

Глава 2 – Классы

Торил кишит ненасытными угрозами, древней злобой, и коварными планами. Чтобы противостоять таким напастям, нужно обладать силой и способностью искусно пробивать доспехи и щиты и при этом защищаться от клыков и проклятий.

Классы, способные противостоять таким угрозам можно найти в Руководстве Игрока. Руководство Игрока по миру Забытых Королевств расширяет эти классы и пути совершенства. Ваш выбор может соответствовать географической, исторической, политической и космологической природе Торила.

- ◆ **Маг меча:** Магический защитник, который сочетает заклинания и сталь в опасной комбинации.
- ◆ **Колдун (Темный договор):** Новый Договор для колдунов.
- ◆ **Зараженный:** Мультикласс, доступный только для персонажей, которые заражены магической чумой, и отмечены разрушающим эхом огня заклинаний, созданного разрушительными последствиями Чумы заклинаний.
- ◆ **Пути совершенства:** Пути продвижения для магов меча, зараженного, дроу, генази и других персонажей связанных с географическими регионами, организациями и религией Торила.
- ◆ **Эпическая судьба избранного:** Ваш бог избрал вас служить его голосом в делах смертных.

ТАЛАНТЫ С ВЫБИРАЕМЫМИ МОДИФИКАТОРАМИ ПАРАМЕТРОВ

Многие таланты, описанные в этой главе, дают вам возможность выбрать параметры, на которых будут основываться ваши броски атаки и урона. Это может быть Сила, телосложение или Ловкость (высший физический показатель); или Интеллект, Мудрость или Харизма (высший умственный показатель). Когда вы выбираете талант такого рода в первый раз, выберете подходящий параметр, который вы будете постоянно использовать в бросках атаки и урона. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.

МАГ МЕЧА

«Под сводами Миц Драннора я изучил древний боевой путь эладринов. Заклинания – мои доспехи, а слова – руины, оставленные моим мечом».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник. Вы рукопашный воин, который использует заклинания, чтобы сражаться лучше.

Источник силы: Магический. Вы изучаете древние магические традиции и практики фехтования, развивая магическую силу, чтобы улучшить ваши физические атаки.

Ключевые параметры: Интеллект, Сила, Телосложение

Ношение доспехов: Одежда, Кожаные доспехи

Владение оружием: Простое рукопашное, воинские легкие клинки, воинские тяжелые клинки, простое дальнобойное

Инструменты: Любой легкий или тяжелый клинок. Ваш клинок добавляет свой бонус зачарования к броскам атаки и урона и любой дополнительный урон, предоставленный его свойствами (если он

применим), когда используется в качестве инструмента. Вы не получаете ваш бонус владения оружием к броскам атаки, когда используете ваш клинок в качестве инструмента.

Бонусы к защитам: +2 к Воле

Хиты на 1 уровне: 15 + показатель Телосложения

Хиты, получаемые за уровень: 6

Исцелений в день: 8 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне

выберете еще 3 навыка для тренировки, из прилагающегося списка. **Классовые Навыки:** Магия (Инт), Атлетика (Сил), Дипломатия (Хар), Выносливость (Тел), История (Инт), Проницательность (Муд), Запугивание (Хар).

Варианты развития: Штурмовой маг меча, щитовой маг меча

Классовые черты: Связь с мечом, Эгиса мага меча (*штурмовая эгиса* или *щитовая эгиса*), Опека Мага меча.



Маги меча применяют магическое искусство для рукопашного боя. Свои боевые навыки они зачаровывают магией, которой они владеют. Взмах клинка мага меча не только поражает сталью, но так же огнем, молнией или другой мощной силой.

За годы своего обучения и практики вы мастерски развили свои навыки. Ваше мастерство основано на тайной магии и отточено в бесконечных часах, проведенных за физическими тренировками. Вы можете быть молодым эладрином, ищущим удачу, путешественником, который странствует по миру, вдали от своего дома; наемником генази самоучкой, который тяготеет к стихийной магии; человеком, наследником оскорбленной богатой семьи, которого обучал искусный учитель; или полу-эльфом, чемпионом магии, который оттачивал боевую магию в академии, и теперь служит в армии своей родины.

Магические силовые барьеры кружатся вокруг вас, защищая вас от ранений. Ваш клинок – это продолжение вашей сущности, тела и разума. Он пульсирует сверхъестественной энергией, когда вы готовитесь защитить союзника, и выпускает магическую ярость против ваших врагов.

Создание мага меча

Маг меча имеет две линии развития: штурмовой маг меча и щитовой маг меча. Интеллект влияет на все ваши атаки, но вы также можете развивать Силу и Телосложение для получения дополнительных преимуществ.

Штурмовой маг меча

Ваш боевой стиль сфокусирован на быстрых атаках, которые призывают стихийные силы и бросают вашего врага через все поле боя. Этот агрессивный метод боя мага меча пришел из Возвращенного Абейра на Торил, через наследие мятежников Шира (см. путь совершенства на стр. 47). Ваши атаки используют Интеллектик, так что он должен быть вашим высшим параметром. Сила должна быть вашим вторым по величине параметром, так как она усиливает ваши атакующие таланты и повышает ваш базовый бонус атаки. Телосложение поможет вам выжить и может быть полезной, если вы захотите взять некоторые таланты щитового мага меча. Большинство штурмовых магов меча используют двуручное оружие (такое как великий меч или фальшион), чтобы нанести больший урон, хотя из-за этого они будут иметь более низкий КД.

Рекомендованная черта: Восходящий Штурм
(Человеческая черта: Фокусировка на Оружии)

Рекомендованные навыки: Магия, Атлетика, Дипломатия, Запугивание

Рекомендованные неограниченные таланты: Клинок Зеленого Пламени, Вспышка Меча

Рекомендованный талант на сцену: Пламенный Циклон

Рекомендованный талант на день: Пылающий Клинок

ОБЗОР МАГА МЕЧА

Характеристики: Ваши рукопашные навыки наиболее важны, но так же вы имеете атаки, которые могут поражать несколько существ или ранить цель издалека. Ваши защитные таланты могут защитить и

вас и ваших союзников.

Религия: Маги меча предпочитают божеств магии или умений. Кореллон, Селун, Торн и Тимора обычны для добрых магов меча. Темные маги меча склонны почитать Шар, из-за ее необычной склонности к тайным искусствам, и обособленности непосвященных.

Расы: Генази из Возвращенного Абейра являются исконными штурмовыми магами меча. Люди и эладрины обычно практикуют щитовой стиль магов меча. Гитянки так же известны своим отношением к традициям магов меча, и они тоже предпочитают щитовой стиль боя.



Щитовой маг меча

Вы защищаете союзников магическим силовым щитом, и держите врагов на безопасном расстоянии. Этот стиль был разработан на основе традиций Коронной Стражи (см. путь совершенства на стр. 48). Этот стиль использовали тысячи лет назад арматоры, элитная стража короны Миф Драннора. Интеллект усиливает ваши атаки, так что он должен быть вашим наивысшим параметром. Телосложение усиливает многие эффекты ваших атак, поэтому это второй по величине параметр. Высокая Сила позволит вам получать некоторые преимущества талантов штурмовых магов меча (предоставляя некоторые атаки) и сохранит ваш базовый бонус атаки на должном уровне. Чтобы получать бонусы к КД от вашей классовой особенности Опека Мага меча, вам нужно иметь одну свободную руку, поэтому вы должны использовать одноручное оружие, такое как длинный меч или скимитар.

Рекомендованная черта: Карающий Щит
(Человеческая черта: Студент Магии Меча)

Рекомендованные навыки: Магия, Дипломатия, История, Проницательность

Рекомендованные неограниченные таланты:
Гудящий клинок, Привлекающая молния
Рекомендованный талант на сцену: Леденящий удар
Рекомендованный талант на день: Морозный ответ

Классовые умения мага меча

Маги меча хитрые и мощные бастоны защиты, чье искусство выражено мечом. Все маги меча имеют классовые особенности описанные ниже.

Связь с мечом

Потратив 1 час медитации с выбранным легким или тяжелым мечом, вы создаете особую связь с этим оружием. стандартным действием, вы можете призвать связанное оружие к себе в руку, с расстояние до 10 квадратов.

Вы можете создать связь с другим оружием, используя тот же процесс медитации (например, если вы приобрели новый клинок, с магическими способностями). Если вы создаете связь с другим клинком, старая связь рассеивается.

Если ваше связанное оружие ломается или разрушается, вы можете провести 1 час медитации, чтобы воссоздать оружие из фрагмента. (Этот процесс автоматически уничтожает любые другие фрагменты этого оружия, так что вы не сможете использовать их для создания множества копий сломанного оружия).

Эгиды мага меча

Вы можете наложить на врага магическую опеку, которая позволяет вам реагировать на его атаки против ваших союзников своей контратакой или временной защитой.

Выберите один из следующих талантов Эгиды мага меча. Эти таланты полностью описаны ниже.

Эгида штурма: Вы телепортацияетесь на сторону атакующего и отвечаете на его атаку, своей.

Эгида щита: Вы отклоняете некоторую часть урона атаки врага.

Опека мага меча

Пока вы находитесь в сознании и владеете легким или тяжелым клинком, вы поддерживаете вокруг вас силовое магическое поле.

Это поле предоставляет вам бонус +1 к КД, или бонус +3, если вы держите клинок в одной руке, а другую оставляете свободной (не используя щит, дополнительное и двуручное оружие, или что-либо подобное).

Если вы теряете сознание, ваша Опека мага меча исчезает и больше не предоставляет преимуществ. Вы можете вернуть ее после короткого или расширенного отдыха.

Таланты мага меча

Ваши таланты так же известны как заклинания. Вы используете свой клинок как инструмент, применяя его для рукопашного боя, и для проведения вашей магической энергии.

Некоторые таланты Мага меча содержат дополнительные полосы, под названием «Эгида штурма» или «Эгида щита». Вы получаете дополнительные

преимущества, только если выбрали соответствующую эгиду при создании класса.

Классовые умения

Все маги меча имеют классовые особенности, которые работают как таланты. Два варианта эгида мага меча, эгига штурма и эгига щита, представлены ниже.

Эгига штурма

Вы создаете магическую связь между собой и врагом, которая позволяет вам немедленно отреагировать на его атаку, контратакой.

Неограниченный ♦ Магический, Телепортация

Малое действие **Близкая вспышка 2**

Цель: Одно существо в зоне эффекта

Эффект: Вы отмечаете цель. Цель остается отмеченной, пока вы не используете этот талант против другого врага. Если вы отмечаете другое существо, используя другой талант, цель остается отмеченной. Существо может быть субъектом только одной отметки одновременно. Новая отметка, заменяет предыдущую. Если ваша отмеченная цель проводит атаку, которая не включает вас как цель, она получает штраф -2 к броску атаки. Если эта атака попадает, а отмеченная цель находится в 10 клетках от вас, вы можете использовать немедленную реакцию, чтобы телепортацияться в клетку, смежную с целью и провести против нее основную рукопашную атаку. Если вокруг цели нет свободного смежного пространства, вы не можете использовать немедленную реакцию.

Эгига щита

Вы создаете магическую связь между собой и врагом, которая позволяет вам отвести атаку от вашего союзника.

Неограниченный ♦ Магический

Малое действие **Близкая вспышка 2**

Цель: Одно существо в зоне эффекта

Эффект: Вы отмечаете цель. Цель остается отмеченной, пока вы не используете этот талант против другого врага. Если вы отмечаете другое существо, используя другой талант, цель остается отмеченной. Существо может быть субъектом только одной отметки одновременно. Новая отметка, заменяет предыдущую. Если ваша отмеченная цель проводит атаку, которая не включает вас как цель, она получает штраф -2 к броску атаки. Если эта атака попадает, а отмеченная цель находится в 10 клетках от вас, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы уменьшить урон, нанесенный одному существу, на значение равное вашему модификатору 5 + ваш модификатор Телосложения.

Уровень 11: Урон уменьшается на 10 + ваш модификатор Телосложения.

Уровень 21: Урон уменьшается на 15 + ваш модификатор Телосложения.

Уровень 1 неограниченные заклинания

Гудящий клинок

Атака мага меча 1

Звуковой удар карает вашего врага, а если он пытается сбежать, звук становится громче.

Неограниченный ♦ Магический, Гром, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и в начале своего хода, цель смежная с вами, а затем уходит от вас в этот ход, она получает урон громом 1kb + модификатор Телосложения.

Увеличение урона до 2(Op) + модификатор Интеллекта, на 21 уровне.

Клинок зеленого пламени

Атака мага меча 1

Каждый удар зажигает ваш клинок, смертельный зеленым пламенем.

Неограниченный ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 1(Op) + модификатор Интеллекта, и вы наносите урон огнем, равный вашему модификатору Силы всем врагам, смежным с целью.

Увеличение урона до 2(Op) + модификатор Интеллекта, на 21 уровне.

Привлекающая молния

Вы ловите врага, оплетая его молнией, и притягиваете его в пределы досягаемости вашего клинка.

Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие Дальнобойное 3

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон молнией 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы притягиваете цель в ближайшую, незанятую клетку, смежную с вами.

Увеличение урона до 2к6 + модификатор Интеллекта на 21 уровне.

Особое: Если вы не можете притянуть цель в смежную клетку, талант терпит неудачу и не наносит урона.

Атака мага меча 1

Вы ловите врага, оплетая его молнией, и притягиваете его в пределы досягаемости вашего клинка.

Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие Дальнобойное 3

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон молнией 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы притягиваете цель в ближайшую, незанятую клетку, смежную с вами.

Увеличение урона до 2к6 + модификатор Интеллекта на 21 уровне.

Особое: Если вы не можете притянуть цель в смежную клетку, талант терпит неудачу и не наносит урона.

Вспышка меча

Атака мага меча 1

Взмах вашего меча создает вспышку, которая поражает врагов вокруг вас.

Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта.

Увеличение урона до 2к6 + модификатор Интеллекта на 21 уровне.

Уровень 1 заклинания на сцену

Леденящий удар

Атака мага меча 1

Ваш клинок вонзается во врага и пульсирует холодом в его ране, покрывая его тело слоем льда.

На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 1(Op) + модификатор Интеллекта, и цель получает урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения, каждый раз, когда атакует, до начала вашего следующего хода.

Пламенный циклон

Атака мага меча 1

Магическая энергия кружится вокруг вашего клинка и переносится на ваших врагов, повергая их в сердце ада.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 1к8 + модификатор Интеллекта + модификатор Силы.

Капкан на врага

Атака мага меча 1

Вы пронзаете врага, и петли твердой, сверхъестественной энергии вырываются из его плоти, приковывая его кости к земле.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Особое: Вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки при броске.

Удар молнии

Атака мага меча 1

Когда ваш клинок достигает цели, испепеляющая стрела молнии вылетает из врага и поражает его ближайшего союзника.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Молния

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно существо в 5 клетках от первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 1к6 + модификатор Интеллекта.

Уровень 1 заклинания на день

Пылающий клинок

Атака мага меча 1

Ваш пламенный клинок стремится к врагу, а его магическое тепло воспламеняет все его раны.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 2(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца сцены, ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон огнем, равный вашему модификатору Силы.

Морозный ответ

Атака мага меча 1

Когда ваш враг наносит смертельный удар, ваша опека внезапно оборачивается в лед и сковывает врага яростью зимы.

На день ♦ Магический, Холод, Оружие

Немедленное Прерывание Рукопашное оружие

Условие: Смежное существо попадает по вам

Цель: Существо, которое попало по вам

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон холодом 3(Op) + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Крутящийся клинок

Атака мага меча 1

Вы замахиваетесь и внезапно метаете свой меч. Ваш клинок крутится в воздухе, находит врага и наносит ему смертельную рану.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное 5

Требование: Вы должны метнуть свое рукопашное оружие в цель

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта, и оружие возвращается к вам в руку.

Промах: Повторите атаку против второй цели в 5 клетках от первой. Если вы промахиваетесь, повторите атаку против третьей цели, в 5 клетках от второй. Если вы промахиваетесь, повторите атаку против четвертой цели, в 5 клетках от третьей. Ваше оружие возвращается к вам в руку.

Уровень 2 заклинания приемы

Пространственное искажение

Прием мага меча 2

Вы растягиваете свою магическую силу, и два

На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 1(Op) + модификатор Интеллекта, и цель получает урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения, каждый раз, когда атакует, до начала вашего следующего хода.

Сверхъестественная скорость

Прием мага меча 2

Сверхъестественная сила наполняет вашу кровь, и когда вы вступаете в битву, она ускоряет вас.

На день ♦ Магический

Не действие Персональный

Эффект: Используйте этот талант перед броском инициативы. Вы получаете бонус таланта +5 к броску инициативы. Вы можете взять дополнительное действие передвижения во время первого раунда битвы (или во время раунда внезапности, если вас не застали врасплох).

Бесстрашие к элементам

Прием мага меча 2

Элементы вселенной подчиняются вашим командам и почти не наносят вам вреда.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Выберите холод, кислоту, огонь, молнию или гром. До конца сцены, вы получаете сопротивление 5 + ваш модификатор Телосложения, к этому типу энергии.

Восстановление мифала

Прием мага меча 2

Вы фокусируетесь свою опеку, помогая себе сопротивляться неудачам.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Проведите спасбросок против эффекта, который оканчивается по спасброску.

Уровень 3 заклинания на сцену

Удар возвратной волны

Атака мага меча 3

Ваш меч поражает врага громоподобным ударом, отталкивая его в сторону.

На сцену ♦ Магический, Гром, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 1(Op) + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 2 квадрата.

Особое: Вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки при броске.

Эгида Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Разъезжающие останки

Атака мага меча 3

Ваш меч описывает вокруг вас круг, атакуя врага брызгами разъезжающей кислоты.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Инструмент

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон кислотой 1(Op) + модификатор Интеллекта.

Замедляющий удар

Атака мага меча 3

Когда ваш клинок касается врага, его кровь становится тяжелым льдом, и ее тяжесть замедляет врага.

На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 2(Op) + модификатор Интеллекта, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Выпад замещения

Атака мага меча 3

Вы толкаете врага, вспышка поглощает его, и внезапно, он появляется в другом месте.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель в пространство смежное с вами.

Эгида Щита: Когда вы используете немедленное прерывание эгиды щита, вы можете использовать этот талант против цели, как часть прерывания, даже если цель за пределами вашей досягаемости.

Уровень 5 заклинания на день

Глубокая заморозка

Атака мага меча 5

Когда ваш клинок касается цели, вы шепчете слово силы и белый, леденящий туман начинает проникать в тело вашего врага.

На день ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца сцены, любой враг получает 1к10 урона холодом, когда он движется смежным или начинает свой ход рядом с целью.

Стихийная уязвимость

Атака мага меча 5

Вы вплетаете в плоть вашего врага смертельный символ. Этот ужасный глиф делает тело вашего врага уязвимым для элементов.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Цель получает уязвимость 5 одному типу урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, молния или гром. Эта уязвимость остается до конца сцены.

Замедленная молния

Голубые щупальца молний вырываются из вашего клинка и поражают ваших врагов.

На день ♦ Магический, Молния, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Интеллект против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон молнией 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и нет продолжительного урона.

Атака мага меча 5

Голубые щупальца молний вырываются из вашего клинка и поражают ваших врагов.

На день ♦ Магический, Молния, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Интеллект против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон молнией 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и нет продолжительного урона.

Уровень 6 заклинания приемы

Шаг арматора

Прием мага меча 6

Магическая сила ускоряет вас в бою.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

действие Передвижения Персональный

Эффект: Телепортация ируется на 5 клеток. Если вы заканчиваете свое движение смежным с врагом, вы получаете бонус таланта +2 к следующему броску атак, который вы сделаете против этого врага, в течение вашего хода.

Опека пространства

Прием мага меча 6

Ваша опека искажает поток магии вокруг вас, предупреждая тайный побег и атаки врагов.

На день ♦ Магический, Стойка, Зона

Малое действие Ближняя вспышка 2

Эффект: Вспышка создает зону, которая остается пока продолжается стойка. Враги в зоне не могут телепортироваться. Враги вне зоны не могут телепортироваться в неё.

Особое: Вы оставаетесь в центре зоны, даже если передвигаетесь.

Враг отверженный судьбой

Прием мага меча 6

Силы, находящиеся за пределами понимания вашего врага, работают по вашим командам против него.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, любой эффект, оканчивающийся по спасброску, который вы наложите на врага, так же налагает на него штраф к спасброскам -2 против этого эффекта.

Вуаль серебряной стали

Прием мага меча 6

Вы создаете магическую опеку легкого серебряного тумана. Он выглядит не более осозаемым, чем туман в морозное утро, но он захватывает удары врага и отводит их в сторону.

На сцену ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие Ближняя вспышка 1

Цели: Вы и все союзники в зоне эффекта

Эффект: Все затронутые существа получают бонус +2 к КД и Рефлексам, до конца вашего следующего хода.

Уровень 7 заклинания на сцену

Электрический удар

Атака мага меча 7

Вы направляете свой меч в воздух, и ужасные когти белых молний поражают ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта.

Удар пламенной стены

Атака мага меча 7

Могучим взмахом вашего клинка, танцующие языки магического огня вырастают из земли у ног ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Призыв, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Зональная стена 3 в пределах 1 клетки

Эффект: В смежных клетках, вы призываете стену огня, которая остается до начала вашего следующего хода. Стена может быть 3 клетки в длину и не более 1 в высоту. Только 1 клетка стены должна быть в пределах 1 клетки от вас.

Любое существо, которое входит в пространство стены или начинает в нем свой ход, получает урон огнем 1к8 + ваш модификатор Телосложения.

Изолирующий удар

Атака мага меча 7

Когда ваши клинок вонзается во врага, волна магической энергии отпетает к ближайшим врагам и отбрасывает их в сторону.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта. Проведите вторую атаку.

Вторая Цель: Все враги смежные с первой целью.

Вторая Атака: Интеллект против Стойкости, одна атака на цель

Попадание: Вы отталкиваете вторую цель от первой, на количество клеток, равное вашему модификатору вашему модификатору Телосложения.

Шипы агонии

Атака мага меча 7

Ваш удар создает осколки чистой силы, которые пронзают плоть врага, и мучают его во время движения.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Силовое поле

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон силовым полем 2(Op) + модификатор Интеллекта.

Если до конца своего следующего хода, цель двигается, она получает урон силовым полем, равный 5 + ваш модификатор Силы.

Эгиды Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Уровень 9 заклинания на день

Освещающий клинок

Атака мага меча 9

Когда вы пронзаете врага, ваш меч начинает сиять слепящим светом, разгоняя тьму вокруг вас.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и цель ослеплена (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены, цель сияет, заливая ярким светом 10 клеток вокруг себя. Даже если в свой ход она невидима, ее местоположение автоматически определяется, хотя обычный штраф -5 к броскам атаки все еще остается.

С дороги

Атака мага меча 9

Ваш косой удар отправляет врага в другое место.

На день ♦ Магический, Оружие, Надежный, Телепортация

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель на 5 клеток.

Чарующий клинок

Атака мага меча 9

Когда вы пронзаете своего врага, воздух вокруг него начинает мерцать,

На день ♦ Магический, Оружие, Призыв

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы призывааете свой дубликат, в любую незанятую клетку смежную с целью. Дубликат могут атаковать и поражать как обычно. (Он имеет ту же игровую статистику, что и вы). Вы и ваш дубликат имеете одинаковое количество хитов.

Ваш дубликат может делать все, что можете делать вы. Однако, любое действие, взятое дубликатом, исходит из вашего обычного набора действий. (Это не дает вам каких-либо дополнительных действий). Вы можете распределить ваши действия между собой и вашим дубликатом, так как пожелаете.

Например, в свой ход вы можете взять действие движения, чтобы окружить врага, а ваш дубликат вытаскивает оружие (малое) и использует стандартное действие, чтобы атаковать одним из ваших талантов. Если вы проводите атаку по возможности против существа, ваш дубликат не может провести атаку по возможности против того же существа, в течение этого хода.

Если вы заканчиваете свой ход, более чем в 5 клетках от дубликата, он рассеивается. В остальных случаях, дубликат остается до конца сцены или пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже.

Уровень 10 заклинания приемы

Магическая осведомленность

Прием мага меча 10

Магическая сила направляет вашу защитную позу, защищая вас даже от тех атак, которые вы не видите.

На сцену ♦ Магический

Стандартное действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы не даете боевое преимущество всем вашим врагам.

Пространственное уклонение

Прием мага меча 10

Когда враг готовится изрешетить вас стрелами издали, вы исчезаете и появляетесь почти рядом с ним.

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленное Прерывание Персональный

Условие: Враг в 20 клетках от вас попадает по вам дальнобойной атакой

Эффект: Вы телепортируетесь в смежную с врагом клетку.

Неприступная опека

Прием мага меча 10

Воздух мерцает вокруг вас и темнеет под атаками врагов. Мираж защитит вас всегда.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Ваша опека предоставляет свой бонус ко всем вашим защитам, а не только к КД.

Уровень 13 заклинания на сцену

Клинок кислотного взрыва

Атака мага меча 13

Ваш клинок обрачается кислотным всплеском, касаясь вашего врага, и забрызгивает ближайших врагов разъедающими брызгами.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон кислотой 2(Op) + модификатор Интеллекта, и враги смежные с целью получают урон кислотой 1к8 + модификатор Силы.

Эгиды Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Пространственный разрез

Атака мага меча 13

Когда вы поражаете врага, ваш клинок прорезает дыру в пространстве, которая переносит вас и вашу цель в соседнее пространство.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта. Телепортируйте себя и свою цель на количество клеток, равное вашему модификатору 1 + ваш модификатор Телосложения. Вы и ваша цель должны появиться в смежных квадратах.

Семя огня

Атака мага меча 13

Ваша атака создает сияющую пылинку магической энергии в ране врага. Вы отталкиваете своего врага и видите, как вокруг начинает прорастать цветок адского пламени.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору вашему модификатору Телосложения +2. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Каждое существо в 2 клетках от нового положения первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Реакции.

Попадание: Урон огнем 2к6 + модификатор Интеллекта.

Эгиды Щита: Вторая атака затрагивает только врагов.

Уровень 15 заклинания на день

Кислотная кровь

Атака мага меча 15
Когда ваш клинок вонзается во врага, вы шепчете ужасное слово силы и видите как плоть вашего врага начинает кипеть.

На день ♦ Магический, Оружие, Кислота
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и нет продолжительного урона.

Инфернальный меч

Атака мага меча 15

Отважным взмахом вашего клинка, вы выпускаете волну огня, которая охватывает ваших врагов и поджигает их.

На день ♦ Магический, Инструмент, Огонь

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 2k10 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и нет продолжительного урона.

Свободный в шторм

Атака мага меча 15

Вы сосредотачиваете свою ярость и создаете вокруг себя шторм, который угрожает всем отступающим врагам.

На день ♦ Магический, Молния, Стойка, Гром

Малое действие Персональный

Эффект: Враг, который начинает свой ход смежным с вами, а затем уходит от вас, получает урон громом и молнией 2k8.

Уровень 16 заклинания приемы

Поддерживающая опека

Прием мага меча 16

Опека вокруг вас излучает успокаивающий свет, и восстанавливает ваши жизненные силы.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: В конце вашего хода, перед проведением спасбросков, снимите с себя один эффект, который оканчивается по спасброску.

Стихийная защита

Прием мага меча 16

Вы покрываете свою опеку, слоем магической защиты, которая хранит вас от элементальной энергии.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Выберете кислоту, холод, огонь, молнию или гром. До конца сцены, вы получаете сопротивление 10 + ваш модификатор Телосложения, этому типу энергии.

Железная кожа

Прием мага меча 16

Ваша кожа приобретает серебряный оттенок, а ваши мускулы становятся крепче стали.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены вы получаете сопротивление 5 всему урону.

Внезапный побег

Прием мага меча 16

В мгновение ока, вы оказываетесь в другом месте.

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленное Прерывание Персональный

Условие: По вам попала атака

Эффект: Телепортация ируйтесь на 2 клетки

Уровень 17 заклинания на сцену

Ледяная клетка

Атака мага меча 17

Когда вы поражаете врага своим мечом, его конечности сковывают лед, который мучает его во время движений.

На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта, и цель ослаблена до конца вашего следующего хода. Если цель атакует, пока ослаблена, она получает урон холдом равный 5 + ваш модификатор Телосложения.

Удар паутины

Атака мага меча 17

Вы крутите своим клинком с невероятной скоростью, создавая серебряные шелковые нити, которые связывают ближайших врагов.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1k10 + модификатор Интеллекта, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Шоковый меч

Атака мага меча 17

Когда вы вонзаете свой меч во врага, его охватывает электрический смертельный пульс.

На сцену ♦ Магический, Молния, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон молнией 3(Op) + модификатор Интеллекта.

Уровень 19 заклинания на день

Смертельный клинок

Атака мага меча 19

Настраивая магическую мощь своего клинка, вы бросаетесь на врага разрушающей лавиной ударов.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 3(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Выберете тип существа, который имеет цель (оживленный, зверь, гуманоид или магический зверь). До конца сцены, ваши атаки против существ этого типа наносят дополнительный урон 2k6.

Клинок хозяина ада

Атака мага меча 19

Вы бросаете свой меч, и он вонзается в грудь дальнего врага. Ваш меч взрывается, создавая мощную волну огня, и затем возвращается к вам в руку.

На день ♦ Магический, Оружие, Огонь

Стандартное действие Дальнобойное 10

Первая Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 1(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Проведите вторую атаку.

Вторая Цель: Первая цель и все враги в 2 клетках от нее.

Вторая Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 3k8 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона

Жезл молнии

Атака мага меча 19

Направляя свой меч на врага, вы передаете ему часть смертельной силы. Из его раны появляются темные тучи, которые начинают бить, поражая ближайших врагов.

На день ♦ Магический, Оружие, Молния

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон молнией 10 (спасение оканчивает). Когда цель получает продолжительный урон от этого таланта, враги смежные с целью получают урон молнией 10.

Промах: Половина урона, и нет продолжительного урона.

Уровень 22 заклинания приемы

Глаза мага

Прием мага меча 22

Ваши глаза приобретают потустороннее сияние – вы видите все, даже мимолетные отблески будущего.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Внимательности, вы игнорируете штрафы к атакам против целей, которые имеют покров или полный покров, и вы можете видеть невидимые цели, так как будто они видимы.

Пока этот талант действует, вы можете заставить врага в зоне вашей видимости, перекинуть сделанный против вас или вашего союзника, со штрафом равным вашему модификатору Телосложения. Враг должен использовать новый результат. Использование этого преимущества немедленно заканчивает эффекты этого таланта.

Мощь великана

Прием мага меча 22

Поглощая внешнюю магическую силу, ваше тело начинает расти. Вы становитесь ростом с великана и наделены великой силой.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Ваша категория размера становится на 1 больше, например, из Среднего в Большой. Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам параметра Силы, бонус таланта +2 к броскам рукопашных атак, и бонус таланта +5 к броскам рукопашного урона.

Если этот талант увеличивает ваш размер до Большого, Огромного или Гигантского, ваше пространство увеличивается в соответствии с новым размером, а ваша досягаемость увеличивается на 1. Если размеры комнаты не позволяют вам увеличить ваше пространство, талант автоматически проваливается.

Эта трансформация остается до конца сцены, или пока вы не захотите ее окончить малым действием.

Скованная опека

Прием мага меча 22

От вас струится ореол энергии, и заливает ваших врагов, перекрывая их пути к отступлению.

На день ♦ Магический, Стойка, Зона

Малое действие Близкая вспышка 3

Эффект: Вспышка создает зону, которая остается до окончания стойки. Враги в зоне не могут телепортироваться. Враги вне зоны не могут телепортироваться в нее. Враги, которые начинают свой ход в зоне, замедлены до конца своего хода.

Особое: Вы оставаетесь в центре зоны, даже если передвигаетесь.

Уровень 23 заклинания на сцену

Кислотный фонтан

Атака мага меча 23

Ваш клинок превращается в струящийся гейзер кислоты.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Инструмент

Стандартное действие Близкая волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон кислотой 3к10 + модификатор Интеллекта.

Метеоритный удар

Атака мага меча 23

Ваш клинок превращается в пылающий метеор, который взрывает вашего огнем, затем поворачивает к другому врагу, и настигает его накрывая огненной волной.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 2(Op) + модификатор Интеллекта. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно или два других существа, в пределах 2 + ваш модификатор Силы, клетках от первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон огнем 2к6 + модификатор Интеллекта + модификатор Силы

Эгида Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Громовой ответный удар

Атака мага меча 23

Вы отвечаете на атаку врага, выпуская из вашего клинка разрушительную волну грома.

На сцену ♦ Магический, Гром, Оружие

Немедленная Реакция Близкая волна 3

Условие: Смежное существо поражает вас атакой

Цель: Все существа в зоне эффекта. Существо, которое спровоцировало этот талант должно находиться в зоне эффекта.

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 1(Op) + модификатор Интеллекта, и цель сбита с ног и изумлена до конца вашего следующего хода.

Эгида Щита: Когда вы используете немедленное прерывание эгиды щита, вы можете использовать этот талант против цели, как часть этого действия. Волна может исходить из союзника, которого атаковал отмеченный враг. Отмеченный враг должен находиться в зоне эффекта.

Уровень 25 заклинания на день

Прыгающая молния

Атака мага меча 25

Когда вы метаете свой клинок, он становится вспышкой молнии, прыгая от врага к врагу, пока не вернется к вам в руку.

На день ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 3(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Если в 5 клетках от цели находится второй враг, проведите вторую атаку против него.

Вторая атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 2(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Если в 5 клетках от цели находится третий враг, проведите третью атаку против него.

Третья атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 12(Op) + модификатор Интеллекта.

Ледяные оковы

Атака мага меча 25

Когда ваш клинок достигает цели, по вашей цели расползается лед, который сковывает его конечности и примораживает ее к земле.

На день ♦ Магический, Холод, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 4(Op) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон холдом 10 (спасение оканчивает).

Каждый раз, когда цель берет действие движения, до того как пройдет спасбросок против продолжительного урона холдом, она получает дополнительный урон холдом, равный вашему модификатору Телосложения.

Ртутный клинок

Атака мага меча 25

Магическая сила проходит по вашим венам и дает невероятную скорость вашему клинку.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Один раз за раунд, вы можете провести основную рукопашную атаку малым действием.

Громовое сердце

Атака мага меча 25

Вы толкаете, пораженного вами врага, к его союзникам, когда его сильное сердцебиение отражается мощной волной громовой силы.

На день ♦ Магический, Гром, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта., и вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Силы. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Каждое существо в 2 клетках от первой цели, одна атака на цель

Вторая атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон громом 3к8 + модификатор Силы.

Уровень 27 заклинания на сцену

Клинок смерти

Атака мага меча 27

Нити магической энергии сплетаются в могучий шторм, который движется с вашим клинком, и поражает стихийной яростью ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Молния, Гром, Оружие

Стандартное действие Близкая вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем, молнией и громом 3(Op) + модификатор Интеллекта.

Эгида Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Круг опустошения

Атака мага меча 27

Вы крутите вокруг себя свой клинок, создавая волны магической энергии, который пронзают врагов и отбрасывают их прочь.

На сцену ♦ Магический, Силовое поле, Оружие

Стандартное действие Близкая вспышка 2

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 2(Op) + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 3 квадрата.

Эгиды Щита: Когда вы используете немедленное прерывание эгиды щита, вы можете использовать этот талант против цели, как часть этого действия. Вместо вас, центром вспышки вы можете выбрать союзника, который является целью атаки, которая вызвала вашу эгиду щита.

Пространственный бросок

Атака мага меча 27

Ваш клинок открывает пространственную дверь, в которую вы бросаетесь, чтобы атаковать врага.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Молния, Телепортация, Гром, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Попадание: До проведения атаки вы можете телепортироваться на 10 клеток, чтобы оказаться в пространстве смежным с врагом. Если вы это делаете, ваша атака является броском.

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем, молнией и громом 4(Op) + модификатор Интеллекта.

Уровень 29 заклинания на день

Клинок астрального грома

Атака мага меча 29

Ваш клинок обрушивается на врага, и взрыв божественной ярости, исходит от него и поражает его союзников.

На день ♦ Магический, Гром, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон громом 2(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Первая цель и все враги в 2 клетках от нее.

Вторая атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 2k8, и цель ошеломлена до начала вашего следующего хода.

Промах: Нет урона или ошеломления, но вторая цель изумлена до начала вашего следующего хода.

Пламя уничтожения

Атака мага меча 29

Диким выпадом вашего меча, вы начинаете с вашего врага огненную цепную реакцию.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 5(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Магический огонь мгновенно загорается в венах вашей цели.

Когда хиты цели опускаются до 0 или ниже (если это случится до конца сцены), проведите вторую атаку.

Вторая цель: Все враги в 2 клетках от первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон огнем 4k10.

Промах: Половина урона.

Разрубающая погибель

Атака мага меча 29

Ваш клинок становится остree бритвы и приобретает серебряный блеск.

На день ♦ Магический, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 7(Op) + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца сцены, ваши рукопашные атаки этим оружием, включая эту атаку, могут наносить критическое попадание при выпадении 19 или 20.

КОЛДУН (ТЕМНЫЙ ДОГОВОР)

Дроу, которые используют магическую силу, часто предпочитают путь колдуна, ученому пути волшебника. Как раса, чье общество основано на тщательно взвешенных сделках с опасными силами, дроу, согласно своей природе, создали свою собственную форму магического договора колдуна. Темный договор, созданный в городах дроу в Подземье, постепенно дошел до поверхности, и был улучшен колдунами наземных рас. Самые сильные колдуны темного договора – это дроу, но люди, драконорожденные, дварфы и даже эладрины, как стало известно, смогли овладеть темным договором и использовать его против его создателей.

Класс колдуна описан в Руководстве Игрока. Эта секция описывает нового колдуна сверхъестественного договора, доступного для выбора, во время создания колдуна.

Темный договор

Вы заключили договор с темными сущностями, которые скрываются в тени цивилизации дроу. Заклинания тьмы, яда, безумия и злобы заполняют ваш разум. Вы можете использовать свои силы в благородных целях, но вы всегда сталкиваетесь с соблазном, усилить свои заклинания, травмируя друзей – хоть немного.

Злобное очарование: Вы знаете неограниченное заклинание **злобное очарование**.

Аура темной спиралы: Предмет вашего договора – Аура темной спирали. Когда ваш проклятый враг падет в бою, ваша аура темной спирали набирает силу. Вы можете высвободить ее на врага, поражая его тело и разум.

Когда врага, находящегося под вашим Проклятьем колдуна, опускаются до 0 или ниже, добавьте 1 к вашей ауре темной спирали. Ваша аура темной спирали начинает со значения 0, и возвращается к 0, когда вы берете короткий или расширенный отдых.

Когда враг проводит против вас рукопашную или дальновидную атаку, вы можете использовать вашу ауру темной спирали как немедленное прерывание, нанося некротический и психический урон 1k6 этому врагу, за каждый за каждое очко текущего значения вашей ауры темной спирали. Если ваша атака наносит меньше 12 очков урона, значение вашей ауры темной спирали опускается до 0. Если ваша атака наносит 12 очков урона или больше, вы можете сделать врага ослабленным для его атаки (это означает, что атака врага по вам наносит половину урона), а значение вашей ауры темной спирали становится равным 1.

На 11 уровне, урон, который вы наносите, увеличивается до 1k8, за одно очко текущего значения ауры темной спирали. На 21 уровне, урон, который вы наносите, увеличивается до 1k10, за одно очко текущего значения ауры темной спирали.

Уровень 1 неограниченные заклинания

Злобное очарование

Атака колдуна (темный) 1

Ваш обычный взгляд способен прокинять врага.

Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Психический

Стандартное действие Дальновидное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Психический урон 1k8 + модификатор Харизмы, или психический урон 1k12 + модификатор Харизмы, цели с максимальным количеством хитов.

Увеличение до 2k8 + модификатор Харизмы, на 21 уровне, или до 2k12 + модификатор Харизмы, цели с максимальным количеством хитов.

Уровень 1 заклинания на сцену

Кусающее проклятье

Атака колдуна (темный) 1

Теневая аура вашего проклятия принимает форму длинных зубов, достаточных чтобы сделать глубокий укус.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Близкая вспышка 20

Цель: Все существа под вашим проклятьем, в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Некротический урон 2к8 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Атака наносит дополнительный урон равный вашему модификатору Интеллекта.

Парящий яд

Атака колдуна (темный) 1

Вы создаете небольшую дозу магической энергии, которая ранит и заражает, ни о чём не подозревающего врага.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле, Яд

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Харизмы, и вы имеете боевое преимущество против цели, вы так же наносите урон ядом, равный вашему модификатору Интеллекта.

Темный договор: Вместо 5, дистанция увеличивается до 10.

Уровень 1 заклинания на день

Инфекция

Атака колдуна (темный) 1

Ваше слово создает на теле врага болезненные нарывы. Его, заполненная гноем кровь, закапает и испаряется в воздухе, проникая через глаза и уши его союзников.

На день ♦ Магический, Яд, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, все враги в 2 клетках от цели получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Темный договор: При неудачном спасброску, продолжительный урон распространяется на всех врагов в количестве клеток, равном 2 + ваш модификатор Интеллекта.

Промах: Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Этот продолжительный урон не распространяется.

Ваше великолепное жертвоприношение

Атака колдуна (темный) 1

Ваши настоящие друзья понимают, что должны пожертвовать собой для увеличения вашей силы.

На день ♦ Магический, Яд, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой, вы можете нанести смежному с вами союзнику урон, равный вашему модификатору Харизмы. Если вы делаете это, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 3к8 + ваш модификатор Харизмы. Если вы нанесли урон своему союзнику, как часть этого таланта, цель получает продолжительный урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы (спасение оканчивает).

Темный договор: Продолжительный урон равен вашему модификатору Харизмы + ваш модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона и без продолжительного урона.

Уровень 2 заклинания приемы

Паучий бег

Прием колдуна (темный) 2

Когда по пути вы проходите по стене, окружающий только видят, сотни паучих лап, которые не могут существовать в реальности.

На сцену ♦ Магический

Стандартное действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости, и можете двигаться с обычной скоростью даже когда лежите на земле.



Уровень 3 заклинания на сцену

Сорванная атака

Атака колдуна (темный) 3

Ваша атака сковывает врага, не давая ему вырваться без получения раны.

На сцену ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Харизмы, и цель изумлена до конца своего следующего хода. Цель может сама снять изумление свободным действием, но при этом получит урон 2к8.

Темный договор: Вы можете атаковать Стойкость цели, вместо ее Воли.

Ваша восхитительная слабость

Атака колдуна (темный) 3

Ваш голос шепчет межзвездным, смертоносным холодом, Вы улыбаетесь, и заклинание, направленное на вашего врага, кусает его ледяными зубами, обжигая его кровь.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Если цель уязвима к любому типу энергии, ваша атака наносит урон этого типа. Если цель имеет большее одной уязвимости, вы выбираете какой тип урона наносит ваша атака.

Темный договор: Если цель получает урон энергией, к которой у нее уязвимость, она получает дополнительный урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 5 заклинания на день

Неистовый штурм

Вы поражаете неосторожного врага чистой силой вашей природы, а в завершение вашего штурма вы выпускаете стрелу истощающей энергии.

На день ♦ Магический, Силовое поле, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Харизмы, и цель изумлена (спасение оканчивается).

Промах: Половина урона и цель не изумлена.

Темный договор: Вместо 10, дистанция увеличивается до 15.

Сумерки души

Тусклая аура вокруг врага не только подавляет свет, но и волю к жизни.

На день ♦ Магический, Некротическая энергия, Надежный, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к6 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивается).

Темный договор: Цель имеет штраф -2 к спасброскам, против продолжительного урона некротической энергией.

Уровень 6 заклинания приемы

Теневое скольжение

Прием колдуна (темный) 6

Они хотят крови. Вы дадите им тень.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Немедленная Реакция Персональный

Условие: Враг промахивается по вам рукопашной или дальнобойной атакой

Эффект: Телепортация ищется на количество клеток, равное вашему модификатору вашему модификатору Харизмы.

Уровень 7 заклинания на сцену

Дар смерти

Атака колдуна (темный) 7

По вашей команде, покровитель Мира Теней протягивает свои нити через жизненные каналы цели. Если ее линия рвется, вы получаете немного ее силы, которую потом вернете своему покровителю.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма +2 против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Если после этой атаки хиты цели опускаются до 0 или ниже, вы наносите дополнительный урон 1к8, атакой которую вы проведете до конца вашего следующего хода.

Темный договор: Если эта атака делает цель раненой, вы наносите дополнительный урон 1к8, атакой которую вы проведете до конца вашего следующего хода.

Приказ смерти

Атака колдуна (темный) 7

Для живого врага, ваша темная речь предвещает ужасную смерть.

Для нежити, ваши слова звучат как приказ.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Очарование

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма +2 против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 1к12 + модификатор Харизмы, и цель изумлена до конца своего следующего хода. Если ваша цель нежить, так же, в свой следующий ход она не может подойти к вам ближе.

Темный договор: Вы получаете бонус +1 к броску атаки этим талантом, против нежити.

Уровень 9 заклинания на день

Нежная ласка смерти

Эти медленные щупальца мертвенно желтой энергии, как будто пытаются погладить вашего врага, но все подобные существа в тайне жаждут только смерти.

На день ♦ Магический, Некротическая энергия, Инструмент, Надежный

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Эта атака игнорирует сопротивление некротической энергии.

Кольцо боли

Вы соединяете свои кулаки вместе, и создаете круг тьмы, поглощающий вашего врага. Он разрушает его волю до тех пор, пока тьма не перепрыгнет на более сильную цель.

На день ♦ Магический, Психическая энергия, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Один враг

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивается). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, вы выбираете второе существо в 10 клетках от вас, и наносите ему продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивается).

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Уровень 10 заклинания приемы

Темное зеркало

Прием колдуна (темный) 10

Темная пелена покрывает ваши глаза. Теперь они видят другой мир, наполненный тенями и призрачными врагами.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, вы можете видеть невидимых существ, как будто они видимы. Все другие существа, включая ваших союзников, невидимы для вас. Вы можете закончить этот эффект малым действием.

Уровень 13 заклинания на сцену

Ломающее проклятье

Атака колдуна (темный) 13

Вы шепчете слово силы, и кости всех проклятых вами врагов, одновременно начинаят пронзать дикая боль.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Близкая вспышка 20

Цель: Все существа под вашим проклятьем, в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Атака наносит дополнительный урон равный вашему модификатору Интеллекта.

Всеобщее

жертвоприношение

Ваше заклинание пронзает как зазубренный черный луч, и если союзники пожертвуют своей болью, он войдет глубже.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Вы можете нанести урон 1к8 всем союзникам в 3 клетках от вас, а затем нанести 1к8 дополнительного урона этим талантам, за каждого союзника, который получил урон.

Темный договор: Вы наносите дополнительный урон 1к10, за каждого союзника, который получил урон.

Уровень 15 заклинания на день

Улыбка Киммериэля

Атака колдуна (темный) 15

Его жертва помнит только ужасную насмешливую улыбку, своего убийцы. Эту улыбку.

На день ♦ Магический, Психическая энергия, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы, и цель изумлена, пока не попадает своей атакой.

Промах: Половина урона и цель не изумлена.

Темный договор: Вместо 10, дистанция увеличивается до 20.

Подарок темной леди

Атака колдуна (темный) 15

Злым словом вы посыпаете своему врагу поцелуй древней тени. Вашего врага охватывает ужас, а его ближайшие союзники готовятся к смерти.

На день ♦ Магический, Психическая энергия, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергии 5 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, все враги в 3 клетках от цели получают урон психической энергией 5.

Темный договор: Враги в 5 клетках от цели получают урон.

Уровень 16 заклинания приемы

Губительное сопротивление

Прием колдуна (темный) 16

Вы закаляете себя против сильных ран, но ваши союзники чувствуют странную уязвимость.

На день ♦ Магический

Малое действие Близкая вспышка 5

Цели: Вы и один союзник в зоне эффекта

Эффект: Выберите тип урона: кислота, холод, огонь, молния, некротическая, психическая энергия, излучение или гром. До конца сцены, целевой союзник получает уязвимость 5 этому типу энергии, а вы получаете к нему сопротивление 15.

Уровень 17 заклинания на сцену

Нечестивое Веселье

Атака колдуна (темный) 17

Ваш тайный жест повергает врага в безумное состояние, в котором он причиняет себе смертельные раны.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Яд

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Цель может закончить продолжительный урон ядом, используя свободное действие в свой ход, но при этом получить урон 4к6.

Темный договор: Вы можете атаковать Стойкость врага вместо его Воли.

Ваша восхитительная боль

Атака колдуна (темный) 17

Слабость вашего врага очевидна, из-за стонов его души, которые слышите только вы.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы.

Если цель уязвима к любому типу энергии, ваша атака наносит урон этой энергией. Если цель имеет более одной уязвимости вы выбираете каким типом урона вы атакуете.

Темный договор: Если цель получает урон типом энергии, к которому у нее уязвимость, она получает дополнительный урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.



Уровень 19 заклинания на день

Взрывная зараза

Атака колдуна (темный) 19

Черная, фиолетовая или зеленая энергия выходит с дыханием всех ваших врагов.

На день ♦ Магический, Некротическая энергия, Инструмент, Яд

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, все враги в 5 клетках от цели получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Промах: Половина урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Продолжительный урон не распространяется.

Неистовое

предательство

Атака колдуна (темный) 19

Темное предсказание поражает чувства осознания вашего врага. Теперь те, кто был его друзьями, кажутся близкой угрозой.

На день ♦ Магический, Очарование, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Один раненый враг

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Спасброски цели получают штраф -2 за каждого не раненного врага (другими словами, его союзника) в сцене, не считая миньонов. Цель немедленно проводит спасбросок против доминирования, если становится целью атаки вашего союзника или вас.

Темный договор: Все основные атаки цели, пока она доминируется, прибавляют ваш модификатор Интеллекта, как бонус таланта к броскам атаки.

Промах: Цель изумлена (спасение оканчивает).

Уровень 22 заклинания приемы

Выгодное жертвоприношение

Прием колдуна (темный) 22

Истощение сущности души вашего друга, делает вас быстрым как ртуть.

На день ♦ Магический
Малое действие Рукопашное 1
Цели: Один союзник
Эффект: До конца сцены, цель замедлена, а вы получаете бонус +4 к скорости.

Уровень 23 заклинания на сцену

Похититель ужаса

Атака колдуна (темный) 23

Фиолетовый луч из вашей руки поражает жизненные силы вашего врага.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно или два существа
Атака: Харизма +2 против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон некротической энергией 3к8 + модификатор Харизмы. Если эта атака опускает хиты цели до 0 или ниже, талант не тратится.

Темный договор: До конца вашего следующего хода, вы получаете один тип сопротивления, которое было у вашего врага.

Клиники покорения армий

Атака колдуна (темный) 23

Ужасная живая тьма кружится вокруг вас, и становится вашим телохранителем. Она вооружена теневыми клинками, сработанными древнем стиле.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Близкая вспышка 1

Цель: Все существа в зоне эффекта
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к6, и цель ослаблена до конца вашего следующего хода. Кроме того, до конца вашего следующего хода, все существа, которые попадают по вам рукопашной атакой, получают некротический урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Темный договор: Если вы попали этим талантом, до конца вашего следующего хода, существа, которые попадают по вам дальнобойной атакой, получают некротический урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 25 заклинания на день

Невидимая смерть

Атака колдуна (темный) 25

Смертельная сила вашего дальнобойного заклинания обрекает вашего врага.

На день ♦ Магический, Силовое поле, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 4к8, и если цель дает вам боевое преимущество, она так же получает продолжительный урон силовым полем 10 (спасение оканчивает).

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Промах: Половина урона, и без продолжительного урона.

Кольцо мучений

Ваша воля сжимает крошечную часть ада в шар тьмы, безумия и мучений, который вы посыпаете в своего врага.

На день ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 4к8 + ваш модификатор Харизмы, и продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Последующий Эффект: Вы выбираете второе существо в 20 клетках от вас, и наносите ему продолжительный психический урон 5 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, вы выбираете третье существо в 20 клетках от вас, и наносите ему продолжительный психический урон 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Продолжительный урон не распространяется.

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Уровень 27 заклинания на сцену

Неизбежное подрывание

Атака колдуна (темный) 27

Все силы обречены на крах. Ваш штурм пронзительных заклинаний достигает своей цели.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости. Если цель имеет больше хитов, чем вы, вы получаете бонус таланта +2 к броску этой атаки.

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Бонус таланта к броску атаки против цели, которая имеет больше хитов, чем вы, увеличивается до +4.

Уровень 29 заклинания на день

Одно последнее

жертвоприношение

Вы всасываете жизненные силы из ваших союзников, чтобы усилить боль и страдания от атаки, которую вы проведете против общего врага.

На день ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Все союзники в 5 клетках от вас получают 10 урона. За каждого пораженного союзника, цель получает 1к8 урона.

Темный договор: За каждого пораженного союзника, цель получает 1к12 урона.

Распространенная кислота

Атака колдуна (темный) 29

Вы мечетесь по полу боя, оставляя вокруг себя обжигающее страдание.

На день ♦ Магический, Инструмент, Кислота

Стандартное действие Рукопашное 1

Эффект: Перед атакой вы можете сдвинуться на 5 клеток

Цели: Одно, два или три существа, которые были смежные с вами во время вашего сдвига.

Атака: Харизма против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон кислотой 4к12 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Вы можете использовать этот талант, чтобы атаковать количество существ, равное вашему модификатору трем или вашему модификатору Интеллекта, смотря, что выше.

ЗАРАЖЕННЫЙ

Когда изменения, которые вызывает в существе Магическая чума, лежат под кожей, и скрыты обычной внешностью, такие существа называются Зараженными. Хотя многие народы смотрят на Зараженных с отвращением, обрекая их на изгнание, некоторые из них научились управлять своими способностями, которые они получили благодаря Магической чуме.

Стать Зараженным

Любое существо может быть Зараженным. Магическая чума в любой форме может стать для этого причиной, а некоторые индивиды становятся Зараженными, путешествую по опасным землям или рядом с опасными существами. Если вы хотите чтобы ваш персонаж был заражен магической чумой, вы можете выбрать эту опцию, когда создаете своего персонажа – или вы можете добавить магическую чуму позже, после консультации с вашим ДМом.

Чувствительность Зараженного: Зараженное существо получает штраф -2 ко всем защитам и спасброскам против Магической чумы и тот же штраф против последствий чумы или зараженных существ.

Чувства Зараженного: Зараженное существо чувствует зону Магической чумы, последствий чумы или зараженных существ, в пределах 5 клеток от себя.

Создание Зараженного

Многие существа являются зараженными, но они не имеют особых способностей – они просто изуродованы влиянием Магической чумы или страдают от ее последствий. Но зараженные персонажи, описанные здесь, являются теми, кто научился управлять энергией, которую они получили благодаря заражению.

Чтобы управлять заражением, вы нуждаетесь в строгой духовной дисциплине, в храбости, чтобы экспериментировать с энергией Магической чумы и использовать ее в качестве инструмента. Первым шагом на этом пути, является приобретение мультиклассовой черты Ученик чумы. Эта черта предоставляет вам новые специфические способности (см. черту Ученик чумы ниже). Выбрав заменяемые черты Талант Новичка, Талант Помощника, или Талант Эксперта (см. стр. 209 Руководства Игровика), вы можете обменять таланты вашего класса, на один или несколько талантов из этой секции.

Хотя быть Зараженным, иногда означает иметь физические отклонения, довольно часто это проявляется как нематериальные особенности, которые видны только когда вы используете таланты Зараженного. Действия зараженного могут выглядеть как искры голубых молний, идущие по вашим рукам, как корона лазурного огня, пылающий голубой глиф на лбу, или даже как пылающие голубые крылья. Во всех этих случаях, голубой огонь является точным индикатором присутствия Магической чумы.

Зараженный мультикласс пути совершенства: Путь совершенства для мультикласса Зараженного – это Зараженный ученый (см. стр. 64). Не используйте обычные правила мультиклассового пути совершенства из Руководства Игровика, для зараженных персонажей.

Ученик Чумы [Мультикласс Зараженный]

Требование: Вы заражены Магической чумой

Преимущества: Вы получаете способность использовать энергию магической чумы в полезных целях. Вы можете брать черты Талант Новичка, Талант Помощника, или Талант Эксперта (РИ 209), рассматривая класс зараженного, как свой мультикласс. Так же вы выбираете одну особенность из следующего списка. (Ваш ДМ может создать другие особенности и добавить их в этот список, или позволить вам придумать свою собственную).

- ◆ **Зрение невидимого:** Вы получаете темновидение, в радиусе 1 клетки во всех направлениях от вас, которое вы можете неограниченно включать и выключать. Когда ваше темновидение включено, из ваших глаз появляются танцующие огоньки голубого пламени.
- ◆ **Скорость огня:** Один раз за сцену, малым действием, вы получаете бонус +1 к скорости или бонус +2 к скорости, если вы бежите или проводите бросок. Бонус остается до конца вашего следующего хода. На месте ваших следов мгновенно появляются языки голубого пламени.
- ◆ **Больше чем жизнь:** Один раз в день, свободным действием, ваши руки начинают излучать голубой свет, и вы получаете 1 к досягаемости проводимой вами атаки.

Таланты Зараженного

Зараженные используют энергию магической чумы, которая течет в них, чтобы наполнить свои таланты. Существа, которые управляют магической чумой, используют различные способности, чтобы направить энергию по нужному им каналу. Некоторые таланты Зараженных не привязаны к отдельным способностям (см. таланты с выбираемыми модификаторами параметров, стр. 22).

Так же Зараженные учатся фокусировать энергию Магической Чумы через фамильяров. Зараженные могут использовать свои классовые инструменты, так же, как и инструменты которыми они могут владеть, взяв черту, и применять их в талантах зараженных, с ключевым словом инструмент.

Уровень 1 заклинания на сцену

Ужасный горловой укус

Ваша челюсть раздувается, и показывает ваши, горящие голубым пламенем, зубы.

На сцену ◆ Магический

Стандартное действие

Рукопашное 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила +2 против КД, Телосложение +2 против КД, или Ловкость +2 против КД

Увеличение бонуса броска атаки до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон 1к12 + модификатор Силы, Телосложения, или Ловкости.

Хлыст чумы

Атака зараженного 1

Хлыст мерцающего голубого света проходит сквозь грудь вашего врага, и забирает всю его жизненную силу.

На сцену ◆ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Психическая энергия

Стандартное действие

Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости, или Харизма против Стойкости

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, Мудрости, или Харизмы. Каждый раз, когда цель атакует в свой следующий ход, она отхаркивает болезненную, черно-голубую кровь, получая урон некротической энергией 5.

Уровень 1 заклинания на день

Горящая фокусировка

Атака зараженного 1

Голубое пламя омывает вас, а затем фокусируется на вашем клинке.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон огнем 2(Op) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Все существа смежные с вами получают урон огнем 1кб + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Зеркало заклинаний

Атака зараженного 1

Пространство вокруг вас отражает вражеские атаки.

На день ♦ Магический, Инструмент

Немедленная Реакция Ближняя вспышка 20

Условие: Существо промахивается по вам своей атакой

Цель: Существо условия в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции, или Харизма против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы; эта атака наносит урон такого же типа (или типов), что и атака, которая промахнулась по вам. Так же цель получает любые эффекты (и их длительность), которые его атака должна была причинить вам.

Промах: Половина урона, и атака не вызывает каких-либо эффектов.

Уровень 2 заклинания приемы

Пожиратель заклинаний

Прием зараженного 2

Вся магия сгорает и не может вам нанести какой-либо урон.

На сцену ♦ Магический

Немедленное Прерывание Персональный

Условие: На вас нацелена атака

Эффект: Добавьте 4 к своей Стойкости, Рефлексам и Воле против этой атаки. Если атака промахивается, вы восстанавливаете хиты, равные половине уровня атакующего или эффекта.

Чума корневого величества

Прием зараженного 2

Толстые корни из ваших ног, которые удерживают вас на месте.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, вы уменьшаете эффекты толкания, притягивания и сдвигания на 1, и не можете быть сбитым с ног. Ваша скорость уменьшается на 2, и вы получаете скорость лазания, равную вашей новой скорости.

Уровень 3 заклинания на сцену

Вырезающий клинок

Атака зараженного 3

Руку, в которой вы держите меч, покрывают волдыри, и лопаясь, разбрызгивают красно-голубую кровь, которая переползает на клинок во время удара.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Силы, Телосложения, или Ловкости, и цель покрывается вашей горящей зараженной кровью. Ваша следующая успешная атака против этой цели, сделанная до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон огнем и некротической энергией 5.

Зов чумы

Атака зараженного 3

Невидимая сила толкает врага ближе, и омывает его волной огня.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Первая цель: Все существа в зоне эффекта

Первая атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости

Попадание: Вы притягиваете каждую цель на 1кб клеток.

Эффект: Проведите вторую атаку

Вторая цель: Все существа в 2 клетках от вас

Вторая атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнем 1к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы + 1к10 урона, и вы толкаете цель на 1кб клеток.

Уровень 5 заклинания на день

Мерцающий клинок

Атака зараженного 5

Когда вы крутите своим клинком вокруг себя с невероятной скоростью, он выглядит как единое целое с вашей рукой.

На день ♦ Магический, Огонь, Некротическая энергия, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Любой враг, который начинает свой ход смежным с вами получает продолжительный урон некротической энергией и огнем 5 (спасение оканчивает).

Ужасное проникновение

Атака зараженного 5

Вы проникаете в своего врага и сжигаете его изнутри.

На день ♦ Магический, Огонь, Телепортация

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо вашего или большего размера

Атака: Интеллект +2 против Стойкости, Мудрость +2 против Стойкости или Харизма +2 против Стойкости

Увеличение бонуса броска атаки до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Вы переносите себя в искаженное пространство, которое вы создали внутри цели. Вы имеете линию зрения и линию эффекта только против цели, и все остальные существа не имеют против вас линию эффекта и линию зрения. Цель замедлена и получает урон 10 в начале своего хода. В свой следующий ход, вы можете малым действием, нанести цели урон огнем 5, и вы можете атаковать цель, как если бы были смежным с ней (но она не может проводить атаки по возможности против вас). В конце этого хода, вы появляетесь в любом, смежном с целью пространстве, на ваш выбор.

Промах: Урон 5, и цель замедлена до конца своего следующего хода.

Уровень 6 заклинания приемы

Ответное преследование

Прием зараженного 6

После удара ваше тело разрывается на части, горящие голубым огнем. Но потом вы появляйтесь за спиной врага и наносите ему скрытый удар.

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленная Реакция Персональный

Условие: Вы получили урон от атаки

Эффект: Вы исчезаете. В начале своего следующего хода, вы появляетесь в любом незанятом пространстве, в 5 клетках от существа, которое вас атаковало. До конца вашего следующего хода, это существо дает вам боевое преимущество.

Тело чумного огня

Прием зараженного 6

Вы чувствуете, что ваши кости пылают внутренним огнем, а окружающие видят смутные линии вашего скелета, который просвечивается через вашу кожу.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Эффект: Закончите один эффект яда, болезни, очарования или страха, который сейчас действует на вас.

Уровень 7 заклинания на сцену

Достижаемость обреченностии

Атака зараженного 7

Ваша руки удлиняются, дотягиваясь до вашего врага. Ваша кожа лопается и падает на землю, и начинает полыхать голубым пламенем.

На сцену ♦ Магический, Яд, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (достижаемость 3)

Первая цель: Одно существо

Первая атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы, Телосложения, или Ловкости. Вы можете потратить исцеление, чтобы провести вторую атаку против этой же цели.

Вторая атака: Сила против Стойкости, Телосложение против Стойкости, или Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к8, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Проклятый хватающий воздух

Извилистые потоки силы хващают ваших врагов и притягивают их друг к другу.

На сцену ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 15

Цели: Два существа

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон 2кб + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Если вы попали по обеим целям, вы передвигаете одну из них, в пространство смежное с другой.

Ядовитая кровавая плесень

Атака зараженного 7

Ваша кровь переходит по клинку к врагу, окрашивая его раны в ядовитый зеленый цвет.

На сцену ♦ Магический, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения + некротический урон 2кб. Вы восстанавливаете хиты, равные удвоенному, нанесенному некротическому урону.

Уровень 9 заклинания на день

Горящие чумные легкие

Атака зараженного 9

Ваше голубое огненное дыхание наполняет цель сущностью Магической чумы.

На день ♦ Магический, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнем 3к8 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Промах: Половина урона

Поддержание малым: Каждая цель, по которой вы попали, горит магическим огнем (спасение оканчивает). До прохождения спасброска, вы можете повторить атаку против нее, когда поддерживаете этот талант. При попадании, атака наносит урон огнем 1к8 цели, и всем смежным с ней существам.

Подчинение земли

Атака зараженного 9

По вашей команде в земле открывается огненная бездна, в которую вы отправляете своего врага.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3(Op) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, продолжительный урон огнем 5 и цель обездвижена (спасение оканчивает оба).

Промах: Половина урона, без продолжительного урона огнем, и цель не обездвижена.

Уровень 10 заклинания приемы

Зарождение голубых крыльев

Прием зараженного 10

Из-за ваших плеч появляются крылья голубого пламени, и расправляются словно паруса.

На сцену ♦ Магический

действие Движение Персональный

Эффект: На это действие передвижения вы получаете скорость полета, равную вашей двойной скорости.

Слезы огня и крови

Прием зараженного 10

По вашим щекам скатываются слезы крови и голубого огня, и запах вашей обожженной кожи наполняет воздух.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Условие: Вы промахиваетесь атакой

Эффект: Вы получаете урон огнем равный вашему уровню. Если бы промахнувшаяся атака попала бы, имея бонус таланта +4, то атака всё-таки попадает.

Уровень 13 заклинания на сцену

Линии на горящем песке

Атака зараженного 13

Из земли вырастает клетка голубого огня, и окружает ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток

Первая цель: Все существа в зоне эффекта

Первая атака: Интеллект против КД, Мудрость против КД, или Харизма против КД

Попадание: Урон огнем 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Эффект: Вспышка создает зону огня, которая остается до конца вашего следующего хода. Существо должно потратить 3 дополнительные клетки передвижения, чтобы выйти из зоны, в свободную клетку. Когда существо покидает зону, оно получает 1к10 урона огнем.

Объятия родного

Атака зараженного 13

Вы становитесь желеобразным и растяжимым, чтобы поглотить ближайшего врага.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Превращение

Стандартное действие Рукопашное 1

Требование: Вы должны иметь свободные руки

Цель: Одно существо

Атака: Сила +2 против КД, Телосложение +2 против КД, или Ловкость +2 против КД

Увеличение бонуса броска атаки до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Вы захватываете цель. Она получает урон кислотой 5, в конце каждого своего хода, до тех пор, пока вы ее захватываете.

Уровень 15 заклинания на день

Наказание огненного тумана

Атака зараженного 15

Вы становитесь магической энергией, и ваш враг растворяется в горящем тумане.

На день ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Превращение

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости

Попадание: Урон огнем 2к10, и цель становится неосозаемой, наносит половину урона своими атаками, получает уязвимость огню 10 и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает все). Огненный урон игнорирует неосозаемость качества цели.

Промах: Половина урона, и цель не становится неосозаемой, не наносит половину урона, не получает уязвимость и продолжительного урона.

Бешеная стальная цепь

Атака зараженного 15

Ваша лихорадка заражает врагов.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3(Op) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости. Цель проводит основную рукопашную атаку против смежного существа на ваш выбор, которое еще не было атаковано в этот ход. При попадании, цель повторяет атаку, и так до тех пор, пока атака не промахнется.

Промах: Половина урона, и нет дополнительных атак.

Уровень 16 заклинания приемы

Видно, не видно

Прием зараженного 16

На мгновение вы растворяйтесь и снова появляетесь.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете неосозаемость и фазирование, до конца этого хода.

Исцеляющая плоть зараженного

Прием зараженного 16

Кусок плоти, оторванный от вашего тела, наполняет союзника жизненной силой.

На сцену ♦ Магический, Исцеление

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Эффект: Вы тратите исцеление, но не восстанавливаете от него хитов.

Вместо этого, цель может восстановить хиты, как если бы она потратила исцеление и получает такое же количество временных хитов.

Уровень 17 заклинания на сцену

Железный зуб жажды крови Атака зараженного 17

Когда ваш клинок, становится красным от крови врага, вы получаете его силу.

На сцену ♦ Магический, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости + 2кб некротического урона. Вы восстанавливаете хиты, равные двойному урону, нанесенному некротической энергией.

Маска полночи

Атака зараженного 17

Ваше лицо превращается в ужасающий огромный рот, истинных страданий.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Близкая волна 4

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли или Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10, и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

Уровень 19 заклинания на день

Проклятье заклинаний Атака зараженного 19

Ваша атака поражает не только острой сталью.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, и цель обездвижена и изумлена (спасение оканчивает оба).

Промах: Половина урона, и цель не обездвижена и не изумлена.

Тяжесть момента

Атака зараженного 19

Вы сгибаете законы вселенной, пока не позволяете им приобрести форму.

На день ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли или Харизма против Воли

Попадание: Передвиньте цель на 15 клеток

Промах: Передвиньте цель на 10 клеток

Поддержание малым: Если цель находится в пределах дистанции, передвиньте ее на 10 клеток.

Уровень 22 заклинания приемы

Изменение грязной плоти Прием зараженного 22

Ваше тело изменяет свою плотность, позволяя оружию, которое попадает по вам, наносить лишь незначительные раны.

На день ♦ Магический, Превращение, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы становитесь неосозаемым. Стойка заканчивается, когда вы становитесь ранены.

Стражи магической чумы

Прием зараженного 22

Вы призываете горящих, масляных существ, которые по вашей воле управляют полем боя.

На день ♦ Магический, Призыв

Стандартное действие Дальнобойное 10

Эффект: Вы призываете 5 человекообразных существ. Каждый из них занимает 1 клетку. Когда вы берете действие передвижения, вы можете передвинуть каждого стражи на 3 клетки. Враги не могут входить в клетки, которые занимают призванные стражи, но ваши союзники могут проходить через их клетки, как если бы они были вашими союзниками. Призывные стражи предоставляют укрытие вашим союзникам, но не вашим врагам.

Уровень 23 заклинания на сцену

Отвратительная преграда

Атака зараженного 23

Черная, мясная масса мешает вашим врагам сбежать от вас.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Оружие

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, цель получает продолжительный урон кислотой 10 и не может уйти дальше 3 клеток от вас (спасение оканчивает оба).

Языки земли

Атака зараженного 23

Полосы земли вырываются из почвы и поражают вашего врага.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон кислотой 2к10 + 1к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Уровень 25 заклинания на день

Раковая опухоль

Атака зараженного 25

Болезненный свет из вашей волшебной палочки омывает врага, выращивая на нем два голодных рта.

На день ♦ Магический, Инструмент, Превращение

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и два голодных рта вырастают на цели. В начале хода цели, рты атакуют двух существ, смежных с целью, на ваш выбор. Эти атаки используют бонус базовой рукопашной атаки цели, и наносят урон 1к10. Один спасбросок цели уменьшает количество ртов на 1 (и атак), а второй спасбросок заканчивает эффект.

Промах: Половина урона, и в начале следующего хода цели, один рот атакует одно смежное с ней существо, на ваш выбор.

Пламя заразы

Атака зараженного 25

Вы поджигаете вашего врага. Пламя не потухает и перекидывается на его союзников,

На день ♦ Магический, Огонь, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). В начале хода цели, любое существо смежное с целью получает продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Существо, которое получает продолжительный урон от этого таланта, передает его таким же способом.

Промах: Половина урона, и продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Этот продолжительный урон не передается.

Уровень 27 заклинания на сцену

Волна передвижений

Атака зараженного 27
Волна боли исходит от вас и омывает ваших врагов. Она телепортирует ваших врагов и друзей.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Психическая энергия, Телепортация

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли или Харизма против Воли

Попадание: Урон огнем и психической энергией 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы телепортируете цель на 4 клетки. Вы можете телепортировать каждого из ваших союзников в зоне эффекта, на 4 клетки.

Невозможный шквал

Атака зараженного 27

Вы двигаетесь и атакуете так быстро, что никто не может вас увидеть или остановить.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Эффект: Сдвиньтесь на любую клетку в пределах вспышки.

Уровень 29 заклинания на день

Отзвуки героизма

Атака зараженного 29

Эту атаку они запомнят, потому что она повторится.

На день ♦ Магический, Надежный, Инструмент

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 5к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Поддержание малым: Повторите эту атаку против цели. Вы не должны находиться в пределах рукопашной досягаемости цели. Вы можете продолжать поддерживать эту атаку, до тех пор, пока не промахнетесь.

Преобразование пламенного заклинания

Слова, которые могут говорить только зараженные, превращают вашего врага в безумный голубой огонь.

На день ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости или Воли, Мудрость против Стойкости или Воли, или Харизма против Стойкости или Воли.

Особое: Атака считается успешной, если она попадает по Стойкости или по Воле.

Попадание: Урон огнем и психической энергией 2к10 + модификатор

Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и продолжительный урон огнем и психической энергией 10 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого таланта, продолжительный урон увеличивается на 10. Если продолжительный урон убивает цель, она превращается в массу голубого огня.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Древние сокровища и великая известность ждут выживших авантюристов, которые стали совершенны на своем пути. Персонажи, которые продвинулись выше 10 уровня, получают доступ к путям совершенства, предоставляющие им новые таланты и способности.

Мятежник Шира

«Этот клинок старше, чем вся твоя цивилизация, он дает великую силу, которой я умею управлять».

Требование: Маг меча, Эгид аштурма

Вы изучили пути мятежников Шира, учение магов меча генази, которые развивали его в Абейре тысячи лет назад. Ученики этой школы используют силу Элементального Хаоса, чтобы направить ее на уничтожение своих врагов.

В течение многих столетий, мятежники защищали королевство генази от вторжения империи драконов. Кроме того, они проверяли силы Лордов Шира, когда правители этой земли стали тиранами. Но учение было забыто, когда мятежники отступили от своего пути и перешли на другую сторону. Несколько учителей, которые остались верны древним целям учения, пытались его сохранить. Когда Абейр и Торил соединились во время Магической Чумы, ученики мятежников принесли это древнее знание в Фаэрун.

Спустя десятки лет, учение мятежников Шира медленно распространялось по всему Фаэруну. Школы, посвященные этому учению, могут быть найдены в Акануле, Агларонде, Калишмане и на Побережье Дракона. Мятежники Шира больше объединены в одно общество, и больше не служат Ширу, но некоторые из них все еще соблюдают старые традиции.



Особенности мятежника Шира

действие шквала клинков (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, после завершения этого действия, вы можете так же провести основную рукопашную атаку.

Усиленная эгиды штурма (11 уровень): Когда вы используете немедленную реакцию своей эгиды *штурма*, вы получаете бонус +2 к броску основной рукопашной атаки.

Расширенная эгиды (16 уровень): Дистанция, в пределах которой атакующий должен находиться от вас, чтобы использовать немедленную реакцию своей эгиды *штурма*, увеличивается до 20 клеток (от обычных 10).

Заклинания мятежника Шира

Захват молнией

Щупальца молний ползут от ваших рук по клинку, связывая вас и вашего врага. Помимо битвы, ваш враг теперь должен опасаться и вашей эгиды.

На сцену ♦ Магический, Молния, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон молнией 2(Op) + модификатор Интеллекта, и вы можете использовать талант эгиды *штурма* на цели атаки, как свободное действие. Цель остается отмеченной вашей эгидой *штурма*, на протяжении всей сцены, даже если вы используете этот талант против новой цели. Она заменяется другими эффектами отметки.

Стойка хаоса

Вы призываете ярость Элементального Хаоса, бросаясь в дикую атаку. Мороз, огонь или молнии, танцуют по вашему клинку, когда вы поражаете им врага.

На сцену ♦ Магический, Стойка, Оружие; Холод, Огонь или Молния
Малое действие Персональный

Эффект: До конца стойки, вы получаете штраф -2 к броскам атаки, но атаки вашим оружием наносят 1k12 дополнительный урон холдом, огнем или молнией (на ваш выбор). Вы можете закончить стойку малым действием.

Катализм Шира

Вы прорубаете окно между планами. От туда доносится взрыв стихийной энергии, который сжигает все на своем пути.

На день ♦ Магический, Кислота, Холод, Огонь, Молния, Гром, Инструмент
Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон кислотой, холдом, огнем, молнией и громом 5k8 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона. Выберите один тип урона, который наносит половину урона: кислота, холд, огонь, молния или гром.

Коронный Страж

«Безупречная ясность, безупречный контроль – это ключи к истинной силе. Познание себя – это победа».

Требование: Маг меча

Со времен Коронных Войн, эладрины изучали искусство магов меча, пытаясь соединить магические знания и боевые навыки в единый, безупречный стиль. Вы ученик этих исключительных традиций. Традиции генази Абейра известны своей впечатляющей яростью и ярким стилем, но ваш стиль отражает изящность и боевые искусства эльфов. Вы вплетаете свою тайную магию в защиту и доспехи, выпуская их только в моменты, когда враг меньше всего ожидает вашего удара.

В Фаэруне существуют несколько традиций магии меча эладринов. Традиции Коронной стражи – это стиль,

разработанный в королевстве Кормантира более тысячи лет назад. В те дни, арматоры были элитными стражами короны Миф Драннора. Несмотря на их мастерство и смелость, Миф Драннор пал во время Плачущей войны, более 700 лет назад, а большинство арматоров были убиты. Однако некоторые из них смогли выжить, и передать свои знания. После восстановления Миф Драннора, арматоры снова живут здесь, как Коронная стража Города Песен.

Эладрины Миф Драннора не обучают кого попало искусству арматоров. Однако, эти традиции так же известны и в других местах: в Эвереске, Эвермите, и Сильвермуне. И даже без формального обучения, известны многое искусственных магов меча других рас, которые подражают стилю арматоров.

Особенности Коронного стражи

действие щитового меча (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, так же вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

Усиленный серебряный щит (11 уровень): Когда вы используете немедленное прерывание *своей эгиды щита*, так же вы получаете временные хиты, равные 10 + ваш модификатор Телосложения. На 21 уровне это значение увеличивается до 15 + ваш модификатор Телосложения.

Усиленный доспех мага меча (16 уровень): Ваш бонус Опеки мага меча увеличивается на 1, и становится бонусом +2 к КД, или бонусом +4, если у вас свободна одна рука.



Заклинания Коронного стражи

Встречный удар грома

Атака коронного стража 11

Вы прерываете атаку врага, ударом грома, отталкивая его в сторону от вашего союзника, так что он уже не может попасть по нему.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Гром

Немедленное Прерывание Ближняя вспышка 5

Условие: Существо попадает по вашему союзнику рукопашной атакой

Цель: Существо условия

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 1 квадрат. Если теперь цель не имеет досягаемости до союзника, атака считается промахнувшейся.

Чешуя дракона

Прием коронного стража 12

Вы защищаете себя каскадной аурой танцующих частиц энергии. Эти алмазные осколки прочные и гибкие как чешуя дракона.

На день ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете бонус +2 к КД до конца сцены, или пока не упадете без сознания.

Изгнание врага

Атака коронного стража 20

Своей атакой вы откидываете врага сквозь измерения.

На день ♦ Магический, Оружие, Телепортация

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 5(Op) + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель на 5 клеток. Цель должна закончить передвижение на поверхности, которая сможет ее удержать.

Промах: Половина урона, и вы телепортируете цель на 2 клетки.

Цель должна закончить передвижение на поверхности, которая сможет ее удержать.

Последователь Тьмы

«В своей следующей жизни, не стой на моем пути».

Требование: Кодун, договор тьмы

Все колдуны заключают опасные сделки с силами, находящимися за пределами понимания смертных. Большинство их них делают это осторожно, сохранив часть своей души, от предания сущности, с которой они заключили договор. Они боятся того, кем они могли бы стать, если подойдут слишком близко. Они боятся стать подобными им.

Не многие готовы связаться с силами тьмы, так близко как это делаете вы, и смотреть в глаза этим нечестивым сущностям. Вы достаточно сильны, чтобы управлять тьмой, которая находится в вас. Каждый день, вы ставите на кон свою душу, рискуя получить ужасный проклятия, чтобы получить темную награду. Ваше тело, для вас всего лишь оковы,держивающие вас в мире, который, кажется, теперь не является вашим. Теперь вы направляйтесь к более темному месту, шаг за шагом оставляя свет за своей спиной.

Вы находитесь на перекрестке миров, словно призрачная тень, которая борется с великим злом, из всех когда-либо известных. Темные силы в вас плачут по вашей душе, и пока вы отказываете им, используя их неземную силу в своих целях. Но с каждым днем, возвращаясь к свету, вам становится все сложнее и сложнее.

Особенности последователя тьмы

действие последователя тьмы (11 уровень): Вместо того, чтобы потратить очко действия, на дополнительное действие, вы можете потратить его чтобы стать неосязаемым до начала вашего следующего хода.

Смертельное отсутствие (11 уровень):

Пока вы неосязаемы, вы получаете бонус к броскам урона талантов колдуна, равный вашему модификатору Интеллекта.

Призрачность (16 уровень): Ваши атаки против неосязаемых существ, наносят обычный (не половину) урон.

Заклинания последователя тьмы

Призрачный убийца Атака последователя тьмы 11

Вы частично исчезаете из мира, вытягивая нити души врага к себе.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальnobойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и вы становитесь неосязаемым до конца вашего следующего хода.

Затухающая спираль

Прием последователя тьмы 12

Когда вы накидываете спираль темной энергии на врага, вы выходите из реального мира.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Эффект: Примените этот талант, когда вы используете вашу Ауру темной спирали. Вы становитесь неосязаемым до конца вашего следующего хода.

Призрачная волна

Атака последователя тьмы 20

Вы позволяете себе глубоко погрузиться во тьму, создавая волну, разрушающей душу энергии, и направляя его на вашего врага.

На день ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Психическая энергия

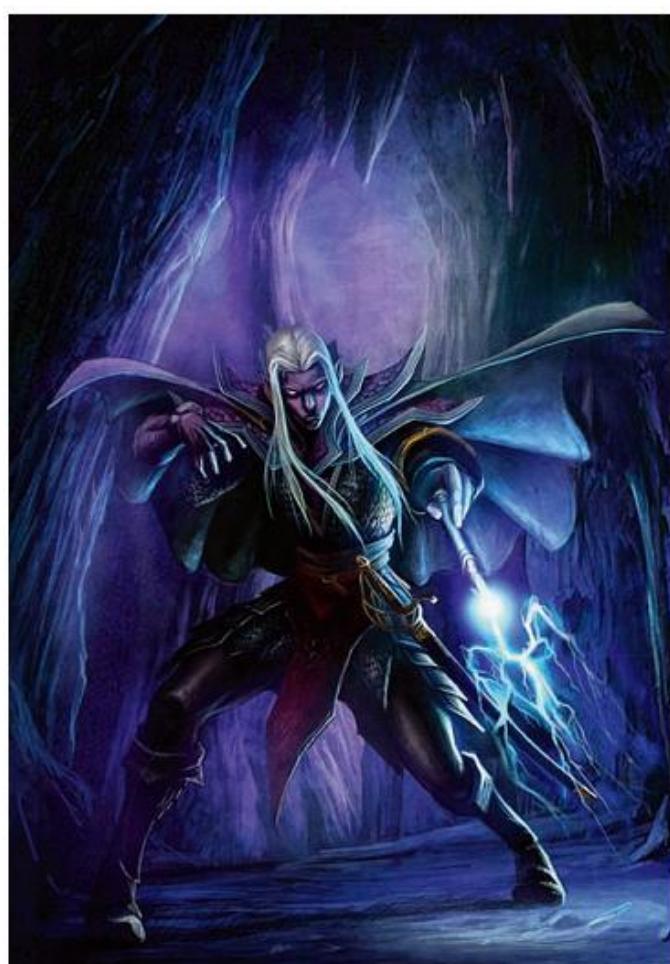
Стандартное действие Дальnobойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической и психической энергией 4к10 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон некротической и психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Эффект: Вы становитесь неосязаемым и получаете фазирование. Эти преимущества остаются до конца сцены или пока вы не станете раненым.



Проводник судьбы

«Ты задержал свой конец, нечестивый дух, но тебя ждет суд Келемвора».

Требование: Любой божественный класс, должен поклоняться Келемвору

Нежить – самые богохульные создания из всех монстров. Демоны такими рождаются, но привязывать души покойников к разлагающимся трупам или удерживать их, полных горя и ненависти в этом мире – вот величайшее мировое зло. Ваше призвание освобождать несчастные души нежити, и отправлять их на ожидание суда Келемвора. Вы отправляете эти павшие души, получить их последнюю награду, и благодаря замыслу Келемвора обрести вечность.

Ваш божественный покровитель помогает вам в вашем задании, а вы неустанно благодарите его. Сила самого Келемвора течет по вашим рукам и мечу, поражая нежить. Его власть над смертью дает вам невероятную живучесть и способность разрывать леденящие объятия смерти. Нежить боится вашего меча и вашу стальную целеустремленность.

Некоторые последователи Келемвора, ошибочно фокусируются на уничтожении нежити, и одержимы только этой целью. Как проводник судьбы, вы могли бы быть просто одержимым. Но судьба? Для нежити судьба скрыта, и она скрыта для тех, кто мешает духам нежити найти свое собственное предназначение. Если есть хоть один враг, который заслуживает вашего гнева больше чем нежить, то это именно тот, кто искажает души других. Тот, кто погружен в искусство некромантии и заставляет страдать души других, никогда не уйдет от вашего меча.



Особенности проводника судьбы

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

Призывание проводника судьбы (11 уровень): Если вы используете талант, который имеет ключевое слово Исцеление, вы восстанавливаете дополнительные 2 хита. Пока в 10 клетках от вас находится враг нежить, этот бонус увеличивается до 5 хитов.

Смелость проводника судьбы (16 уровень): Когда хиты вашего врага опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленно провести спасбросок против одного эффекта, который заканчивается по спасброску. Если хиты вашего врага нежити опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленно провести спасброски против одного всех эффектов, которые заканчиваются по спасброску.

Молитвы проводника судьбы

Круг Келемвора

Вы широко раскидываете свои руки, чтобы выпустить круг священного света. Близкие враги загораются, и нежить взрывается, а ваших союзников омывает священное тепло.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя вспышка 5**

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Ваши союзники в зоне эффекта восстанавливают 5 хитов, или 10 хитов, если ваша атака попала хотя бы по одному врагу нежити.

Чистое сердце

Прием проводника судьбы 11

Келемвор хранит тех, кого вы называете друзьями. От его имени вы избавляете союзников от вредных эффектов пока они не подействовали.

На день ♦ Божественный

Немедленное Прерывание **Дальнобойное 10**

Условие: Вы или союзник, поражены атакой против Стойкости или Воли

Эффект: Цель атаки получает бонус таланта +5 к Стойкости или Воли до конца вашего следующего хода.

Меч Келемвора

Атака проводника судьбы 20

Вы высоко поднимаете свой меч, и по всей его длине загорается святой огонь. Ваш удар поражает слепящей силой света, а вы и ваши союзники исцеляетесь благодатью Келемвора.

На день ♦ Божественный, Исцеление, Излучение, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон излучением 4(Op) + модификатор Силы, и цель изумлена (спасение оканчивает).

Любая нежить, которая поражена этим талантом, вместо изумления, ошеломлена (спасение оканчивает).

Эффект: Вы и все союзники в 10 клетках от вас восстанавливают 15 хитов.

Дроу скиталец

«Эта тьма – мой дом, и ты не должен здесь находиться».

Требование: Дроу, тренированность в Подземельях

Подземье вселяет ужас большинству жителям поверхности. Плотоядные грибы устилают стены, причудливые монстры прячутся в темноте, и целые цивилизации зла процветают в этих мрачных глубинах. Это ваш дом. Вы знаете запутанные туннели глубин Подземья. Вам известны все повороты в пещерах и все углы подземелий, что позволяет вам близко подбираться к

врагу. Вы охотник в темноте, и вы атакуете из тени до того, как ваш противник заподозрит опасность.

Вы выделяетесь от остальной части вашего народа. В то время когда вы испытываете свои навыки в темных дебрях, погружаются в пучину упадка и жестокости в своих городах. Вы оттачивали магические способности вашего народа в долгих тренировках, и теперь сила, которая течет в вашей крови, намного больше их силы. Вы свободно идете в темноте, пока они остаются в магическом рабстве Лолт.

Жизнь – это путешествие. Вы живете чтобы увидеть чудеса, и вас ждут головокружительные приключения, которые скрыты за каждым поворотом. Тьма – неумолимая хозяйка, но вы знаете ее слишком хорошо. Выберете свой путь через или под Фаэруном. Никто не сможет вас остановить.

Особенности дроу скитальца

Действие из засады (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы провести атаку, вы получаете бонус +2 к вашему броску атаки, если цель не подозревает о вас.

Чувство камня (11 уровень): Находясь под землей, вы получаете бонус +2 к проверке инициативы и к проверкам Подземелий и Внимательности.

Огоньки (16 уровень): Вы получаете бонус +5 к броскам урона против цели, которая подвержена вашему таланту *Темный Огонь*.

Таланты дроу скитальца

Выйти из ниоткуда

Вы проводите атаку. Если ваш враг не знает о вашем присутствии, ваш удар на короткое время изумляет его.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Ловкость против КД, или Телосложение против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы, Ловкость или Телосложения.

Особое: Если цель дает вам боевое преимущество, она так же изумлена до конца вашего следующего хода.

Прием дроу скитальца 11

Холодные обятия тьмы покрывают ваши раны, заменяя вашу кровь на эбеновую силу.

На день ♦ Исцеление

Малое действие Персональный

Эффект: Потратьте исцеление. Если вы находитесь во тьме, добавьте ваш модификатор Телосложения к количеству восстановленных хитов.

Клинок тьмы

Атака дроу скитальца 20

Своим ударом по врагу, вы устанавливаете облако тьмы, и повергаете его во мрак. Облако остается и затемняет видимость врага.

На день ♦ Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Ловкость против КД, или Телосложение против КД

Попадание: Урон 5(Op) + модификатор Силы, Ловкость или Телосложения.

Эффект: Свободным действием, используйте свое облако тьмы, с центром на цели вместо вас. В остальном талант работает как обычно.

Поддержание малым: Облако остается и вы можете его передвинуть на 3 клетки.

Защитник сердца земли

«Камень – это сила. Он не сдается. Как и я».

Требование: Дварф воин или дварф паладин

Гниль зла повсюду, и земля нуждается в защитниках, которые сохранят ее от упадка. Вы – щит против этих атак, молот, который ломает клинки тиранов, топор который разрубит оковы рабства, и кулак, который сокрушает зло везде, где оно показывает свое мерзкое лицо. Источником своей силы вы выбрали камень, что лежит под вашими ногами. Вы используете его священную силу, чтобы отбросить врагов, и успокоить боль своих ран.

Непримиримый как сама земля, вы несокрушимы. Камень можно расколоть, но нельзя разрушить, и даже стертым в песок, он просто остается разделенным. Вы и ваши союзники высечены из одного камня. Вы едины, даже когда вас много, и их жизнь, является вашей. Вы никогда не позволяете безнаказанно вредить вашим союзникам, и вы с радостью готовы принять смерть, если она спасет жизнь вашего друга.

Сила камня находится в вашем сердце, она позволяет вам сражаться сильнее, чем может ожидать ваш враг, и стоять даже тогда, когда все вокруг уже пали. Если ваши ноги стоят на твердой земле, вы несокрушимы. Все кто идет по священным камням этого мира должны быть чисты. А если кто-то запятнает землю злом, вы непременно найдете его и заставите заплатить.



Особенности защитника сердца земли

Решимость сердца земли (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете немедленно провести спасбросок против двух разных эффектов, которые заканчиваются по спасброску.

Сердце земли (11 уровень): Если вы ранены и используете второе дыхание, вы получаете бонус +2 к броскам рукопашных атак до конца вашего следующего хода.

Великое сердце (16 уровень): Если вы ранены и используете второе дыхание, союзники в 4 клетках от вас получают бонус +1 к броскам рукопашных атак до конца вашего следующего хода.



Таланты защитника сердца земли

Помощь сердца Атака защитника сердца земли 11

Вы используете силу земли, чтобы исцелить свои раны и усилить свою атаку.

На сцену ♦ Божественный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3(Op). Если вы ранены, когда используете этот талант, вы восстанавливаете хиты, равные $\frac{1}{2}$ вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

Зрение земли Прием защитника сердца земли 12

Земля молча разговаривает с вами, подсказывая вам о том, когда подойдет враг, независимо от того, что видят ваши глаза.

На сцену ♦ Божественный

Стандартное действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, пока вы касаетесь земли, вы получаете бонус +5 к проверкам Внимательности и можете видеть невидимых существ.

Волна земли

Атака защитника сердца земли 20
С грохотом вы вонзаете свое оружие в землю у своих ног. Земля отвечает как штурмовой океан, и поражает ближайших врагов.

На сцену ♦ Божественный, Оружие, Зона

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 5(Op).

Эффект: Вспышка создает зону, которая остается до конца сцены.

Враги которые начинают свой ход в 3 клетках от вас, или которые двигаются в пределах 3 клеток от вас, замедлены, до конца вашего следующего хода.

Особое: Вы всегда являетесь центром зоны, даже если после использования этого таланта вы двигаетесь.

Стихийная Буря

«Убить меня? Это все равно, что разрубить ветер, или подавить извержение вулкана. Как ты можешь разрушить гору?»

Требование: Генази, черта Дополнительное Воплощение

Вы так же непостоянны как морской ветер, и все же вы горите страстью, подобной ярости дракона. Вы принимаете хаос, из которого был рожден ваш народ. В вашем духе присутствует все: огонь, чтобы прожечь адамантин, вода, чтобы смыть армаду, ветер, чтобы заморозить дракона в полете, и молния, чтобы взорвать замок на мелкие кусочки. Вы – сила воплощения природы.

Особенности стихийной бури

Двойное воплощение (11 уровень): Вы можете использовать два стихийных воплощения одновременно. Вы выбираете, какие элементы своей личности воплотить после каждого короткого или расширенного отдыха. Вы можете использовать таланты На сцену обоих этих воплощений, в одной сцене. Ваша внешность соответствует одному или другому воплощению (они не смешиваются).



Стихийная атака (11 уровень): Ваши атакующие таланты стихийной бури наносят тип урона, основанный на ваших текущих стихийных воплощениях. Воплощение духа земли наносит урон силовым полем, дух огня наносит урон огнем, дух шторма наносит урон молнией, дух воды наносит урон кислотой, а дух ветра наносит урон холодом.

Стихийная волна (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете принять одно из 5 стихийных воплощений. Если вы не можете, как обычно воплотить выбранную стихию, вы получаете все преимущества от этого воплощения, до конца сцены. Если вы выбираете воплощение, которое вы обычно используете, но не используете сейчас как Двойное воплощение (см. выше), вы можете немедленно изменить два используемых воплощения.

Повелитель бури (16 уровень): Если вы имеете сопротивление огню, холodu или молнии, вы увеличиваете каждое из этих сопротивлений на 5.

Таланты стихийной бури

Взрыв бури	Атака стихийной бури 11
Вы наполняете пространство вокруг себя силой, огнем, молнией, кислотой или холодом, которые воплощены в вас.	
На сцену ♦ Кислота, Холод, Огонь, Силовое поле, или Молния	
Стандартное действие	Близкая вспышка 1
Цель: Все враги в зоне эффекта	
Атака:	Сила +5 против Реакции, Ловкость +5 против Реакции, или Телосложение +5 против Реакции.
Попадание:	Урон кислотой, холодом, огнем, силовым полем или молнией 2k10 + модификатор Телосложения.
Особое:	Для определения типа энергии, который наносит эта атака, смотрите особенность пути Стихийная атака. Этот талант использует ключевое слово или слова, в зависимости от воплощения или воплощений, которые вы используете.

Впитать элементы	Прием стихийной бури 12
Враг атакует вас силой стихий, но вы впитываете их и используете их силу для своей атаки.	
На сцену	
Немедленная реакция	Персональный
Условие:	Ваше сопротивление огню, молнии или холоду предотвращает урон по вам
Эффект:	Один раз, до конца сцены, вы можете нанести урон тем же типом энергии (одним из трех) равный вашему значению сопротивления. Чтобы получить этот бонус к урону, вы должны его выбрать после того, как получен результат броска атаки, но до нанесения урона.

Стихийная ярость	Атака стихийной бури 20
С помощью мысли вы вызываете к стихийно ярости ваших предков, что бы поразить врага кислотой, огнем, холодом, силовым полем и молнией.	
На день ♦ Кислота, Холод, Огонь, Силовое поле, или Молния	
Стандартное действие	Дальнобойное 20
Цель:	Одно существо
Атака:	Сила +6 против Реакции, Ловкость +6 против Реакции, или Телосложение +6 против Реакции.
Попадание:	Урон кислотой, холодом, огнем, силовым полем или молнией 5k10 + модификатор Телосложения, и все сопротивления которые вы имеете увеличиваются на 10, до конца сцены.
Промах:	Половина урона, и ваши сопротивления не изменяются
Особое:	Для определения типа энергии, который наносит эта атака, смотрите особенность пути Стихийная атака. Этот талант использует ключевое слово или слова, в зависимости от воплощения или воплощений, которые вы используете.

Колдун Эвермита

«Яркая земля бросает сильные тени».

Требование: Колдун

Маяк, которым является Эвермит, сияет великолепным светом даже в темные времена. Вы заключили свой договор колдуна с древними силами, которые живут в лесах родного острова эладринов. Дух Эвермита может много предложить колдунам, которые уже связаны с другими феями (например фейским договором), но любой колдун, независимо от своего договора может найти много преимуществ, заключив договор Эвермитом.

Почти забытые, тонкие духи Эвермита, часто дают большие преимущества тем, кто знает их тайные имена, которые не произносили смертные в течение многих тысячелетий. Феи Эвермита свободно путешествуют в Страну Фей и обратно. С их помощью вы можете овладеть силами, которые не были предназначены простым смертным.

Вы свет, который рассеивает тьму, маяк надежды, стоящий в холодных глубинах ночи.

Особенности колдуна Эвермита

Пробуждение Страны Фей (11 уровень): Когда вы покидаете клетку, с помощью телепортации, вы становитесь невидимым для всех врагов, смежных с клеткой, которую вы покинули, до начала вашего следующего хода.

Подвижное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы так же получаете действие передвижения, и ваша скорость увеличивается на 1 клетку, до конца вашего следующего хода.

Мастерство перехода (16 уровень): Когда вы телепортируетесь на 10 клеток или меньше, вы можете взять с собой одного смежного союзника. Ваш союзник появляется в любой клетке на выбор, смежной с вашим местом появления.



Заклинания колдуна Эвермита

Слепящий маяк

Атака колдуна Эвермита 11

Слепящий свет проливается на вашего врага, прожигая его дикой энергией.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Излучение
Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Харизмы, и цель ослеплена до конца вашего следующего хода. Пока цель ослеплена, она излучает яркий свет в радиусе 5 клеток.

Свет фей

Прием колдуна Эвермита 12

Сфера серебряного огня танцует вокруг вас, рассеивая тени и обнаруживая скрытых врагов.

На день ♦ Магический, Зона

Малое действие Близкая вспышка 3

Эффект: Вы создаете зону яркого света до конца вашего следующего хода. Все неосознанные существа теряют это качество, пока находятся в зоне. Все эффекты покрова (включая невидимость) не действуют в пределах зоны.

Поддержание малым: Зона остается до конца вашего следующего хода, но ее радиус уменьшается на 1 клетку (минимум вспышка 1).

Поддержание стандартным: Зона остается до конца вашего следующего хода, и радиус зоны увеличивается на 1 клетку.

Вдохновение

лунного цветка

Атака колдуна Эвермита 20

Луч лунного света падает сверху, и проникает в разум и тело всех, кто вас окружает. Ваши союзники исцеляются, ваши враги страдают.

На день ♦ Магический, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости, Реакции или Воли (вы выбираете для каждой цели)

Попадание: Если вы атаковали Стойкость, цель ослаблена (спасение оканчивает).

Если вы атаковали Реакции, цель обездвижена (спасение оканчивает).

Если вы атаковали Волю, цель изумлена (спасение оканчивает).

Эффект: Все союзники в зоне эффекта восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Интеллекта.

Каждый раз, когда союзник заканчивает свой ход смежным с врагом, который еще не прошел спасбросок против этого таланта, он восстанавливает это количество хитов снова.

Призрак ночи

«Незерил, это способ поработить нас. Я хочу кое-что сказать об этом. Я думаю, я дам возможность сказать и своему клинку».

Требование: Плут из Кормира, Долин, Эльтургарда, Эверески, Серой Долины, Луруара или Сембии.

Ваша жизнь проходит от заката до рассвета. Тени сумерек – это все что оставляет вас в живых. Сквозь этот саван не может проникнуть даже Шадовар, и из него вы поражаете их грязные сердца. И прежде, чем Нетрезы смогут вас найти, вы уже успеете скрыться под покровом сумерек.

Вы – бесшумный клинок во мгле, обученный убийца, чьи навыки скрытности сбивают с толку даже тех врагов, кто живет в тени и иллюзии. Вы – призрак ночи, мстящий дух, который борется против древнего врага, чья тирания уже долго порабощает вашу расу. Против таких ужасных противников можно выжить, используя только остроумие, навыки и упорство. Вы заставите их заплатить за свое зло смертью, а ваше мастерство делает вас самым храбрым и известным из всех плутов и теневых воинов. Вы живете на острие ножа, искушая судьбу и привлекая гнев самых сильных и мерзких врагов всего Торила.

Особенности призрака ночи

Теневое действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы так же становитесь укрытым тенью, получая покров до начала вашего следующего хода.

Сумеречная точность (11 уровень): Ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон 1кб, когда вы имеете покров или полный покров от цели.

Сумеречное зрение (16 уровень): Ваши броски рукопашных атак против целей, которые имеют покров, не получают обычный штраф -2.



Подвиги призрака ночи

Атака теневой руки

Атака призрака ночи 11

Ваш клинок везде и нигде одновременно, и ваш враг умирает, так и не поняв, кто это сделал.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Особое: Когда вы проводите эту атаку, сделайте так же проверку Воровства против проверки Внимательности цели. Атака попадает, если вы сделали успешный бросок атаки или успешную проверку Воровства.

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Ловкости. Если вы совершили успешный бросок атаки и успешную проверку Воровства, увеличьте урон до 4(Op) + модификатор Ловкости.

Теневой побег

Прием призрака ночи 12

Враг приближается к вам, но его смертельный удар разрубает только тени. Вы ушли далеко.

На день ♦ Воинский

Немедленная Реакция Персональный

Условие: Когда враг входит в клетку, смежную с вами

Эффект: Сдвиньтесь с вашей скоростью.

Одетый в тень

Атака призрака ночи 20

Вы призываете плащ тени, который скрывает вас из вида. Для врагов, вы выглядите как слабое облако дыма на ветру.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4(Op) + модификатор Ловкости.

Эффект: До конца сцены, когда вы заканчиваете свой ход смежным с врагом, вы становитесь для него невидимым до начала вашего следующего хода.

Страж сердца

«Какое призванием может быть выше, чем сохранение красоты и защиты любви?»

Требование: Любой божественный класс, должен поклоняться Сун.

Вы – чемпион Сун, богини любви и красоты. Вы восхищаетесь искусством, музыкой, танцами, поэзией и всем тем, что привносит в жизнь смертных красоту. Конечно, во главе этого стоит роман, но вы не простой гедонист, самым высоким выражение настоящей любви являются ухаживание, галантность и забота.

Вы выступаете против жестокости, грубости и тирании во всех формах. Злые существа часто стремятся похищать и разрушать красоту, а не хранить любовь в своем сердце. Вы стремитесь защищать любовь везде, где она есть, и исправлять любые ошибки, которые мешают расцвет любви. Смелые описки и длительные надежды двигают вашим сердцем, особенно те, которые приводят к расцвету красоты в месте, где ранее господствовало зло. Хотя вы не получаете радости от боя, иногда зло не может быть остановлено никакими другими способами. Через преданность своим компаньонам, божественная любовь Сун ограждает их от ран, и наполняет сердца храбростью.

Большинство стражей сердца – это бродячие рыцари, поэты и джентльмены, которые скитаются по городам Фаэрнуна. Они обычно помогают разрешению любовных проблем и дают советы в искусстве любви.

Особенности стража сердца

Слезы вечного золота (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги в 10 клетках от вас, имеющие уязвимость к типу энергии, получают урон равный значению своей уязвимости. Если враг имеет более одной уязвимости, используйте высшее значение.

Прикосновение Сун (11 уровень): Когда вы тратите исцеление, вы можете восстановить хиты, равные $\frac{1}{2}$ вашего уровня + модификатор Харизмы смежного союзника.

Интуитивное раскаяние (16 уровень): После того, как вас атаковал враг, он получает штраф -4 к броскам атаки против вас, пока вы не атакуете или отметите этого врага, или пока он не атакует другое существо.

Молитвы стража сердца

Голос сирены

Атака стража сердца 11

Ваши слова возжигают страсть вашего соперника, гипнотизируя его на короткое время.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель доминирует до конца вашего следующего хода или пока цель не атакована.



Щит Сун

Прием стража сердца 12

С божественным состраданием, вы защищаете своих союзников от ран, перенося их Персональный.

На день ♦ Божественный

Малое действие Дальнобойное 10

Цели: Два союзника в 5 клетках друг от друга, или вы и союзник в 5 клетках от вас.

Эффект: До конца сцены, каждый раз, когда одна из целей получает урон, другая цель может выбрать получить $\frac{1}{2}$ этого урона, вместо первой цели.

Поцелуй Сун

Атака стража сердца 20

Вы взращиваете семя любви в сердце вашего врага, ошеломляя его. Раны которые получаете вы, поражают так же и этого врага.

На день ♦ Божественный, Инструмент

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Харизма +2 против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 4 клетки, и цель изумлена (спасение оканчивает). Кроме того, до конца сцены или пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже, каждый раз, когда вы получаете урон, эта цель получает $\frac{1}{2}$ урона, который получили вы.

Промах: Вы толкаете цель на 2 клетки, и цель изумлена до конца своего следующего хода.

Скаут Высокого леса

«Мой друг, по этим древним лесам бродят намного более опасные существа, чем волки и медведи. Храни молчание и держись за мной, и ты сможешь пройти здесь».

Требование: Следопыт, стиль боя с луком

В Высоком лесу тщательно охраняются тайны глубин старых деревьев, и немногие знают о тех диких существах, что ходят в его тенистых дебрях. Серебряные олени, мудрые зайцы, единороги, бабочки размером с ястреба, и древесные совы, которые прожили сотни зим, бродят во мраке этого леса. Покрытые корой столбы, держат на себе слои лиственного покрова, через которые проходит солнечный свет, разливаясь сотнями оттенков зеленого и золотого цвета.

Но Высокий лес так же хранит смертельную опасность. Дикие лесные существа, татуированные дикари, и бродячие холмы – обычные угрозы, которые встречаются путешественникам. Но самое худшее лежит дальше. Ужасно изуродованные и наделенные силой магической чумы существа прячутся в тенистых долинах, забытые демоны, прислужники Незерила, ожидающие возвращения своего хозяина, юань-ти из Наяра, ищущие то, чemu нет имени. Много угроз беспокоят тенистые чащи вашего дома.

Эти враги не проходят незамеченными. Вы – лесной призрак, стрела на ветру, и быстрая и беспощадная смерть для чудовищных существ, которые часто посещают ваш дом. Лес – ваша страна, и вы не принимаете любезно названных гостей. Ни змеиный народ, ни демоны не могут скрыться от ваших стрел.

Особенности скаута Высокого леса

Связывающий взгляд (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, ваша цель не может использовать эффекты телепортации до конца вашего следующего хода.

Истребитель чумы (11 уровень): Вы сильнее против существ, измененных Магической чумой. Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, против измененных чумой и зараженных существ. (Если вы проводите несколько атак против одной цели, дополнительный урон прибавляется только к первой атаке).

Хождение по лесу (16 уровень): Вы игнорируете сложный ландшафт, если эта местность затруднена деревьями, подлеском, растениями и другой природной растительностью.



Подвиги скаута Высокого леса

Серебряная стрела Атака скаута Высокого леса 11

Вы шепчете магическое слово над стрелой, заставляя ее сиять серебряным светом. Когда вы выпускаете ее, она летит к вашей цели, коротким путем через Страну Фей.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Ловкости, и вы телепортацияете цель на 1 клетку.

Особое: Эта атака игнорирует укрытие, включая превосходное укрытие. (Вы по-прежнему должны иметь линию обзора, чтобы атаковать цель).

Неограниченное передвижение

Прием скаута Высокого леса 12

Вы шепчете ветру, и деревья бесшумно согбаются, пропуская вас. Вы и тот, кто находится под вашей опекой, используете безопасный и быстрый проход.

На день ♦ Магический

Малое действие Близкая вспышка 10

Цели: Вы и все союзники в зоне эффекта

Эффект: До конца сцены, цели игнорируют сложный ландшафт.

Связывающая стрела

Атака скаута Высокого леса 20

Ваша стрела, после попадания, внезапно пускает корни и побеги, опутывая ближайшее дерево или уходя под землю, сковывая врага.

На день ♦ Магический, Оружие, Зона

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно, два или три существа и/или незанятые клетки

Атака: Ловкость против Реакции (или Ловкость против 10 если клетки незаняты), одна атака на цель

Попадание: Если попадание по существу: Урон 3(Op) + модификатор Ловкости, и цель замедлена (спасение оканчивает).

Если попадание по клетке: Создается зона, радиусом 1 клетка, с центром на целевой клетке, которая остается до конца сцены.

Существа, проходящие через зону или начинающие в ней свой ход, замедлены до конца своего следующего хода.

Импилтурский убийца демонов

«Ты можешь изрыгать огонь и кислоту, дрянь, но сегодня я заберу твой обгоревший черев в свою коллекцию».

Требование: Следопыт, стиль боя с двумя клинками

Импилтур – осажденная земля. Когда-то это был процветающий оплот цивилизации, состоящий из окружающих королевств, с казной полной золота и бесценных бриллиантов. Теперь в этих землях обитают демоны, и каждый день, из-за гор Земляной шпоры приходят все больше зараженных и измененных магической чумой.

Как убийца демонов, вы бесстрашно охотитесь на этих мерзких тварей, заполонивших вашу родину. Демоны – это одни из самых ужасных кошмаров авантюристов, но ваше мастерство и яростная преданность к их истреблению, дает вам силу уничтожать этих потусторонних тварей. Вы охотитесь на демонов, так же как и следопыт охотится на волков или медведей, повергая этих отвратительных созданий на землю, и разрубая на куски. Ваши смертоносные способности позволяют даже вашим союзникам эффективно сражаться против демонов. Ваши два клинка – проклятие для демонов, прорубающее путь через легионы мерзких тварей, и очищающие от них земли вашего, когда-то большого, королевства.

Особенности импилтурского убийцы демонов

Клинок убийцы демонов (11 уровень): Ваше классовое умение *Добыча охотника*, наносит дополнительный урон демонам 1к6.

Так же вы получаете бонус +5 к проверкам Магии, для получения знаний о демонах.

Гнев убийцы демонов (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги смежные с вами получают штраф -1 к КД, до конца вашего следующего хода.

Для демонов этот штраф равен -2, вместо -1.

Неудача демонов (16 уровень): Когда вы наносите урон демону, он теряет все свои сопротивления, до конца вашего следующего хода. Когда вы совершаете успешное критическое попадание по врагу, который не является демоном, это существо теряет все свои сопротивления, до конца вашего следующего хода.



Таланты импилтурского убийцы демонов

Преграда убийцы демонов | Атака импилтурского убийцы демонов 11

Вы наносите деформирующий удар двум разным противникам.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно или два существа

Атака: Сила против КД (главное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Силы за одну атаку, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Если ваша цель демон, он получает урон 2(Op) + модификатор Силы за одну атаку, и обездвижен до конца вашего следующего хода.

Опека демона

Прием импилтурского убийцы демонов 12

Вы быстро адаптируетесь к энергии вашего врага, и используете ее против него.

На сцену ♦ Магический

Немедленное прерывание Персональный

Условие: Вы получаете урон специфическим типом энергии, таким как огонь или излучение

Эффект: Вы получаете сопротивление 15 против этого типа урона, до конца вашего следующего хода.

Шквал убийцы демонов

Атака импилтурского убийцы демонов 20

Ваши клинки работают в смертельной связке, поражая самую суть вашего врага и обжигая его ближайших союзников.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (главное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 3(Op) + модификатор Силы за одну атаку, и первая атака, которая попадает по цели, наносит продолжительный урон 10 (спасение оканчивается).

Если ваша цель демон, так же, этот урон игнорирует все его сопротивления, и до конца сцены, когда демон получает продолжительный урон, его союзники в 2 клетках от него, получают то же значение урона.

Повелитель утра

«Там, где сияет свет нашего бога, есть надежда. А где света нет, мы его ищем».

Требование: Любой божественный класс, должен поклоняться Амунатору

В годы, последующие за Магической чумой, вечно молодой бог новых начинаний и надежды Латандер, преобразился в свое древнее воплощение Амунатора. Ануманатор утратил маску молодости, которую он износил за многие столетия, он стал Повелителем Рассвета. Амунатор остался великим богом бесконечных эпох, но он помнит свою молодость, и вдохновляет своих последователей поступать так же.

Как повелитель утра, вы являетесь чемпионом молодости своего бога. Оптимистичный дух Латандера ведет вас, поскольку вы стремитесь усмирить хаос нового мира. Огни вашего бога горят в вас, и дают вам неиссякаемую силу молодости. Вы неутомимы, страстны, мятежны и полны надежды. Вы сияете как маяк в темный час ночи, вдохновляя тех, кто вокруг вас величием, о котором они и не могли мечтать.



Вы обжигаете своих врагов ярким, бриллиантовым светом. Зло сгорает в пылающем свете, и хотя вы идете с беззаботным духом Латандера, ваше сердце горит всепоглощающим огнем Амунатора.

Особенности повелителя утра

Воинственный рассвет (11 уровень): Когда вы используете любой талант божественного канала, так же, вы можете выбрать врага в 5 клетках от вас, и нанести ему урон излучением, равный вашему модификатор Харизмы.

Неугасающая энергия (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, эта атака может нанести критическое попадание при выпадении 18 и выше.

Пылающее излучение (16 уровень): Когда вы попадаете талантом, который имеет ключевое слово излучение, цель получает уязвимость излучению 10, до конца вашего следующего хода.

Молитвы повелителя утра

Чистый свет

Вы шепчете молитву, и жаркий, белый свет исходит из вас волнами, сжигая врагов священной энергией.

**На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение
Стандартное действие Близкая вспышка 5**

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли, или Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением $2k8 +$ модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Эффект: До конца вашего следующего хода, враги, которые начинают свой ход во вспышке, получают урон излучением 10.

Встающее солнце

Сияние, которое исходит из вас, успокаивает дух и раны ваших союзников, стягивает шрамы и дарит силы, которые им нужны для битвы.

На день ♦ Божественный, Исцеление

Малое действие Близкая вспышка 5

Условие: Вы и все союзники в зоне эффекта

Эффект: Вы и ваши союзники восстанавливаете хиты, равные $5 +$ ваш модификатор Харизмы.

Поддержание малым: Раненые союзники в пределах 5 клеток восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Копье рассвета

Атака повелителя утра 20

Ваши глаза загораются бриллиантовым светом, и ореол силы света пронзает вашего врага, наполняя его священной энергией.

На день ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли, или Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением $3k10 +$ модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Эффект: Продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивается).

Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, он увеличивается на 5.

Рыцарь пурпурного дракона

«За корону и страну!»

Требование: Воин, паладин или военачальник; происхождение из Кормира

Вы живете, чтобы служить Короне Кормира и защищать ее людей от угрозы зла всего мира. Армия Кормира – это болваны с копьями и мечами, но вы являетесь самой благородной военной машиной всей нации. Повсюду зло охотится на тех, кто не может от него защититься, но вы – щит и меч, служащий правосудию.

Как рыцарь Кормира, ваша честь – это все. Вы не отворачиваетесь от нее, так как это запятнает память о ваших павших товарищах. Вы не идете на компромиссы со злом, и вы не можете игнорировать его, ведь очень многие делают это каждый день. Вы поклялись сражаться с беззаконием, жадностью и злом везде, где они показывают свои уродливые лица. Везде, где процветает жестокость и грех, везде, где растет упадок, и везде, где появляются враги вашего большого королевства – там вы необходимы больше всего.



Вы первоклассно тренированы, а ваша жестокая решимость вела вас через двери смерти и обратно не один раз. Вы повышаете военное мастерство, которое сильно превосходит мастерство ваших врагов, но не это ваша величайшая сила. Ваш самый впечатляющий навык – это командование на поле боя. Вы священный рыцарь, и прирожденный лидер, и ваше присутствие вдохновляет тех, кто разделяет вашу достойную цель.

Особенности рыцаря пурпурного дракона

Тренированность рыцаря кормира (11 уровень):

Когда вы используете второе дыхание, вы получаете бонус $+1$ к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Сосредоточенность пурпурного дракона (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, до конца вашего хода вы можете использовать свое второе дыхание свободным действием. Вы не получаете это преимущество, если уже использовали второе дыхание.

Аура пурпурного дракона (16 уровень): Все союзники смежные с вами получают бонус $+2$ к спасброскам.

Таланты рыцаря пурпурного дракона

Объединяющая атака

Атака рыцаря пурпурного дракона 11

Когда вы попадаете по врагу очередным мощным ударом, звон стали и ваш могучий боевой клич, показывают союзникам, что победа близка.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы, и ваши союзники получают бонус таланта +2 к броскам атаки против цели до конца вашего следующего хода.

Объединяющий крик **Прием рыцаря пурпурного дракона 12**

Вы издаете вдохновляющий военный клич, и ваш голос звенит в шуме битвы. Ваши союзники чувствуют прилив сил.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода, все цели получают бонус таланта +2 к скорости и бонус таланта +1 к спасброскам.

За Кормир! **Атака рыцаря пурпурного дракона 20**

Ваш боевой клич становится песней, которую подхватывают ваши союзники один за другим. Враги в страхе отшатываются.

На день ♦ Воинский, Страх

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Харизма +5 против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 2 клетки. Цель получает штраф -2 к броскам атаки, всем защитам и спасброскам (спасение оканчивается).

Промах: Цель получает штраф -2 к броскам атаки, всем защитам и спасброскам (спасение оканчивается).

Эффект: Все союзники во вспышке получают 25 временных хитов.

Серебряная звезда

«Только Богиня может услышать ваши молитвы, но я сделаю все возможное, чтобы защитить вас».

Требование: Любой магический или божественный класс, который может использовать инструменты; должен поклоняться Селун

Вы следите сияющему, а иногда темному пути хозяйки неба, Селун. Среди множества изменений миров, одна история остается вечной, история о непрерывной борьбе Селун, и ее темной сестры Шар. Серебряные звезды несут во тьме, свет и надежду своей богини, защищая то, что уже казалось потерянным.

В отличие от множества других богов и богинь, Селун готова разделить часть своей силы со своими последователями, которые яростно преданы не только изучению ее желаний. Волшебники, колдуны, барды и чародеи могут стать отличными серебряными звездами.

До Магической чумы, смертные дела Селун, часто касались ликантропов: оборотней волков, кабанов, медведей и других последователей, которые принимать форму животных, в зависимости от положения луны. После Магической чумы, ликантропия вышла из-под благосклонного контроля Селун. Она делает все, что может для этой жертвы, он иногда она может предложить, только серебряный клинок.

Особенности серебряной звезды

Богиня перемен (11 уровень): Вы получаете иммунитет к болезням, которые передают ликантропы. Все ваши атаки оружием и инструментами, считаются как атаки посеребренным оружием.

Лунные искры (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги в 5 клетках от вас не получают преимущества от покрова или невидимости до конца вашего следующего хода.

Открытое обучение (11 уровень): Для атакующих талантов, которые вы получаете на этом пути совершенства, вы используете высшую характеристику из трех: Интеллект, Мудрость или Харизму. Персонажи, которые используют магический источник силы, могут использовать свои инструменты с этими талантами, как обычно.

Лунный оракул (16 уровень): Когда в свой ход, вы попадаете атакой, все союзники в 20 клетках от вас, получают бонус +2 к спасброскам, до конца вашего следующего хода.



Молитвы серебряной звезды

Слезы Селун

Вы призываете небольшой шар, излучающий серебряный свет, который пронзает ваших врагов. Эта сила непредсказуема, но она связана с луной.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальновидное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли, или Харизма против Воли

Попадание: Когда вы ранены, вы наносите урон психической энергией Зк10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Если вы не ранены, вместо урона, цель ошеломлена до начала своего следующего хода.

Сияние луны

Прием серебряной звезды 12

Когда вы идете с силой вашей богини, тьма рассеивается перед серебряным светом.

На день ♦ Божественный

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, тьма в 6 клетках от вас считается как тусклый свет.

Лунный огонь

С неба на ваших врагов, падает спиральная колонна холодного, белого света. Даже когда она уничтожает зло, ваши союзники успокаиваются под ее прохладным светом.

На день ♦ **Божественный, Инструмент, Излучение, Исцеление**

Стандартное действие **Дальнобойное 10**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции, или Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 4к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и все союзники в 5 клетках от цели восстанавливают хиты, равные $\frac{1}{2}$ вашего уровня + ваш модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона, и все раненые враги в 5 клетках от цели, получают урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы.

Симбарх Агларонда

«Я обучался у волшебников, которые получили свои знания от самой Симбул. Её знания и сила не забыты до сих пор».



Требование: Волшебник

В течение долгих лет её правления, загадочная Симбул – Королева Ведьма Агларонда – взяла много учеников и обучала их тайнам своей силы. Хотя она больше не правит Агларондом, ученики её учеников формируют элитные отряды заклинателей, известные как симбархи. Они хранят многие из искусств Симбул, и передают их своим новым ученикам. Вы обучались у магов, которые, в свою очередь, обучались у самой Симбул.

Хотя правящий совет Агларонда состоит из симбархов, существует несколько магических потомков Симбул, которые не состоят в совете, а предпочитают практиковать свое волшебство отдельно. Вы попадаете в эту группу. Как симбарх, вы имеете право потребовать

Атака серебряной звезды 20

место в совете, но это влечет за собой много серьезных политических обязанностей. Если вы решаете присоединиться к совету, могут пройти месяцы и даже годы, до тех пор, пока вас формально примут.

Присоединитесь ли вы к лидерам Агларонда или нет, вы все равно владеете дикой энергией магии, которая отпугивает ваших врагов. Ваша магическая сила поддерживает и усиливает вас, предоставляя вам сверхчеловеческий запас живучести и здоровья. Вы практикуете сострадание и сдержанность, но когда приходит время для гнева, вы становитесь, действительно, ужасным врагом.

Особенности симбарха Агларонда

Чародейская живучесть (11 уровень): Вы получаете два дополнительных исцеления в день.

Магическое исцеление (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, так же, свободным действием, вы можете потратить исцеление.

Решимость мага (16 уровень): Если вы ранены, и тратите исцеление, вы восстанавливаете 1к10 дополнительных хитов.

Заклинания симбарха Агларонда

Серебряный огонь Атака симбарха Агларонда 11

Вы призываете поток чистой магической силы, которая прожигает всю защиту врага и усиливает ваши другие заклинания.

На сцену ♦ **Магический, Инструмент**

Стандартное действие **Дальнобойное 20**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект +8 против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Интеллекта, и до конца сцены, каждый раз, когда ваша атака попадает по цели, она получает дополнительный урон, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня.

Синостодвеомер Прием симбарха Агларонда 12

Вы исцеляете себя серебряным огнем чистой магии.

На сцену ♦ **Магический, Исцеление**

Малое действие **Дальнобойное 20**

Цель: Вы или один союзник в 20 клетках от вас

Эффект: Вы тратите одно свое исцеление, но не восстанавливаете хитов. Цель заклинания может потратить исцеление. (Если целью является вы, вы тратите два исцеления, и восстанавливаете хиты только от одного).

Буря Симбул Атака симбарха Агларонда 20

Вы создаете мощный штурм, сбивающий врагов. Ваш магический гнев превращается во взрыв серебряного огня, и его пламя восстанавливает вашу смертную плоть.

На день ♦ **Магический, Инструмент, Силовое поле**

Стандартное действие **Зональная вспышка 3 в пределах 20 клеток**

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 5к10. После окончания всех ваших бросков атаки этого таланта, за каждого врага по которому вы попали, вы можете немедленно провести один спасбросок против эффекта, который оканчивается по спасброску. Вы можете провести несколько спасбросков против одного эффекта, если ваша первая попытка не удалась.

Промах: Половина урона, и вы не получаете дополнительных спасбросков.

Волшебник магической стражи

«Если мы достигаем уровня героев, который были до нас, никто в Сильвермуне не должен знать, что мифал исчез».

Требование: Волшебник

Мифал Сильвермуна был близок к тому, что защищал Миф Драннор. В отличие от магического щита Миф Драннора, мифал Сильвермуна ослабел, и, в конце концов, исчез во время Магической чумы. Но город выжил и продолжил процветать, благодаря общим усилиям магической стражи – союза тайных защитников Сильвермуна.

Магические стражи будительно охраняют Сильвермун, преследуя любые угрозы городу, бросая вызов смерти, и обезвреживая смертных врагов прежде, чем они достигнут сердца Луруара. Для авантюристов, состоящих в магической страже, существуют широкие возможности работы за пределами города, в качестве официальных представителей Сильвермуна.

Все магические герои могут вступить в магическую стражу. Колдуны, маги меча и прочие отлично для этого подходят, но волшебники, и их магическая сила – это сердце и душа организации. Сегодня, так же, как и во времена Мистры, волшебники служат в качестве атакующего оружия, в защите своего любимого города. Щит может быть сломан, но о нем не забывают, и остатки его силы могут использоваться вами, против врагов Сильвермуна.

Особенности волшебника магической стражи

Тренированность магического стража (11 уровень): Когда вы используете таланты зональной вспышки, вы можете использовать их как атаки ближней волной. Радиус волны равен радиусу вспышки.

Когда вы используете талант подобным способом, вы получаете бонус +1 к броскам атаки этого таланта.



Действие магического стража (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете добавить ваш модификатор Ловкости к урону, нанесенному ближней вспышкой любого таланта, который вы используете в течение этого действия.

Так же вы получаете бонус +2 к КД против рукопашных атак, до начала вашего следующего хода.

Боевая крепость магического стража (16 уровень): Вы получаете два дополнительных исцеления в день.

Заклинания волшебника магической стражи

Силовой удар магического стража

Используя осколки мифала, вы метаете их подобно лезвиям в вашего врага, сбивая его с ног.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле

Немедленный ответ Дальнобойное З

Условие: Существо передвигается в любую клетку, в пределах дистанции

Цель: Существо условия

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель сбита с ног.

Атака волшебника магической стражи 11

Используя осколки мифала, вы метаете их подобно лезвиям в вашего врага, сбивая его с ног.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле

Немедленный ответ Дальнобойное З

Условие: Существо передвигается в любую клетку, в пределах дистанции

Цель: Существо условия

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель сбита с ног.

Осколок Мифала Прием волшебника магической стражи 12

Вы управляете энергией мифала, и искажаете реальность, блокируя магию врагов.

На день ♦ Магический, Зона

Малое действие Ближняя вспышка 5

Эффект: Вы создаете зону, которая остается до конца вашего следующего хода. Все враги в зоне не могут использовать таланты, которые имеют ключевое слово исцеление или телепортация.

Поддержание малым: Зона остается.

Искра Мифала

Атака волшебника магической стражи 20

Дикая сила мифала проходит через вас, создавая волну серебряного света, которая поражает врагов и подавляет их силы.

На день ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле

Стандартное действие Зональная вспышка 5 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон силовым полем 3к10.

Эффект: До конца вашего следующего хода, цели не могут использовать таланты, которые имеют ключевое слово исцеление или телепортация.

Зараженный учений «Я не монстр».

Требование: Вы должны иметь хотя бы одно заражение, мультиклассовая черта Ученник чумы

С тех пор, как прошла Магическая чума, по всему Торилу распространились ужасные, мерзкие твари. Существа, которые заражены магической чумой, сегодня являются мировой загадкой, и сеют страх и безумие везде, где они появляются. Но для тех немногих зараженных, чью плоть не затронула болезнь, она является, скорее, не проклятьем, а благом. И вы один из этих немногих, вы зараженный учений. Вы носите свои шрамы как знак своей силы, и знак предупреждения вашим врагам.

Вы научились использовать темный дар магической чумы, и направлять ее силу для разрушения. Изменчивые силы вашей болезни, могут быть использованы по вашему желанию. Мастерство владения вашей болезнью,

позволяет вам создавать дикую магическую энергию, известную как магический огонь, излечивать себя ее обжигающей силой, или поддерживать ваше тело в бою. Поскольку ваша сила растет, вы можете управлять яростью магического огня так же легко, как воин управляет своим клинком. Вы применяете эту диковинную магическую энергию, и сжигаете дотла своих врагов.

Особенности зараженного ученого

Знание чумы (11 уровень): Вы больше не получаете штраф -2 ко всем защитам и спасброскам против Магической чумы и зараженных или измененных чумой существ. Вместо этого, вы получаете бонус +2 ко всем защитам и спасброскам против них.

Чумное мастерство (11 уровень): Этот путь совершенства работает как путь совершенства для мультикласса зараженного. На 11 уровне вы выбираете атакующий талант зараженного На сцену 7 уровня или ниже.

На 12 уровне, вы получаете талант *Исцеление магическим огнем*.

На 20 уровне, вы выбираете атакующий талант зараженного На день 19 уровня или ниже.

Действие магического огня (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, вместо того, чтобы взять дополнительное действие, вы можете восстановить один атакующий талант зараженного На сцену, который вы уже использовали.

Мастерство магического огня (16 уровень): Как свободное действие, вы можете использовать талант зараженного На сцену, не получая эффекта, чтобы предоставить себе или союзнику в 5 клетках от вас, второе использование магического таланта На сцену, который уже был использован в этой сцене.

Талант зараженного ученого

Исцеление магическим огнем

Прием зараженного ученого 12

Вы повелитель магического огня. Вы не принимаете обычный огонь.

На сцену ♦ Исцеление

Свободное действие

Персональный

Условие: Вы получаете урон огнем

Эффект: Вы можете потратить исцеление.

Если этот урон огнем причинил вам продолжительный эффект, этот эффект заканчивается.

Освободитель стального неба

«Смерть всем тиранам».

Требование: Драконорожденный, генази, полу-орк или человек

Много лет ваш народ боролся против могущественных лордов драконов Абейра. Хотя катастрофа Магической чумы, в некоторых землях сломила силу драконьей тирании, но и в Фаэруне, и в восстановленном Абейре все еще остались земли, которые страдают под их жестокими когтями и пали под магией рода драконов. Вы поклялись освободить тех, кто все еще порабощен драконами, и бдительно защищать свободные земли от великих вирмов.

Освободители стального неба используют силу благословения, которое дало древнее божество, тем смертным, что давно страдали от драконов. Никто не знает, какой бог или сущность дало это благословение, но в течение долгого времени оно становилось все сильнее и сильнее. Душа каждого смертного, пострадавшего от тирании драконов, усиливает печаль и гнев этой мистической силы; чем больше лорды драконы Абейра пытаются уничтожить освободителей, тем сильнее оно делают своих врагов.

Большинство освободителей стального неба вышли из возвращенного Абейра, так как результаты вековых притеснений, во времена правления драконов, все еще остались в этих землях. Однако, среди этих освободителей были драконорожденные и генази Аканула, Тимантера и других земель, перенесенных в Фаэрун во время Магической чумы. Десятки лет спустя, герои из земель, которым угрожали драконы, приехали в королевство Абейра чтобы изучить тайны борьбы с такими мощными врагами.

Особенности освободителя стального неба

Драконий враг (11 уровень): Вы получаете бонус +2 ко всем защитам против бросков атак драконов.

Наследие стального неба (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы восстанавливаете использование расового таланта На сцену, если вы уже его потратили в этой сцене. Если вы человек, вы получаете бонус +1 ко всем броскам к20, до конца вашего следующего хода.

Решимость освободителя (16 уровень): Вы получаете бонус +5 к спасброскам против эффектов очарования и страха.





МУЗЕИ ИНГЛАНДИИ

Молитвы освободителя стального неба

Удар освободителя

Атака освободителя стального неба 11

Духи поколения рабов, кто сражался и умирал свободными, направляют ваш праведный клинок.

На сцену ♦ Божественный, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы. Если цель большого или большего размера, союзники смежные с целью могут сделать шаг на 1 клетку.

Стойка стального неба

Прием освободителя стального неба 12

Сосредоточенная в вашем клинке, древняя сила, которая формирует небо Абейра, переполняет вас.

На день ♦ Божественный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Если вы попадаете по дракону или по стихийному существу рукопашной атакой, эта цель ослаблена до конца вашего следующего хода.

Сбросить оковы

Атака освободителя стального неба 20

Дикая энергия наполняет ваш клинок. Удар вашего меча разрушает чары, которые драконы и другие монстры используют, чтобы поработить смертных своей воле.

На день ♦ Божественный, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4(Op) + модификатор Силы, и любые союзники в 10 клетках от вас, страдающие от эффектов очарования или страха, которые наложила цель, могут провести спасбросок, даже если эффект обычно не заканчивается по спасброску.

Корсар побережья мечей

«От Лусканы до Нелантера, нет корабля, на котором я не плавал, и нет монстра, которого я не могу убить».

Требование: Любой военный класс

Море – открытая дорога, и приключения зовут вас с дюжиной странных берегов. Вы всегда в поисках следующего большого приза или смелой авантюры. Независимо от того, что это может быть: потерянные сокровища в пещере морского демона, легендарное кораблекрушение, заполненное призраками утопленников и сундуками с сокровищами злого торгового лорда, или туманный остров, покрытый тайнами и магией – вы непреклонно будете идти к своей цели, чтобы проверить свою хитрость и храбрость с любым препятствием на своем пути. Вы хотите достигнуть известности и славы, о которой будут говорить сотни лет спустя.

Даже притом, что вы плаваете по морям как беззаботный флибустьер или жестокий хищник, вы не обязаны быть убийцей с кровавыми руками. Вы бы скорее укради добро, добытое другими честным путем, чем ограбили слабого и беззащитного. Море мечей достаточно опасное, чтобы после всего этого сделать из вас врага всего цивилизованного народа. Люди лучше будут платить за вашу стражу. Но если вы будете действительно морским мерзавцем и головорезом, у вас будет меньше шансов бороться за действительно ценные сокровища, которые вам могут попасться.

Особенности корсара побережья мечей

Опытный моряк (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы при абордаже корабля, и вы специально обучены для любой проверки навыка, связанного с передвижением, мореходством, обращением с кораблем, или избеганием водных препятствий. Это включает такие примеры:

Проверки Акробатики, чтобы удержаться на рее или дико шатающейся палубе.

Проверки Атлетики, чтобы залезть на корпус корабля или на его мачту.



Проверки Внимательности, чтобы обнаружить приближение враг или опасности.

Проверки Интеллекта, чтобы определить ваши координаты или составить курс.

Проверки Ловкости, чтобы управлять кораблем в опасных водах.

Если вы управляете кораблем, вы предоставляете эти бонусы всем членам вашей команды, которые могут вас слышать и видеть.

Привыкание к морской качке (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете бонус +2 к скорости и игнорируете сложный ландшафт до конца вашего следующего хода.

Смелый атакующий (16 уровень): Когда вы попадаете рукопашной атакой, вы получаете бонус +2 к Воле до конца вашего следующего хода.

Подвиги corsара побережья мечей

Удар ужаса Атака corsара побережья мечей 11

Вы атакуете с ужасным криком. Ваш враг в страхе отступает.

На сцену ♦ Воинский, Страх, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции или Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы или Ловкости, и вы толкаете цель на 5 клеток.

Стальные нервы Прием corsара побережья мечей 12

Вы непоколебимы. Когда другие впадают в панику, вы сграживаете свой страх и отчаяние.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Эффект: Проведите спасбросок от эффекта, который оканчивается по спасброску. Если это эффект страха, вы получаете бонус +5 к этому спасброску.

Протягивание под килем Атака corsара побережья мечей 20

Вы сковываете врага своим оружием, и тянете его за собой, расчищая себе путь на поле боя.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5(Op) + модификатор Силы, вы делаете шаг на 3 клетки и притягиваете цель на 3 клетки. Цель должна оставаться смежной с вами.

Промах: Половина урона, и вы не делаете шаг и не притягиваете цель.

Умбрири

«Острые клинки тени».

Требование: Маг меча

Маги меча Нетреза мастера тени и стали, соединяющие древние искусства воинов Нетреза со своей темной магией. В Нетрезе вы обучались искусству магов меча, и стали одним из смертоносных умбрири. Ваши навыки владения клинком соединяют тьму, магию и тонкие техники теневых мастеров, в прекрасное смертельное искусство.

Нетрезы тщательно следят за тем, чтобы их боевые тайны не были использованы против них. Вас повсюду преследуют тени. Они умертвят вас сразу, как только узнают, что вы можете раскрыть секреты вашего искусства посторонним. Умбрири, лояльные к волшебникам Нетреза, презирают вас, чувствуя, что вы

позорите тех, кто потратил тысячи лет, на совершенствование этого древнего искусства.

Большинство умбрири – это люди Нетреза, потомки тех рожденных тенью людей, что пришли в Фаэрун сотни лет назад. Они являются чемпионами и элитной стражей городов Анклава Шэйда. Другие – Сембийцы, давшие такие клятвы, которые позволили им проходить обучение и изучать искусство умбрири. Некоторые из них, тайно преданы памяти свободной Сембии, но скрывают свои убеждения от правителей. Самые сильные умбрири – это древние мастера меча шэйда, коренные шадовары, награжденные за свои навыки и преданность, возможностью превращаться в бессмертную тень.

Особенности умбрири

Теневое действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы и все смежные с вами союзники, получают покров до начала вашего следующего хода.

Теневая защита (16 уровень): Вы получаете сопротивление некротической энергии, равное $5 + \frac{1}{2}$ вашего уровня.

Когда вы используете любой талант эгида мага меча, значение этого сопротивления увеличивается на 10, и ваши рукопашные основные атаки наносят дополнительный некротический урон 5. Эти преимущества остаются до конца вашего следующего хода.

Теневой саван (16 уровень): Вы получаете боевое преимущество против врага, если вы имеете от него покров.



Таланты умбрири

Теневой убийца

Атака умбрири 11

Когда вы атакуете, тени принимают форму твердой фигуры, и окружают вашего врага. Этот силуэт выглядит как вы, но его черты окутаны тьмой, а его меч покрыт темной пеленой.

На сцену ♦ Магический, Призыв, Тень, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Op) + модификатор Силы.

Эффект: Вы призываете свое теневое воплощение. Оно может появиться в любой клетке смежной с целью. Это существо может быть использовано для фланкирования и может проводить атаки по возможности (как будто вы проводите эти атаки), но не может брать никаких других действий. Воплощение исчезает в конце вашего следующего хода.

Скрытый фантом

Прием умбрири 12

Вы подчиняете тень своей воле, и укрываете своего союзника пеленой тьмы. Теперь никакой свет не сможет разоблачить его.

На сцену ♦ Магический, Иллюзия, Тень

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель становится невидимой до тех пор, пока не будет атакована или до конца вашего следующего хода.

Теневой дух

Атака умбрири 20

Вы покрываете чувства вашего врага теневыми бликами. Ваш враг атакует воображаемого оппонента и двигается как марионетка, управляемая вами.

На день ♦ Магический, Очарование, Надежный, Тень, Оружие

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: В начале своего следующего хода, цель доминируется вами, до начала своего следующего хода. Вы не можете заставить цель брать действия, которые явно могут причинить ей урон (такие как спрыгнуть с обрыва, или наступить в ловушку, о которой она знает). В начале своего хода, вы должны быть в пределах видимости существа, или вы не сможете управлять им.

Бродячий маг меча

«Слова магии, слова стали. Моя история написана ими обоими».

Требование: Маг меча

Хотя все маги меча – ученики магического и боевого искусства, вы используете это разнообразие в своем конечном выражении. Строгая приверженность единому стилю или формальной школе боя вас не интересует. Вместо этого вы практикуете невероятный стиль боя, состоящий из различных техник, собранных со всех углов мира. Заклинания, созданные мастерами, чьи стили не вписываются в привычные школы магов меча, являются вашим любимым оружием.

Ваше знание охватывает большое количество тем. Вы можете знать рассказы о древнем Кормантире, недавних событиях в Муншае, и легенды о храбрых убийцах драконов, которые жили в Абейре, до того как он был возвращен. Вы можете узнавать любые новости ото всех, с кем вы разговариваете. Даже противоречивые взгляды на одно и то же событие показывают вам, как склонности людей могут влиять на их восприятие – их слабость, которую вы можете использовать в бою. Народная мудрость каждого региона несет уроки, которые может использовать любой воин. В каждой басне, в любой мелочи, или новости вы получаете философский урок, который управляет вами в бою.



Особенности бродячего мага меча

Эгиды проницательности (11 уровень): Когда вы используете свой талант Эгиды штурма или Эгиды опеки, вы добавляете свой модификатор Мудрости к радиусу вспышки этого таланта.

Истории людей (11 уровень): Добавьте ваш модификатор Мудрости к своим проверкам Истории.

Действие телепортации (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете телепортироваться на 5 клеток свободным действием, перед тем, как возьмете это действие.

Наученный опытом (16 уровень): Когда ваш враг наносит вам критическое попадание, вы получаете бонус, равный вашему модификатору Мудрости, к своему следующему броску атаки и урона против этого существа, в течение этой сцены.

Таланты бродячего мага меча

Атака с четырех сторон

Атака бродячего мага меча 11

Вы находитесь везде одновременно, ваш клинок пронзает врага сверху и снизу, со всех сторон.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Op) + модификатор Интеллекта + модификатор Мудрости. Проведите ворую атаку против цели.

Вторая атака: Интеллект против Стойкости, Интеллект против Реакции, или Интеллект против Воли

Попадание (Стойкость): Если атака попадает по Стойкости цели, она получает урон 1(Op) и сбита с ног.

Попадание (Реакция): Если атака попадает по Реакции цели, она получает урон 1(Op) и замедлена до конца вашего следующего хода.

Попадание (Воли): Если атака попадает по Воли цели, она получает урон 1(Op) и изумлена до конца вашего следующего хода.

Магический спутанный шаг

Прием бродячего мага меча 12

Взмах вашего клинка создает магический капкан и два спутанных портала. Когда ваш враг попадает в капкан вы входите в портал.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Немедленный ответ Персональный

Условие: Отмеченный вами враг, попадает по союзнику атакой, которая не включает вас

Эффект: Вместо использования вашего обычного немедленного ответа эгиды штурма или немедленного прерывания эгиды отеки, вы телепортируетесь в любое пространство в пределах количества клеток, равное 5 + ваш модификатор Мудрости, и телепортируете врага, который спровоцировал этот талант, в клетку, смежную с вами.

Наследие клинков

Атака бродячего мага меча 20

Вас окружают радужные клинки силы. Они защищают ваших союзников и поражают врагов.

На день ♦ Магический, Силовое поле, Стойка

Стандартное действие Персональный

Эффект: Ваши союзники в 2 клетках от вас получают бонус таланта +1 к КД и Реакции.

Одн раз за свой ход, вы можете использовать малое действие, чтобы нанести урон силовым полем, одному врагу в 5 клетках от вас, на ваш выбор. Вы наносите урон силовым полем, равный 2кб + ваш модификатор Мудрости.

Боевой волшебник Кормира

«Я сражался с адептами тени Незерила. Сделай что-нибудь опаснее этого, чтобы впечатлить меня».

Требование: Волшебник, союзный с Кормиром

Вы состоите в элитном ордене боевых магов, которые поставили свои посохи на службу Короны Кормира. Вы и ваши товарищи – это щит и меч, которые защищают королевство от коварного колдовства Незерила и других коварных угроз. Боевые волшебники работают вместе с армией Кормира, охраняя королевство от атак. В бою они идут рядом с Пурпурными Драконами, нанося врагам смертельные удары и потоки молний, холода и огня.

Как боевой волшебник, вы мастер заклинатель, чьи силы сосредоточены не на изучении тайн вселенной, а на искусстве и боевых изобретениях. Вы хотели бы жить в мире, незапятнанном силами зла, но мечты не сделают его таким, и поэтому. Каждый день, вы оттачиваете свое мастерство магии, чтобы отбросить волну тьмы и добиться победы. Ваши силы сосредоточены на контролировании поля боя, и на высвобождении магической ярости на врагов, так сильно, на сколько это возможно.

Большинство боевых волшебников кормирцы, но некоторые выходцы из других стран, обучавшиеся в академии боевых волшебников Кормира, затем присягали верности короне. Боевой волшебник, который хочет преследовать свои собственные интересы и путешествовать в другие страны, может свободно так поступить. Но при этом, он должен бдительно следить за тем, что касается короны, и никогда не действовать против интересов Лесного Королевства.

Особенности боевого волшебника Кормира

Тренированность боевого волшебника (11 уровень)

(11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, любой дальnobойный и ли зональный талант, который вы используете в этой атаке, не провоцирует атаку по возможности.

Основы магии (11 уровень): Выберете один ваш неограниченный талант или талант На сцену волшебника, который имеет цель одно существо. Этот талант считается как основная атака. Когда талант позволяет вам провести основную атаку, вы можете использовать этот талант. (Если вы используете таким способом талант На сцену, он по прежнему тратится). Если вы переобучаетесь и решаете заменить этот талант, вы можете выбрать новый талант для этой особенности.

Казнь боевого волшебника (16 уровень): Когда вы наносите критическое попадание ближней или зональной атакой, вы наносите дополнительный урон 5 всем целям этой атаки.



Заклинания боевого волшебника Кормира

Волна молнии

Атака боевого волшебника Кормира 11

Вы соединяете свои кулаки перед собой и вызываете удар грома. Широкие волны сокрушительных голубых молний сметают ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие Ближняя волна 6

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 3к8 + модификатор Интеллекта. Если вы попадаете по любой цели этим талантом, в свой следующий ход вы получаете бонус таланта +2 к вашему следующему броску атаки, основанному на Интеллекте.

Односторонняя преграда

Прием боевого волшебника Кормира 12

Вы создаете неприметную стену чистой силы, способную отразить нападок великанов или выстрел баллисты.

На день ♦ Магический, Призыв, Силовое поле

Стандартное действие Зональная стена 4 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы призываете невидимую стену смежных клеток, которая пропускает ваши магические способности. Стена может быть до 4 клеток в длину, и до 4 клеток в высоту. Эта преграда не мешает движению, но блокирует линии видимости и эффекта для дальnobойных и зональных атак. Однако, ваши дальnobойные и зональные атаки игнорируют эту преграду.

Поддержание малым: Стена остается.

Шторм победы

Атака боевого волшебника Кормира 20

Вы высвобождаете небесную ярость. Гром, молнии и стальные бритвы пронзают плоть, разбиваю щиты и пластины доспехов, на мелкие куски.

На день ♦ Магический, Инструмент, Гром

Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 4к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца вашего следующего хода, каждая цель дает вашим союзникам боевое преимущество.

Ураганный генази

«Только глупец сражается с ветром».

Требование: Генази, стихийное воплощение духа ветра

Ветер бессмертен. Воздух двигается и течет вокруг всех нас, это источник жизни, и все же он имеет ужасную разрушительную силу. Ураганы и бури могут разорить замки, или столкнуть великого героя со скалы вниз, к его смерти. Ваша раса связана с воздушными потоками так же, как и с другими элементами, но для вас воздух, не только часть вашей души; это источник невероятной силы. Вы – ураганный генази, и вы имеете легендарную власть над ветром.

Полет, способность сбивать врагов штормовым ветром, или возможность охватить поле боя, сносящим камни и деревья ураганом. Все это для вас так же просто, как взмахнуть рукой. Вы управляете течением боя, используя свою власть над воздухом, и перемещаете своих врагов как пешки на шахматной доске.



Особенности ураганного генази

Ураганное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете одно дополнительное использование за эту сцену, вашего таланта На сцену *Идущий по ветру*.

Ураганный ветер (11 уровень): Когда вы используете ваш талант На сцену *Идущий по ветру*, вы получаете скорость полета 8 до конца вашего следующего хода.

Ответная сила урагана (16 уровень): Когда вас притягивают, толкают или сдвигают, вы можете увеличить или уменьшить эту дистанцию на 1 клетку. Если вы увеличиваете ее, вы сами выбираете конечный квадрат вашего передвижения. Если существо притягивает вас в клетку, смежную с ним, вы можете увеличить дистанцию притягивания на 1 так, что бы закончить передвижение в другой клетке, смежной с этим существом.

Таланты ураганного генази

Швыряющий ураган | Атака ураганного генази 11

Потоком мыслей, вы направляете сильный порыв ветра против ваших врагов, отталкивая их.

На сцену

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект +4 против Стойкости, Мудрость +4 против Стойкости, или Харизма +4 против Стойкости

Увеличение бонуса броска атаки до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон 5к4 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы толкаете цель на 3 клетки.

Владыка духа ветра | Прием ураганного генази 12

Вы шепчете ветру, и поток воздуха нежно поднимает вас и ваших союзников над землей.

На сцену

Действие передвижения **Ближняя** вспышка 5

Цели: Вы и один или два союзника во вспышке

Эффект: Вы пролетаете 8 клеток. Все союзники, являющиеся целями таланта, могут пролететь 8 клеток свободным действием.

Ураган духа ветра | Атака ураганного генази 20

Из вас вырывается циклон порывистого ветра, подхватываая врагов в воздухе. Ураган движется по вашим командам, неся врагам разорение.

На день ♦ Призыв, Зона

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект +5 против Стойкости, Мудрость +5 против Стойкости, или Харизма +5 против Стойкости

Увеличение бонуса броска атаки до +7 на 26 уровне.

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Эффект: Зона остается до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Вы можете передвинуть вспышку на 3 клетки, и затем сдвинуть каждую цель во вспышке на 1 клетку.

Генази ДИКОГО ОГНЯ

«Убери свой меч глупец, или я сожгу его в твоих руках».

Требование: Генази, стихийное воплощение духа огня

Они говорят, что огонь бушует в сердцах всех генази, но это ничто по сравнению с тем адом, который горит в вас. Вы повелитель огня и дыма, и всех, кто бросает вам вызов, вы повергаете в сердце огня, и превращаете в пепел. Огонь в ваших руках танцует и подчиняется всем вашим желаниям.

Ваше огненное наследие дает вам силу использовать его против врагов, и защищать своих союзников от своего адского жара. Вы – сердце вечного огненного вихря, и любой, кто смеет напасть на вас, будет сожжен.

Огонь находится у вас в крови, и хотя он поражает других, вам он дает жизненные силы. Пожалейте тех, кто оказался перед вами в бою, потому что они стоят не перед смертельным противником, а перед живым вулканом, с лавой вместо крови, который обрекает на ужасные муки всех, кто поднимет на вас оружие.

Особенности генази ДИКОГО ОГНЯ

Огненная волна (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги смежные с вами получают урон огнем, равный вашему уровню + ваш модификатор Силы. Кроме того, вы получаете бонус +1 к броскам атак с ключевым словом огонь, до конца вашего текущего хода.

Управление пламенем (11 уровень): Когда вы воплощаете дух огня, вы предоставляете свое расовое сопротивление огню любым союзникам в пределах 2 клеток от вас.

Аура духа огня (16 уровень): Вас постоянно окружает мерцающий огненный покров. Если враг попадает по вам рукопашной атакой, он получает урон огнем 5.

Заклинания генази ДИКОГО ОГНЯ

Сжигание духа огня Атака генази дикого огня 11

Из вашего тела вырываются жгущие языки пламени, и перебрасываются на ближайших врагов.

На сцену ♦ Огонь

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Сила +4 против Реакции, Телосложение +4 против Реакции, или Ловкость +4 против Реакции

Увеличение бонуса броска атаки до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон огнем 3кб + модификатор Силы или Телосложения, и до конца вашего следующего хода, цель получает уязвимость огнем 5.

Тлеющая жизнь

Прием генази дикого огня 12

Ваши раны покрывает живой огонь. Языки пламени затягивают ваши щиты.

На день ♦ Исцеление

Немедленное прерывание Персональный

Условие: Вы получаете урон, который опускает ваши хиты до 0 или ниже

Эффект: Потратьте исцеление.

Пожар духа огня

Атака генази дикого огня 20

Вы вытягиваете свою силу и поджигаете кровь своего врага внутри его тела.

На день ♦ Огонь

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила +5 против Реакции, Телосложение +5 против Реакции, или Ловкость +5 против Реакции

Увеличение бонуса броска атаки до +7 на 26 уровне.

Попадание: Урон огнем 4кб + модификатор Силы или Телосложения, продолжительный урон огнем 10 и цель изумлена (спасение оканчивает оба).

Промах: Половина урона, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивается).

Особое: Эта атака игнорирует сопротивление огню и иммунитет к огню.



ЭПИЧЕСКАЯ СУДЬБА

Эпические судьбы – это материал для легенд, поскольку они представляют собой ту часть пути, где власть героев достигает невероятной силы. Эпические судьбы – это вершин их успеха.

Избранный

«Ваше божество сделало вас своим вассалом в смертном мире».

Требование: 21 уровень

Ваше божество избрало вас, чтобы вы служили его посланником в делах смертных. Вы защищаете последователей своего божества, сражаетесь против его врагов, и проповедуете его заповеди. Чтобы помочь вам в этой задаче, оно вдыхает в вашу душу искру божественной энергии, которая дает вам силы, сравнимые с силами полубога.

Как и эпическая судьба Полубога, описанная в Руководстве Игрока, божественная искра усиливает все ваши таланты. Но в отличие от Полубога, вы поклялись служить одному божеству. Действуя, как эпический герой, вы можете быть мирским экзархом, получая задания и советы своего божества. Или вы можете действовать в одиночку, следуя целям вашего божества так, как вы считаете нужным.

Не все божества имеют склонность или силы, чтобы управлять своим Избранным. Но некоторые божества могут продвигать несколько Избранных одновременно, хотя это бывает довольно редко. Божества, чаще всего ищут смертных, которые особенно преданы своей цели, но некоторые боги, как будто получают удовольствие, испытывая незаслуженных или ненадежных смертных.

Те, кто вас окружают вас, вероятно, будут обращаться к вам, используя имя вашего божества, называя вас Избранным Селун, или Избранным Морадина.

Божественные союзники несут божественных врагов

Вы – герой, но плохая новость в том, что враги вашего божества хотят уничтожить вас раньше, чем вы сможете достигнуть полной божественности. Ваши успехи позволяют врагам вашего бога легче вас найти. Если другие персонажи в вашей команде не будут рады иметь космологические цели, созданные вами, это может быть учтено игроками или ДМом при проведении финальной части кампании.

Путь к бессмертию

Многие Избранные могут жить сотни лет. Но, поскольку, Избранный становится более сильным, божественный огонь в его душе, неизбежно преображает его смертное тело. И когда не останется и следа его смертной жизни, Избранный возносится в небесный обитель своего божества, и становится защитником его целей в бессмертном королевстве. Когда Избранный достигнет вершины своей божественности силы, но не может долго находиться в мире смертных.

Особенности избранного

Все Избранные имеют одинаковые классовые особенности, как и эпическая судьба Полубог.



Божественная искра (21 уровень): Увеличьте два значения характеристик по вашему выбору на 2 каждую.

Божественное восстановление (24 уровень): В первый раз за день, когда ваши хиты уменьшены до 0 или меньше, вы восстанавливаете их в количестве, равном половине максимального значения ваших хитов.

Божественное чудо (30 уровень): Когда вы расходуете последний оставшийся талант на сцену, вы восстанавливаете использование одного таланта на сцену по вашему выбору. Таким образом ваши таланты на сцену никогда не заканчиваются.

Таланты Избранного

Каждый избранный имеет специальный прием 26 уровня, предоставленный его божеством. Эти таланты, связанные с двенадцатью великими богами, которые имеют доброе, законно доброе или нейтральное мировоззрение, описаны ниже.

Обновленный рассвет

Над полем появляется проблеск солнца, лучи которого, как копья пронзают врагов.

На день ♦ **Испеление, Излучение**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда вы или один из ваших союзников тратят исцеление, этот талант наносит урон излучением, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня + ваш модификатор Харизмы, врагу в 5 клетках от существа, которое потратило исцеление.

Поддержание малым: Эффект остается.

Прием Избранного Амунатора 26

Рог жизни**Прием Избранного Чонти 26**

В предвкушении праздника владения Чонти, ее рог изобилия дает вам свое благословение.

На день ♦ Исцеление

Малое действие **Ближняя** вспышка 20

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель может потратить исцеление. В начале каждого своего следующего хода, до конца сцены, ваш союзник, чьи хиты меньше 0, получает регенерацию 20, до начала вашего следующего хода. Эффект заканчивается, если вы теряете сознание.

Высшая магия**Прием Избранного Кореллона 26**

Магическое мастерство Кореллона позволяет вам выбирать между усилением или защитой для себя и всех ваших союзников в бою.

На день

Малое действие **Ближняя** вспышка 10

Эффект: Выберите одно из следующих преимуществ: До конца вашего следующего хода, вы и все ваши союзники во вспышке получают бонус таланта +2 к броскам атаки; или до конца вашего следующего хода, вы и все ваши союзники во вспышке получают бонус таланта +2 ко всем защитам против магических атак.

Истинная смерть**Прием Избранного Келемвора 26**

Ваш жест снимает с нежити все чары. Для них остается только смерть.

На день ♦ Исцеление

Малое действие **Ближняя** вспышка 10

Цель: Вся нежить во вспышке

Эффект: Вы восстанавливаете 2к20 хитов за каждую цель.

Каждая цель теряет все свои сопротивления, качество неосязаемости, и способность перезаряжать таланты (спасение оканчивает все).

Последствие: Цель теряет все свои сопротивления, качество неосязаемости, и способность перезаряжать таланты (спасение оканчивает все).

Кузница создания**Прием Избранного Морадина 26**

Жар древней кузницы создания Морадина вдохновляет вас и ваших союзников молотить своих врагов.

На день ♦ Исцеление

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы и любые ваши союзники, которые попали хотя бы одной атакой, восстанавливают свое второе дыхание, если оно уже было использовано за эту сцену, восстанавливают одно исцеление, и получают еще одно использование таланта На день магического предмета.

Высшее знание**Прием Избранного Огмы 26**

С божественного взгляда, понимание – это контроль.

На день

Немедленное прерывание **Персональный**

Условие: По вам попадаете атака против Стойкости, Реакции или Воли

Эффект: Проведите проверку знания монстров, для существа, которое вас атаковало. Если результат вашей проверки превышает бросок атаки монстра, его атака промахивается.

Пребывающая удача**Прием Избранного Селун 26**

Ваша боевая удача растет как луна, пребывающая к полнолунию.

На день

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, в каждый свой ход, вы получаете бонус к броскам атаки, равный количеству раненых существ в сознании, которые находятся в пределах 10 клеток от вас, на начало вашего хода.

**Божественная
регенерация**

**Прием Избранного
Сильвануса 26**

Вы зажигаете божественную искру в своем сердце, выпуская волну энергии регенерации, на короткое время.

На день ♦ Исцеление

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете регенерацию, равную показателю вашей наивысшей характеристики, до конца сцены.

Осуждение Сун

Ваша сила поражает врагов, разделяя их слабости.

На день

Малое действие **Ближняя** вспышка 20

Цели: Два существа во вспышке

Эффект: Выберите две цели. Перенесите уязвимости одной цели, к другой, до конца сцены, так что они обе имеют эти уязвимости до конца сцены, даже если эта уязвимость была временной. Если ни одна цель не уязвима к типу энергии, обе цели получают уязвимость 5 всему урону, до конца сцены.

Сияние Темпуса**Прием Избранного Темпуса 26**

Ваш боевой клич привлекает внимание Лорда Войны. Его божественное сияние приближает поражение неправедных.

На день

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, все существа, которые атакуют вас и промахиваются, получают урон равный $\frac{1}{2}$ своего уровня.

Суд войны**Прием Избранного Торма 26**

Вы обучены, чтобы исполнять решающий приговор Торма.

На день ♦ Исцеление

Свободное действие **Персональный**

Условие: Ваша рукопашная атака опускает хиты врага до 0 или ниже

Эффект: Вы восстанавливаете хиты, равные урону, нанесенному этой атакой.