9.	+4.		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5.	+9.	+5.	Поразить закон 4/день	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5.	+10.	+5.	*Развеять закон 3/неделя*	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5.	+10.	+5.		2	2	2	1

18	+18/+13/+8/+3	+6.	+11.	+6.		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6.	+11.	+6.		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6.	+12.	+6.	*Развеять закон 4/неделя,* поразить закон 5/день.	3	3	3	3

Мститель.

Мститель — страж угнетённых и чемпион жертв жестокого мира. Он одиночка, путешествующий из города в город в постоянном поиске того, что необходимо исправить, и аггресивных диктаторов и правителей, которых необходимо низвергнуть. Несмотря на его одержимость идеями мести и наказания тех, кто причиняет зло другим, мститель не является жестоким или садистичным персонажем. Её цель — наказывать так, чтобы наказание соответствовало преступленю. Казнь — это высший вид наказания, который надо применять только к по-настоящему злым персонам.

Мстители должны быть хаотично добрыми. Они обычно служат божествам, которые ценят личную свободу или право на месть. Мститель считает, что служить божеству надо прежде всего действием.

Классовые навыки мстителя.

Блеф(Хар), Концентрация (Тел), Крафт (Инт), Дипломатия (Хар), Спрятаться (Лов), Запугивание (Хар), Знание (местность) (Инт), Знание (религия) (Инт), Бесшумное передвижение (Лов), Чувство мотива (Мдр)

Классовые особенности мстителя.

Аура хаоса. Сила *ауры хаоса* мстителя (см. заклинание *обнаружение хаоса*) равна уровню мстителя.

Обнаружение закона (Пз). По желанию, мститель может использовать *обнаружение закона* как заклинание.

Поразить закон(Св). Атака поражением поражает любых законных существ.

Наложение рук(Св). Начиная со 2 уровня, мститель с 12 очками в *Харизме* может лечить раны (свои или чужие) касанием. В остальном она действует как одноимённая способность паладина.

Скользкий Разум(Экс). Мститель обладает мощным самочувствием и твёрдой волей, и его разуму гораздо легче бороться против волшебного контроля. Если на анарха действует заклинание школы Очарование и он проваливает спасбросок, он может

попытаться сделать ещё один спасбросок через 1 раунд. Провал второго не даёт права на третий.

Изгнание нежити(Св). На 4 уровне мститель получает способность изгонять нежить, как и паладин.

Животный спутник(Св). На 5 уровне мстители получают животного спутника, которого можно использовать для разведки, охраны или битвы. Большинство мстителей выбирают в качестве спутника птицу. Животный спутник должен быть *не выше* ростом, чем мститель: они никогда не используются как верховые животные. В остальном он обладает теми же способностями, что и верховое животное паладина.

Развеять чары(Пз). На 6 уровне мститель может использовать способность *развеять чары* как заклинание.раз в неделю. На каждом 3 уровне после мститель получает плюс одно использование этой способности в день.

Кодекс поведения. Мститель должен быть хаотично доброго мировоззрения и теряет все способности, если он либо добровольно совершит злой поступок либо добровольно начнёт сотрудничать с законными организациями. Хотя жизнь мстителя и основана на мести и возмездии угнетённым, он должен применять её в разумных пределах. Убийство — последняя вещь, которую сделает мститель, если можно обойтись менее разрушительной формой мести. И кроме того, убийство тирана возможно только в случае самого злого правителя.

Мстители должны помогать всем, кто попросит, (в разумных пределах), и не могут вступить в какую бы то ни было организацию.

Молиться божествам он должен так, чтобы его никто не видел.

Путешествия. Мститель может путешествовать с любыми персонажами доброго и нейтрального мировоззрения, однако с законными персонажами надолго он не задержится, и никогда мститель не будет путешествовать ни со злыми персонажами, ни с теми, кто постоянно нарушает его кодекс поведения. Его последователи могут быть только хаотично добрыми.

Список заклинаний мстителя.

1 уровень. *Благословить, благословить воду, благословить оружие, скрыть себя, излечить лёгкие раны, обнаружение яда, божественное покровительство, терпение элементов, малое восстановление, волшебный камень, волшебное оружие, залечивание, защита от зла, защита от закона, читать магию, щит веры.*

2 уровень. *Союзное оружие, изменить себя, грация кошки, орлиное благородство, коварство лисы, невидимость, сделать цельным, неправильное направление, сопротивление энергии, прикрыть щитом другого, неопределимое мировоззрение.*

3 уровень. *Излечить средние раны, развеять магию, огненная стрела, улучшенное волшебное оружие, волшебное облачение, круг защиты от зла, круг защиты от закона, неопределение, непонятный объект.*

4 уровень. *Излечить серьёзные раны, определить гадание, развеять закон, развеять зло, свобода передвижения, улучшенная невидимость, священный меч, нейтрализовать яд, восстановление, каменная форма.*

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасброски			Специально	Заклинания в день			
		Стойкость	Рефлекс	Воля		1	2	3	4
1	+1.	+0.	+0.	+2.	Аура хаоса, *обнаружение закона,* поразить закон 1/день.	-	-	-	-
2	+2.	+0.	+0.	+3.	Божественная благодать, наложение рук	-	-	-	-
3	+3.	+1.	+1.	+3.	Аура храбрости, скользкий разум.	-	-	-	-
4	+4.	+1.	+1.	+4.	Изгнание нежити	0	-	-	-
5	+5.	+1.	+2.	+4.	Поразить закон 2/день, Животный спутник	0	-	-	-
6	+6/+1	+2.	+2.	+5.	*Развеять чары 1/неделя*	1	-	-	-
7	+7/+2	+2.	+2.	+5.		1	-	-	-
8	+8/+3	+2.	+3.	+6.		1	0	-	-
9	+9/+4	+3.	+3.	+6.	*Развеять чары 2/неделя*	1	0	-	-
10	+10/+5	+3.	+3.	+7.	Поразить закон 3/день	1	1	-	-

11	+11/+6/+1	+3.	+4.	+7.		1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+4.	+4.	+8.	*Развеять чары 3/неделя*	1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+4.	+4.	+8.		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+4.	+5.	+9.		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5.	+5.	+9.	*Развеять чары 4/неделя,* Поразить закон 4/день	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5.	+5.	+10.		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5.	+5.	+10.		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6.	+6.	+11.	*Развеять чары 5/неделя*	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6.	+6.	+11.		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6.	+6.	+12.	Поразить закон 5/день.	3	3	3	3

Страж.

Страж — это бродячий крестоносец, который часто живёт жизнью кочевника, спит под звёздами, и берёт пищу из природного мира. Его жизнь состоит в патрулировании мира, постоянно следя за вторжениями из Нижних Планов. Он борется против извергов, являющихся самой опасной угрозой всему живому, и страж пожертвовал многим, чтобы отточить своё искусство.

Для стража зло — это просто зло. Оно может быть спрятано под сенью хаоса, либо в сотне законов, либо оно может сосредоточиться в природе своей жестокости. Всё это безразлично стражу, как безразличны ему и методы борьбы со злом. Страж часто использует законы местного правительства для борьбы со вторжениями, но так же часто, ему приходиться бороться с ними одному, идя наперекор установленным традициям или желанию общества. Но борьба со злом ненадёжна, поскольку страж должен заботиться о сохранении добра и чистоты, чтобы не стать тем, что он так ненавидит.

Стражи всегда нейтрально добрые. Они обычно поклоняются добрым божествам со свободно организованной церковью. Стражи предпочитают компанию рейнджеров и друидов и часто работают вместе во имя общей цели.

Классовые навыки Стража.

Концентрация (Тел), Крафт (Инт), Знание (религия) (Инт), Знание

(планы) (Инт), Прислушивание (Мдр), Профессия (Мдр), Поиск (Инт), Чувство Мотива (Мдр), Отслеживание (Мдр), Выживание (Мдр).

Классовые особенности Стража.

Аура добра(Экс). Сила *ауры добра* стража (см. заклинание *обнаружение добра)* равна его уровню.

Обнаружение зла(Пз). По желанию, страж может использовать *обнаружение зла* как заклинание.

Поразить зло(Св). Атака поражением стража действует на злых существ.

Сопротивление соблазну изверга(Св). На 2 уровне страж получает +4 священный бонус ко всем спасброскам против воздействующих на разум атак злых внешних.

Небесная стойкость(Св). На 3 уровне выдержка и стойкость стража улучшаются при сражении против атак извергов. Он получает +2 священный бонус ко всем спасброскам Стойкости против эффектов от злых внешних или злых заклинаний. Кроме того, если страж успешно пройдёт спасбросок Стойкости от злого заклинания или эффекта злого внешнего, который в случае успеха Спасброска наносит половину урона или частичный эффект, то страж не перенесёт ни повреждений, ни даже частичного эффекта.

Изгнать внешнего(Св). На 4 уровне страж получает сверхъестественную способность изгонять или уничтожать внешних, пропуская через себя энергию. Страж может использовать эту способность количество раз в день, равное (3+мод-тор *Харизмы*).

Страж изгоняет внешних, как изгнал бы нежить клерик на 3 уровня меньше.

Небесный спутник(Пз). На 5 уровне страж получает возможность призвать небесное животное(с шаблоном небесного существа) размера не выше *Среднего* стандартным действием один раз в день. Спутник получает все особенности верхового животного паладина, кроме следующих:

Его нельзя использовать в качестве верхового животного.

Через 1 час на уровень он возвращается на свой план.

Развеять Зло(Пз). На 8 уровне страж получает способность использовать *развеять зло* как заклинание один раз в неделю. На каждом четвёртом уровне после добавляется ещё одна возможность использования этой способности в неделю.

Кодекс поведения. Страж должен быть нейтрально доброго

мировоззрения и теряет любые способности, если он добровольно совершит злой поступок. Дом для стража — дикая природа Материального Плана. Он входит в города лишь в условиях крайней необходимости и лишь в тех же условиях он может путешествовать на другие планы, поскольку его обет требует от него борьбы со злом на его родном плане. Эти клятвы направляют его на защиту естественного порядка Материального Плана от дурного влияния Внешнего.

Кроме того, для стража является законом чести помочь любому не-внешнему, который заблудился или находится в опастности в дикой местности если жертва в свою очередь чтит священность дикой природы.

Приключения. Страж может путешестовать с персонажами любого незлого мировоззрения, но подозрительно относится к тем, кто черпает свою энергию со злых внешних планов. Он толерантен к природным злым затронутых планами, таких как тифлинги, но предпочёл бы другую компанию, если это возможно. Он никогда не объединиться со злыми персонажами и с теми, кто постоянно нарушает его кодекс поведения. Его последователи могут быть только нейтрально добрыми.

Список заклинаний Стража.

1 уровень. *Благословить, благословить воду, благословить оружие, излечить лёгкие раны, обнаружение яда, божественное покровительство, терпение элементов, держать портал, волшебное оружие, защита от зла, развеять страх, щит веры, призвать монстра I.*

2 уровень. *Союзное оружие, медвежья выдержка, сила быка, освящение, орлиное благородство, малое восстановление, прикрыть щитом другого, духовное оружие, призвать монстра II.*

3 уровень. *Излечить средние раны, дневной свет, развеять магию, очистить невидимость, круг защиты от зла, молитва, развеять слепоту/глухоту, развеять проклятие, развеять болезнь, призвать монстра III.*

4 уровень. *Развеять чары, излечить серьёзные раны, страж смерти пространственный якорь, развеяние, свобода передвижения, священный меч, нейтрализовать яд, восстановление, призвать монстра IV.*

Уровень	Базовый бонус	Спасброски	Специально	Заклин

	атаки					ания в день			
		Стойкость	Рефлекс	Воля		1	2	3	4
1	+1.	+2.	+0.	+0.	Аура добра, *обнаружение зла,* поразить зло 1/день.	-	-	-	-
2	+2.	+3.	+0.	+0.	Божественная благодать, Сопротивление соблазну изверга	-	-	-	-
3	+3.	+3.	+1.	+1.	Аура храбрости, Небесная стойкость.	-	-	-	-
4	+4.	+4.	+1.	+1.	Изгнание внешних	0	-	-	-
5	+5.	+4.	+1.	+1.	Поразить зло 2/день, Небесный спутник	0	-	-	-
6	+6/+1	+5.	+2.	+2.		1	-	-	-
7	+7/+2	+5.	+2.	+2.		1	-	-	-
8	+8/+3	+6.	+2.	+2.	*Развеять зло 1/неделя*	1	0	-	-
9	+9/+4	+6.	+3.	+3.		1	0	-	-
10	+10/+5	+7.	+3.	+3.	Поразить зло 3/день	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7.	+3.	+3.		1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+8.	+4.	+4.	*Развеять зло 2/неделя*	1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8.	+4.	+4.		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9.	+4.	+4.		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9.	+5.	+5.	Поразить зло 4/день	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10.	+5.	+5.	*Развеять зло 3/неделя*	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10.	+5.	+5.		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11.	+6.	+6.		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11.	+6.	+6.		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12.	+6.	+6.	*Развеять зло*	3	3	3	3

			4/неделя, Поразить зло 5/день.				

Воплощённый.

Воплощённый — уникальный среди божественных чемпионов тем, что он не служит какому-либо божеству. Наоборот, его вера сосредоточена в философии Баланса, что наилучший из миров должен быть как добрым, так и злым, как законным, так и хаотичным, в равной степени. Он получает божественные заклинания через её непоколебимую преданность Балансу.. Когда одна из сторон становится слишком сильной в местности, она сражается за восстановление Баланса, либо объединившись с противоположной силой либо в одиночку. Воплощённый считает неправильным как слишком законное общество, подавляющее своё население, так и общество, павшее в анархию. Аналогично, воплощённому аналогично неприятно как существо, которое относится ко всем с добротой и пониманием, так и то, которое убивает всё и вся без капли жалости.

Воплощённые всегда истинно нейтральны. У них редко встречаются божества-покровители. Иногда воплощённые формируют свободно объединённые общества, чтобы лучше защищать Баланс. Собрания этих групп происходят в больших светских зданиях или природных регионах, и очень часто происходят дискуссии, существует ли нарушение баланса и как лучше всего его исправлять.

Воплощённым нравится компания друидов, и они могут работать с ними ради достижения общих целей, однако большинство таких союзов распадаются из-за убеждений воплощённого, что цивилизации и природному миру тоже нужно найти баланс.

Классовые навыки воплощённого.

Концентрация (Тел), Крафт (Инт), Дипломатия (Хар), Знание (природа) (Инт), Знание (религия) (Инт), Прислушивание (Мдр), Профессия (Мдр), Поиск (Инт), Отслеживание (Мдр), Выживание (Мдр).

Классовые особенности воплощённого.

Обнаружение нарушения баланса(Пз). Воплощённые чувствительны к присутствию существ с подтипом мировоззрения из-за того, что это присутствие может быть очень опасно для баланса. Эта способность не определяет мировоззрение существа, только присутствие. Она действует как *обнаружение нежити,* но действует

на существ с подтипом мировоззрения, а не на существ с определённым типом.

Родство элементов(Экс). Разуму Воплощённого ближе Элементальные планы, чем Внешние. В результате, Воплощённый сблизился с двумя элементами: либо землёй и воздухом, либо огнём и водой. При получении первого уровня воплощённого необходимо выбрать одну из двух пар. Каждый элемент ассоциируется с некоторой формой энергии, как показано в таблице.

Элемент	Тип энергии
Воздух	Электричество
Земля	Кислота
Огонь	Огонь
Вода	Холод

Поразить экстремалов(Св). Атака поражением воплощённого действует на существ законно доброго, хаотично доброго, законно злого и хаотично злого мировоззрений. При использовании способности воплощённый должен решить, какое мировоззрение он поражает.

Элементальный всплеск(Св). Начиная со 2 уровня, воплощённый с *Харизмой* 12 и более может создать всплеск энергии, согласно своему родству элементов. Использование способности — стандартное действие. Эту энергию можно направить на любую цель в пределах 18 метров как дальняя атака касанием. Успешный удар наносит по 1к4+мод-тор *Харизмы* повреждений от каждого типа энергии. Так, воплощённый с *Харизмой* 13 и родственный с огнём и водой нанёс бы этой способностью 1к4+1 повреждений огнём И 1к4+1 повреждений холодом. Эту способность можно использовать количество раз в день, равное модификатору *Харизмы*.

Сопротивление энергии(Экс). На 3 уровне воплощённый получает 5 очков в сопротивлении той энергии, с которой он родствен.

Подчинить внешнего(Св). Когда воплощённый достигает 4 уровня, он получает возможность подчинять или командовать внешними. Эту способность можно использовать только на Материальном плане и количество раз в день, равное 3+мод-тор *Харизмы*. Воплощённый командует внешними, как изгоняет нежить клерик на 3 уровня меньше.

Элементальный спутник(Св). При достижении 5 уровня воплощённый может стандартным действием один раз в день

призвать Среднего элементаля той энергии, с которой персонаж родствен. Элементальный спутник обладает всеми особенностями верхового животного паладина за исключением следующих:

Его нельзя использовать как верховое животное.

Через 1 час/уровень он возвращается на свой элементальный план.

Объединение с природой(Пз). На 8 уровне воплощённый получает возможность колдовать *объединение с природой* как заклинание один раз в неделю На каждом четвёртом уровне он получает дополнительное использование этой способности в неделю.

Кодекс поведения. Воплощённый должен быть истинно нейтрального мировоззрения и теряет все свои способности, если она добровольно совершит поступок, угрожающий равновесию мира. Наилучший дом для воплощённого — дикая местность, но он не связан никакими узами, чтобы избегать городской жизни. Он избегает путешествия на другие планы (за исключением Элементального, с которым он родствен), забредая туда лишь в условиях крайней нужды.

Воплощённый предпочитает мирное решение проблем, но он способен использовать силу против нежелательных вторжений извне.

Приключения. Воплощённый может свободно путешествовать с персонажами любого мировоззрения, но он подозрительно относится к тем, кто черпает свою энергию из Внешних планов (включая большинство клериков и других священных воинов). Он толерантен по отношению к природным затронутым планам (таких как аазимары и тифлинги), но предпочёл бы другую компанию. Воплощённый никогда не объединиться с существом, у которого есть подтип мировоззрения или с тем, кто постоянно нарушает её кодекс поведения. Последователи воплощённого могут быть только истинно нейтральными.

Список заклинаний воплощённого.

1 уровень. *Благословить, благословить воду, благословить оружие, зачаровать животное, излечить лёгкие раны, обнаружение яда, божественное покровительство, терпение элементов, запутать, длинный шаг, волшебный клык, волшебное оружие, движение без следов, защита от хаоса, защита от закона, защита от зла, защита от добра, говорить с животными.*

2 уровень. *Животный гонец, кожа дуба, медвежья выдержка, сила быка, орлиное благородство, удержать персону, малое восстановление, мудрость совы, сопротивление энергии, прикрыть щитом другого, рост шипов, форма дерева.*

3 уровень. *Излечить средние раны, ослабить растения, доминировать над животными, улучшенный волшебный клык, круг защиты от хаоса, круг защиты от закона, круг защиты от зла, круг защиты от добра, молитва, говорить с растениями.*

4 уровень. *Развеять чары, командовать растениями, излечить серьёзные раны, развеяние, развеять хаос, развеять закон, развеять добро, развеять зло, свобода передвижения, походка дерева.*

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасброски			Специально	Заклинания в день			
		Стойкость	Рефлекс	Воля		1	2	3	4
1	+1.	+2.	+0.	+0.	*обнаружение нарушения баланса,* поразить экстремалов 1/день.	-	-	-	-
2	+2.	+3.	+0.	+0.	Божественная благодать, элементальная вспышка	-	-	-	-
3	+3.	+3.	+1.	+1.	Аура храбрости, сопротивление энергии.	-	-	-	-
4	+4.	+4.	+1.	+1.	Подчинять внешних	0	-	-	-
5	+5.	+4.	+1.	+1.	Поразить экстремалов 2/день, Элементальный спутник	0	-	-	-
6	+6/+1	+5.	+2.	+2.		1	-	-	-
7	+7/+2	+5.	+2.	+2.		1	-	-	-
8	+8/+3	+6.	+2.	+2.	*Объединение с природой 1/неделя*	1	0	-	-
9	+9/+4	+6.	+3.	+3.		1	0	-	-
10	+10/+5	+7.	+3.	+3.	Поразить экстремалов 3/день	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7.	+3.	+3.		1	1	0	-

12	+12/+7/+2	+8.	+4.	+4.	*Объединение с природой 2/неделя*	1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8.	+4.	+4.		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9.	+4.	+4.		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9.	+5.	+5.	Поразить экстремалов 4/день	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10.	+5.	+5.	*Объединение с природой 3/неделя*	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10.	+5.	+5.		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11.	+6.	+6.		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11.	+6.	+6.		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12.	+6.	+6.	*Объединение с природой 4/неделя,* Поразить экстремалов 5/день.	3	3	3	3

Каратель.

Каратель — воин закона и работает рука об руку со своим божеством-покровителем и сеньором. Карателю законы его земли настолько же священны, насколько и законы его религии. Отстаивание позиций закона везде важнее всяких других факторов, и те, кто игнорирует закон, должны нести быстрое, но подходящее наказание.

Каратель всегда законно нейтрален. Очень часто они служат божествам защиты и благородства, особенно в больших городах, где последние особо почитаются. Каратели формируют большие рыцарства, обычно построенные на земле государства местного правителя. Также они часто работают вместе с паладинами, чтобы бороться против преступлений и гражданского беспорядка.

Классовые навыки Карателя.

Концентрация (Тел), Крафт (Инт), Дипломатия (Хар), Собирание информации (Хар), Запугивание (Хар), Знание (история) (Инт), Знание (религия) (Инт), Профессия (Мдр), Поиск (Инт), Чувство Мотива (Мдр).

Классовые особенности Карателя.

Аура закона. Сила *ауры закона* карателя (см. заклинание

обнаружение закона) равна уровню карателя.

Обнаружение хаоса(Пз). По желанию, каратель может использовать *обнаружение хаоса* как заклинание.

Поразить хаос(Св). Атака поражением карателя действует на хаотичных существ.

Ослабить удар(Экс). Каратель 2 уровня научился эффективно наносить нелетальные повреждения своим оружием. Он не переносит стандартного -4 штрафа к броскам атаки, когда он атакует, чтобы нанести нелетальное повреждение оружием, которое обычно наносит летальные в том случае, если каратель обладает мастерством в данном оружии.

Кроме того, если он для той же цели использует оружие, задуманное для того, чтобы наносить нелетальные повреждения (такие как дубинка или хлыст), он получает +2 бонус к броскам повреждения оружия.

Предложение(Пз). На 3 уровне каратель может колдовать *предложение* как заклинание один раз в день. На каждом пятом уровне он получает дополнительное использование этой способности в день. Уровень колдующего равен уровню карателя.

Подчинять нежить(Св). Когда каратель достигает 4 уровня, он получает сверхъестественную способность командовать подчинять нежить также, как и злой клерик на 3 уровня ниже. Эту способность можно использовать количество раз в день, равное 3+мод-тор *Харизмы*.

Ожидается, что каратели будут использовать подконтрольную им нежить для расширения влияния закона и обычно не держат нежить под контролем дольше 24 часов, особенно если присутствие нежити вызывает хаос в обществе.

Лидерство(Экс). Достигнув 5 уровня, каратель получает **Лидерство** как бонусную отличительную черту. Каратели получают +1 бонус к Лидерству, хотя максимальное число последователей остаётся стандартным.

Доминирование над персоной(Пз). На 7 уровне каратель может использовать *доминирование над персоной* как заклинание один раз в неделю. На каждом четвёртом уровне после он получает ещё одно использование этой способности в неделю. Уровень колдующего равен уровню карателя.

Кодекс поведения. Каратель должен быть законно нейтрального мировоззрения.и теряет все способности, если он добровольно

совершит хаотичный поступок (как нарушение слова или предательство союзника). В отличие от других священных воинов, каратели служат воле двух сущ.еств. Их основным сеньором остаётся их божественный покровитель, но они также должны служить воле своего мирского сеньора. Божества карателя и его сеньора должны быть одинаковыми. Если каратель верит, что его сеньор действует не в лучших интересах своего божества, каратель может пойти против сеньора, если он уверен, что сможет добыть улики за 24 часа.

Каратель не может принять позицию лидерства такую, которая поставила бы его на место, где над ним не будет сеньора, за исключением крайней опасности (и даже в этом случае, не дольше чем на 24 часа). Каратель должен отстаивать позиции закона церкви и земли всё время, даже если эти законы мешают достижению его желанной личной цели.

Путешествия. Каратель может путешествовать с любыми нехаотичными персонажами, но подозрительно относится к тем, кто незаконен. Он никогда не объединится ни с хаотичными персонажами ни с теми, кто постоянно нарушает его моральный кодекс. Его последователи должны быть только законно нейтральны.

Список заклинаний карателя.

1 уровень. *Тревога, благословить, благословить воду, благословить оружие, командование, излечить лёгкие раны, обнаружение яда, божественное покровительство, терпение элементов, держать портал, волшебное оружие, защита от хаоса, сопротивление, сон, добродетель.*

2 уровень. *Сила быка, орлиное благородство, коварство лисы, удержание персоны, сопротивление энергии, прикрыть щитом другого, статус, зона правды.*

3 уровень. *Излечить средние раны, распознать ложь, круг защиты от хаоса, молитва, развеять слепоту/глухоту, развеять проклятие, развеять болезнь.*

4 уровень. *Развеять чары, излечить серьёзные раны, развеять хаос, улучшенное командование, удержать монстра, печать справедливости, нейтрализовать яд, восстановление.*

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасброски			Специально	Заклинания в день			
		Стойкость	Рефлекс	Воля		1	2	3	4

1	+1.	+0.	+0.	+2.	Аура закона, *обнаружение хаоса,* поразить хаос 1/день.	-	-	-	-
2	+2.	+0.	+0.	+3.	Божественная благодать, ослабить удар	-	-	-	-
3	+3.	+1.	+1.	+3.	Аура храбрости, *предложение 1/день*	-	-	-	-
4	+4.	+1.	+1.	+4.	Подчинение нежити	0	-	-	-
5	+5.	+1.	+2.	+4.	Поразить хаос 2/день, Лидерство	0	-	-	-
6	+6/+1	+2.	+2.	+5.		1	-	-	-
7	+7/+2	+2.	+2.	+5.	*Доминирование над персоной 1/неделя*	1	-	-	-
8	+8/+3	+2.	+3.	+6.	*Предложение 2/день*	1	0	-	-
9	+9/+4	+3.	+3.	+6.		1	0	-	-
10	+10/+5	+3.	+3.	+7.	Поразить хаос 3/день	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+3.	+4.	+7.	*Доминирование над персоной 2/неделя*	1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+4.	+4.	+8.		1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+4.	+4.	+8.	*Предложение 3/день*	1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+4.	+5.	+9.		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5.	+5.	+9.	*Доминирование над персной 3/неделя,* Поразить хаос 4/день	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5.	+5.	+10.		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5.	+5.	+10.		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6.	+6.	+11.	*Предложение*	3	2	2	1

				4/день				
19	+19/+14/+9/+4 +6.	+6.	+11.	*Доминирова-ние над персной 4/неделя*	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5 +6.	+6.	+12.	Поразить хаос 5/день.	3	3	3	3

Перевод: ProPupil.