

Изобретатель

Шиноби

Источник - Kingstarman

Называемые также спецагентами, шиноби - это крайне тренированные шпионы. Передавая секреты ниндзя от одного члена клана к другому, эти изобретатели используют своё мастерство в технологии и магии для улучшения шпионажа. При использовании всех инструментов и трюков самым опасным аспектом шиноби остаётся то, что никто не знает, что он здесь, пока не станет слишком поздно, когда ваши секреты раскрыты и жизнь поставлена на кон.

Шпионские инструменты

3 уровень, умение шиноби

Вы овладеваете навыком Скрытности и инструментами алхимика. Если вы уже владеете этими инструментами, можете получить владение другими ремесленными инструментами на ваш выбор.

Заклинания шиноби

3 уровень, умение шиноби

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые вы получаете на определенных уровнях, согласно таблице “Заклинания шиноби”. Для вас они считаются заклинаниями изобретателя, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

ЗАКЛИНАНИЯ ШИНОБИ

Уровень изобретателя	Заклинания
3	<i>маскировка [disguise self], туманное облако [fog cloud]</i>
5	<i>туманный шаг [misty step], отражения [mirror image]</i>
9	<i>слияние с камнем [meld into stone], послание [sending]</i>
13	<i>свобода передвижения [freedom of movement], высшая невидимость [greater invisibility]</i>
17	<i>изменение памяти [modify memory], наблюдение [scrying]</i>

Инструменты ниндзя

3 уровень, умение шиноби

Завершая длительный отдых, вы можете создать предметы из списка ниже, в общем количестве, равном вашему модификатору Интеллекта. Если предмет упоминает

спасбросок, замените его на спасбросок от ваших заклинаний изобретателя. Предметы, созданные этой способностью немагические, и превращаются в пыль через 24 часа после создания. Вы можете сделать их постоянными, если при создании используете подходящие материалы, на усмотрение Мастера.

Инструментами ниндзя являются:

- Алхимический огонь
- Мешочек калтропов
- 2 кинжала (кунаи)
- Крюк-кошка
- Капкан
- Фонарь, направленный
- Замок и ключ от него
- Маска
- Бурдюк масла
- 50-футовая верёвка
- Флакон простого яда
- Флакон противоядия

Искусство ниндзя: Нинпо

3 уровень, умение шиноби

Когда вы наносите урон одним из своих инструментов ниндзя, вы можете потратить ячейку заклинаний изобретателя 1 уровня или выше, чтобы нанести дополнительный урон огнём, холодом или электричеством. Вы наносите 1к8 урона за каждый уровень ячейки заклинаний.

Также вы получаете владение импровизированным оружием.

Дополнительная атака

5 уровень, умение шиноби

Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Искусство ниндзя: Гендзюцу

9 уровень, умение шиноби

Долг ниндзя - собирать информацию о потенциальных врагах клана. Потратив по крайней мере 1 минуту, изучая или общаясь с другим существом вне боя, вы можете узнать определённую информацию о нём:

- Значение одной характеристики на ваш выбор.
- Класс доспеха.
- Текущие хиты.

Также, если вы узнали что-то об этом существе в ходе общения, можете заставить его пройти спасбросок Харизмы со сложностью спасброска от ваших заклинаний

изобретателя. При провале цель становится либо очарована, либо напугана вами на 1 минуту.

Удар тигра, прыжок тени

15 уровень, умение шиноби

Достигнув вершин умений ниндзя, вы стали смертельны, как яд, и быстры, как ночь. Один раз в ход, когда вы наносите урон существу, которое очаровано или напугано вами, можете удвоить причиняемый урон.

Также вы можете перемещаться по вертикальным поверхностям и поверхности воды, не падая.

Жрец

Домен Рока

Источник: “Carreu’s Grimoire of Everything”

Вестники рока странствуют от города к городу, пророча их жителям неудачи и божественную кару в наказание за грехи. Вредители, рои насекомых, катаклизмы... Они - посланники богов, делящиеся с неверующими последними предупреждениями перед тем, как обрушить на них свой гнев.

Заклинания домена

1 уровень, умение домена рока

Существуют доменные заклинания, которые вы получаете на определенных уровнях, согласно таблице “Заклинания домена рока”. Смотрите информацию о доменных заклинаниях в способности жреца Божественный домен.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА РОКА

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>порча [bane], вызов страха [cause fear]</i>
3	<i>гадание [augury], стая фамильяров [flock of familiars]</i>
5	<i>проклятье [bestow curse], ужас [fear]</i>
7	<i>усыхание [blight], проклятье стихий [elemental bane]</i>
9	<i>заражение [contagion], нашествие насекомых [insect plague]</i>

Предупреждение богов

1 уровень, умение домена рока

Вы получаете владение навыком Запугивание и узнаете заговор *нашествие [infestation]*. Для вас этот заговор считается заговором жреца.

Дурное знамение

1 уровень, умение домена рока

Накладывая заклинание на существ, вы можете также предсказать что-то дурное об их будущем. Когда вы так делаете, до начала вашего следующего хода, каждый раз, как эти существа совершают бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, они должны бросить к4 и вычесть результат из этого броска.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования, когда завершаете длительный отдых.

Божественный канал: Незавидная судьба

2 уровень, умение домена рока

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы проклясть судьбу существа. Действием выберите существо, которое видите в пределах 60 футов. В течении следующих 10 минут атаки по этому существу считаются критическими на результатах броска 18, 19 и 20.

Злой рок

6 уровень, умение домена рока

Когда существо, которое вы видите или слышите в пределах 30 футов, должно бросить кость (для броска атаки, урона, проверки или другую), вы можете реакцией решить, что результат этого броска - 1. Вы должны использовать эту особенность до того, как бросок совершён. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите длительный отдых.

Начиная с 17 уровня вы можете использовать эту способность дважды прежде, чем ей потребуется восстановление длительным отдыхом.

Могущественное колдовство

8 уровень, умение домена рока

Вы добавляете модификатор Мудрости к броскам урона заговоров жреца.

Апокалипсис

17 уровень, умение домена рока

Вы можете наслать апокалипсис на головы неверующих. Когда вы используете способность Божественное вмешательство и желаете, чтобы божество призвало эффект заклинания **землетрясение [earthquake]**, **цунами [tsunami]** или **метеоритный дождь [meteor swarm]**, способность срабатывает автоматически, и перезаряжается за 1к4 дней вместо 7.

Начиная с 20 уровня вы можете использовать Божественное вмешательство снова, завершив длительный отдых, если предыдущее использование Божественного вмешательства было использовано для Апокалипсиса.

Домен Бессмертия

Источник: Kingstarman

Жрецы, что следуют учениям бессмертных, молятся не традиционным богам, но смертным, которые вознеслись над своим скромным происхождением, чтобы стать богами во плоти. Такие жрецы часто становятся учениками древних бессмертных или секты бессмертных, следуя их учениям в надежде достигнуть бессмертия самим.

Заклинания домена

1 уровень, умение домена бессмертия

Существуют доменные заклинания, которые вы получаете на определенных уровнях, согласно таблице “Заклинания домена бессмертия”. Смотрите информацию о доменных заклинаниях в способности жреца Божественный домен.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА БЕССМЕРТИЯ

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>сон [sleep], поглощение стихий [absorb elements]</i>
3	<i>воображаемая сила [phantasmal force], лунный луч [moonbeam]</i>
5	<i>образ [major image], рост растений [plant growth]</i>
7	<i>мираж [hallucinatory terrain], превращение [polymorph]</i>
9	<i>далёкий шаг [far step], стена света [wall of light]</i>
17	<i>неуязвимость [invulnerability]</i>

Секта бессмертных

1 уровень, умение домена бессмертия

Избрав этот домен, вы должны выбрать секту, которой последуете в поисках бессмертия. Выберите либо **Божественное тело**, либо **Божественную мудрость**. Ваш выбор определяет способности на первом и последующих уровнях жреца:

- **Божественное тело:** вы получаете владение навыком либо Акробатики, либо Атлетики, а также воинским оружием.
- **Божественная мудрость:** вы получаете владение навыком История, а также узнаете дополнительный заговор жреца.

Защиты бессмертного

1 уровень, умение домена бессмертия

Все бессмертные отточили свои боевые рефлексy до вершин мастерства. Когда вы не носите доспехов, ваш класс доспеха равен 12+ваш модификатор Мудрости. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Божественный канал: Облик бессмертного

2 уровень, умение домена бессмертия

Действием вы можете использовать Божественный канал, чтобы на 1 минуту принять облик бессмертного. На вашем теле появляются тёмные отметины, и вы получаете одно из следующих преимуществ в зависимости от избранной Секты бессмертных:

- **Божественное тело:** ваше тело становится твёрдым, как камень, и вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему удвоенному уровню жреца. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, можете совершить ещё одну атаку бонусным действием.
- **Божественная мудрость:** в центре вашего лба открывается третий глаз, и вы удваиваете свой бонус мастерства для всех проверок Мудрости (Восприятие). Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Призыв божественного персикового дерева

6 уровень, умение домена бессмертия

Действием вы можете призвать божественное персиковое дерево в пределах 30 футов от себя. Дерево мгновенно вырастает до 10-футового размера, или пока не заполнит собой комнату, расцветает и существует 1 час. Когда вы или ваш союзник опускают хиты существа до 0 в пределах 60 футов от дерева, его жизненная сила поглощается и превращается на выросший на дереве персик. Эти персики остаются свежими 1 час, после чего гнивают, и действуют только в 100 футах от дерева, на котором выросли.

Когда существо съедает фрукт, оно получает одно из следующих преимуществ:

- Наложённый эффект Малого восстановления.
- 2к4+ваш модификатор Мудрости хитов.
- Преимущество на спасбросках от отравления на следующие 24 часа.

Получить преимущество от съеденного божественного персика возможно только один раз за 24 часа. Вы должны завершить длительный отдых, чтобы вырастить дерево снова.

Дар бессмертного

8 уровень, умение домена бессмертия

Вы получаете одно из следующих преимуществ, в зависимости от избранной Секты бессмертных:

- **Божественное тело:** Один раз в свой ход, когда вы попадаете атакой оружием, можете причинить ей дополнительно 1к8 урона излучением. Этот урон излучением увеличивается до 2к8, когда вы достигаете 14 уровня.
- **Божественная мудрость:** Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Истинно бессмертный

17 уровень, умение домена бессмертия

Вы больше не стареете, и можете выбирать возраст, на который выглядите. Вы получаете одно из следующих преимуществ, в зависимости от избранной Секты бессмертных:

- **Божественное тело:** Вы получаете сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону. Находясь в Облике бессмертного, в начале каждого своего хода вы восстанавливаете 1кб+ваш модификатор Мудрости хитов, если ваши текущие хиты не превышают половину от максимума.
- **Божественная мудрость:** Вы получаете скорость полёта, равную вашей наземной скорости. Находясь в Облике бессмертного, вы иммунны к состояниям испуга и очарования.

Домен Странствий

Источник: “Legends of Frozenfar: an Icewind Dale Player’s Companion”

Миры “Подземелий и Драконов” обширны и изрезаны сетями дорог, торговых маршрутов и кругов телепортации. Эти сети позволяют товарам, информации и культуре течь с места на место между отдалёнными уголками мира. Добрые жрецы этого домена верят, что эти потоки улучшают жизнь каждого; злые же знают, что те, кто контролирует эти сети, контролирует то, что люди знают, что они получают, и отношения между разбросанными вдалеке регионами.

Заклинания домена

2 уровень, умение домена странствий

Существуют доменные заклинания, которые вы получаете на определенных уровнях, согласно таблице “Заклинания домена странствий”. Смотрите информацию о доменных заклинаниях в способности жреца Божественный домен.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА СТРАНСТВИЙ

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>поспешное отступление</i> , [expeditious retreat], <i>скороход</i> [longstrider]
3	<i>поиск скакуна</i> [find steed], <i>бесследное передвижение</i> [pass without trace]
5	<i>послание</i> [sending], <i>подводное дыхание</i> [water breathing]
7	<i>поиск высшего скакуна</i> [find greater steed], <i>свобода передвижений</i> [freedom of movement]
9	<i>далёкий шаг</i> [far step], <i>круг телепортации</i> [teleportation circle]

Путешественник

2 уровень, умение домена странствий

Вы изучаете три языка на свой выбор, а также получаете владение водным и наземным транспортом и либо инструментами картографа, либо инструментами навигатора.

Бывалый странник

1 уровень, умение домена странствий

Путешествуя по дороге или известному торговому пути как минимум час, вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет передвижение вашей группы.
- Ваша группа не может потеряться, кроме как из-за магии.
- Скорость скакунов и транспорта, используемого группой, удваивается.
- Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), чтобы заметить опасность или засаду.

Божественный канал: Безопасная дорога

2 уровень, умение домена странствий

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы благословить существо в его странствии.

Действием выберите существо, которое можете видеть в пределах 30 футов. На протяжении следующей минуты движение этого существа не провоцирует атак, оно игнорирует труднопроходимую местность, и когда оно совершает действие Рывок, может совершить Рывок ещё раз бонусным действием.

Скорый на ногу

6 уровень, умение домена странствий

Все ваши скорости перемещения увеличиваются на 10 футов, и пока вы едете верхом, все скорости вашего скакуна также увеличиваются на 10 футов.

Могущественное колдовство

8 уровень, умение домена странствий

Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Золотой путь

17 уровень, умение домена странствий

Вам не требуются материальные компоненты, чтобы наложить *круг телепортации*. Кроме того, если вы решите предоставить этому заклинанию материальные компоненты, круг становится постоянным, как если бы вы накладывали его на этой

локации на протяжении года. Вы можете поддерживать таким образом количество постоянных кругов, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1), и когда превышаете это количество, выбираете, какой из предыдущих быстрых постоянных кругов будет немедленно уничтожен.

Друид

Круг оккультного

Источник: “The Hexing Scrolls” by Jacob “XP to Level 3”

Оккультные друиды погрузились в странные аспекты мира, изучая ритуалы для общения с духами-хитрецами. Эти друиды учат забытую тёмную магию, которая, для некоторых, служит тому, чтобы нести зло. Друиды Оккультного копят эту силу для других целей, изучают её, чтобы помогать природе и защищать её. Оккультистов часто принимают за карг или ведьм, но они - лишь проводники этой силы и не обязательно обладают злобными намерениями.

Магия вуду

2 уровень, умение круга оккультного

Вы прошли ритуал, чтобы получать силу от духа Лоа, существа-посредника между мирами. Связь с ним даёт вам доступ к определённым заклинаниям. Вы узнаете заговор *злая насмешка*.

Достигая определённых уровней в этом классе, вы получаете доступ к заклинаниям, как указано в таблице ниже. Заклинания, к которым вы получили доступ, всегда подготовлены вами и не учитываются при подсчёте заклинаний, которые вы можете подготовить. Если такое заклинание не находится в списке заклинаний друида, оно считается заклинанием друида для вас.

Уровень друида	Заклинания
3	<i>гадание [augury], корона безумия [crown of madness]</i>
5	<i>проклятие [bestow curse], духовные стражи [spirit guardians]</i>
7	<i>воображаемый убийца [phantasmal killer], принуждение [compulsion]</i>
9	<i>пляска смерти [danse macabre], подчинение личности [dominate person]</i>

Проклятое превращение

2 уровень, умение круга оккультного

Вы обучаетесь делиться своими друидическими силами с другими. Вы можете использовать Дикую Форму, чтобы превращать других существ вместо себя. Для этого действием коснитесь согласного гуманоида - он превращается, используя правила и характеристики вашей Дикой Формы.

Ритуал тёмных духов

6 уровень, умение круга оккультного

Вы можете общаться с капризными духами Лоа лично. Завершая длительный отдых, выберите одного духа, с которым наладите связь. Вы можете наладить связь одновременно только с одним духом.

Дух посредников. Настроившись на этого духа, вы можете телепатически общаться с любым существом в пределах 30 футов. Язык этой телепатии странный и неизвестный, но любой, кто говорит хотя бы на одном языке, его понимает.

Дух лечения. Настроившись на этого духа, вы получаете набор энергии, представленный костями 1к10 в количестве, равном вашему уровню друида. Действием вы можете выбрать существо, которое видите в пределах 30 футов, и потратить количество костей, не превышающее половины вашего уровня друида. Бросьте все потраченные кости и сложите результаты вместе - цель восстанавливает количество хитов, равное этой сумме.

Дух сотворения. Настроившись на этого духа, вы можете опьянить человека. Выберите существо в пределах 30 футов - оно становится отравлено, сбито с ног и недееспособно на 1 минуту. Существо может совершать спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, оканчивая эффекты при успехе. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Дух шарма. Настроившись на этого духа, вы совершаете с преимуществом все проверки и спасброски Харизмы. Кроме того, другие существа совершают проверки Харизмы против вас с помехой.

Улучшенное проклятое превращение

10 уровень, умение круга оккультного

Вы можете использовать Проклятое превращение на несогласных гуманоидов. Такая цель должна пройти спасбросок Мудрости со сложностью спасброска от ваших заклинаний друида. При провале цель превращается в существо по вашему выбору, и не может превратиться обратно, если вы этого не желаете или если не произойдёт какая-то из причин, по которой дикая форма обычно заканчивается.

Друзья по ту сторону

14 уровень, умение круга оккультного

Вы заработали уважение духов, и они наградили вас за верность. Один раз за 30 дней вы можете наложить заклинание *желание*, не нуждаясь в ячейке заклинаний. Это желание исполняют духи, и оно может обернуться не совсем таким, как вы ожидали. Мастер решает, каким станет дарованное желание.

Рунный мудрец

Источник: “The Runekeeper Class & Runic Invocation”

Тайный язык кругов друидов, друидический - это больше, чем просто секретные послания, вырезаемые на деревьях и камнях. Язык построен из рун, говорящих о сохранении, природе и первобытных животных инстинктах. Друиды - хранители священных мест нетронутой природы, а друидические руны - сакральные чертежи, определяющие, чем природа является в принципе.

Как Рунный мудрец, вы не обязательно приняты в какой-либо круг друидов. Скорее, вы работаете неким посредником между ними. Пока все они могут быть сосредоточены на своём собственном аспекте природы, ваше внимание уделено заповедной философии сохранения.

Знание рун

2 уровень, умение рунного мудреца

Вы можете использовать магические руны для улучшения своего снаряжения. Вы узнаете две руны, требованиям которых соответствуете, на ваш выбор, и каждый раз, как вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одну известную вам руну на другую, полученную от этой особенности. Вы узнаете больше рун, когда получаете уровни в этом классе, в соответствии со столбцом Известные руны таблицы Рунные воззвания Рунного мудреца.

Начертание рун. Хотя вы можете вырезать или нарисовать руну на предмете, именно магический, медитативный процесс начертания пробуждает её потенциал и делает доступной для вашего вызова. Чтобы быть действенной, руна должна быть начертана на оружии, доспехе, щите, ювелирном изделии, на чём-то, что вы можете носить или держать в руке, или определённом предмете, указанном в её требованиях.

Начертанная вами руна остается на объекте бесконечно долго, но когда вы умираете, руна исчезает по истечении количества дней, равного вашему модификатору Мудрости (минимум 1 день). Руна также исчезает, если перестаёт быть известной вам.

Вы можете изменить начертанные руны, когда завершаете продолжительный отдых; максимальное количество единовременно начертанных рун отображено в столбце Начертанные руны таблицы Рунные воззвания Рунного мудреца. На предмете одновременно может быть только одна начертанная вами руна. Если вы начертите руну, превысив лимит начертанных рун, вы выбираете освобождаемую руну.

Как только руна начертана, она даёт пассивный эффект и может быть пробуждена.

Пробуждение рун. Хотя другие существа могут настраиваться на начертанные вами руны и получать от них пользу, только вы можете пробуждать их. Пробуждение руны требует действия, указанного в её описании, и длится в течение указанной длительности. Чтобы пробудить руну, вы должны либо прикоснуться к ней, либо произнести её имя, и всё, что помешало бы вам наложить заклинание, также мешает вам пробудить руну. Если вы начертали одну и ту же руну на нескольких предметах, вы выбираете, какая из этих рун пробуждается.

Когда вы пробуждаете руну, она становится инертной, пока вы не начертаете её вновь. Инертные руны не могут быть пробуждены, но всё же дают свои пассивные эффекты.

Взываетельная характеристика. Обучившись искусству начертания рун, вы используете сложность спасброска и модификатор атаки заклинанием друида, когда вашим рунам требуется использовать спасбросок или бросок атаки.

РУННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ РУННОГО МУДРЕЦА

Уровень друида	Известные руны	Начертанные руны
2	2	1
3	2	2
4	2	2
5	2	2
6	2	2
7	3	2
8	3	2
9	3	3
10	3	3
11	4	3
12	4	3
13	4	3
14	4	3
15	5	4
16	5	4
17	5	4
18	5	4
19	6	4
20	6	4

Стоячие камни

2 уровень, умение рунного мудреца

Вы можете действием потратить одно из использований своей Дикой формы, чтобы возвести обелиск, на котором высечена одна из ваших Друидических рун, в незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас. Камень занимает область 5 на 5 футов и имеет высоту 10 футов. Если сторожевой камень возведён на осквернённой земле, земля в пределах 30 футов от него немедленно очищается.

Этот камень - Средний предмет с Классом доспеха 17 и количеством хитов, равном вашему пятикратному уровню друида, он обладает иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Если камень уничтожен, он рассыпается на части, иначе навсегда остаётся на месте, в котором вы его возвели.

Сторожевой камень излучает магию начертанной на нём руны на протяжении длительности пробуждённого эффекта. На протяжении этой длительности любые существа по вашему выбору в пределах 10 футов от обелиска получают пассивный эффект руны, как если бы они носили руну начертанной на каком-то из своих предметов, игнорируя требования к предметам. Эффект оканчивается раньше, если камень уничтожен.

Хиромантия камня

6 уровень, умение рунного мудреца

Бонусным действием в свой ход вы можете сделать себя окаменевшим до начала вашего следующего хода.

Будучи окаменевшим таким образом, вы иммунны к любому урону, получаете чувство вибрации в пределах 60 футов и через это чувство остаётесь осведомлены о своём окружении.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное количеству начертанных вами рун, и восстанавливаете все использования, когда завершаете длительный отдых.

Великое сохранение

10 уровень, умение рунного мудреца

Если ваш союзник умирает, находясь под действием вашей Друидической руны, на его труп немедленно накладывается заклинание *нетленные останки* [gentle repose].

Также, когда вы используете способность Стоячие камни, камень и любые существа в области его действия по вашему выбору восстанавливают 1к8 хитов, когда вы пробуждаете руны.

(Либо эта способность восстанавливает (и добавляет менгиру) хиты, когда менгир выставляется, либо каждый раз, пока он активен и друид использует руны, либо просто каждый раз, как друид использует руны. Не понятно до конца)

Защита древних

14 уровень, умение рунного мудреца

Когда вы используете действие для способности Стоячие камни, можете создать ей до трёх камней, на каждом из которых могут быть начертаны одинаковые или различные руны.

Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать эту способность повторно.

Воин

Рунный рыцарь, вариант Рунных воззваний

Источник: “The Runekeeper Class & Runic Invocation”

Бонусные владения

3 уровень, умение рунного рыцаря

Вы получаете владение инструментами каллиграфии, и учитесь говорить, писать и читать на двух языках по вашему выбору.

Знание рун

3 уровень, умение рунного рыцаря

Вы можете использовать магические руны для улучшения своего снаряжения. Вы узнаете две руны, требованиям которых соответствуете, на ваш выбор, и каждый раз, как вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одну известную вам руну на другую, полученную от этой особенности. Вы узнаете больше рун, когда получаете уровни в этом классе, в соответствии со столбцом Известные руны таблицы Рунные воззвания Рунного рыцаря.

Начертание рун. Хотя вы можете вырезать или нарисовать руну на предмете, именно магический, медитативный процесс начертания пробуждает её потенциал и делает доступной для вашего вызова. Чтобы быть действенной, руна должна быть начертана на оружии, доспехе, щите, ювелирном изделии, на чём-то, что вы можете носить или держать в руке, или определённом предмете, указанном в её требованиях.

Начертанная вами руна остается на объекте бесконечно долго, но когда вы умираете, руна исчезает по истечении количества дней, равного вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 день). Руна также исчезает, если перестаёт быть известной вам.

Вы можете изменить начертанные руны, когда завершаете продолжительный отдых; максимальное количество одновременно начертанных рун отображено в столбце Начертанные руны таблицы Рунные воззвания Рунного рыцаря. На предмете одновременно может быть только одна начертанная вами руна. Если вы начертите руну, превысив лимит начертанных рун, вы выбираете освобождаемую руну.

Как только руна начертана, она даёт пассивный эффект и может быть пробуждена.

Пробуждение рун. Хотя другие существа могут настраиваться на начертанные вами руны и получать от них пользу, только вы можете пробуждать их. Пробуждение руны требует действия, указанного в её описании, и длится в течение указанной длительности. Чтобы пробудить руну, вы должны либо прикоснуться к ней, либо произнести её имя, и всё, что помешало бы вам наложить заклинание, также мешает вам пробудить руну. Если вы начертали одну и ту же руну на нескольких предметах, вы выбираете, какая из этих рун пробуждается.

Когда вы пробуждаете руну, она становится инертной, пока вы не начертаете её вновь. Инертные руны не могут быть пробуждены, но всё же дают свои пассивные эффекты.

Взывательная характеристика. Обучившись искусству начертания рун, вы используете Интеллект, когда вашим рунам требуется использовать спасбросок или бросок атаки.

Сл спасброска от рун = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта

РУННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ РУННОГО РЫЦАРЯ

Уровень волшебника	Известные руны	Начертанные руны
2	2	1
3	2	2
4	2	2
5	2	2
6	2	2
7	3	2
8	3	2
9	3	3
10	3	3
11	4	3
12	4	3
13	4	3
14	4	3
15	5	4
16	5	4
17	5	4
18	5	4
19	6	4
20	6	4

Воззавшего импульс

3 уровень, умение рунного рыцаря

Вы получаете новую атаку, которую можете применить частью действия Атаки, когда используете оружие, на котором начертана руна. Это дальнобойная атака заклинанием с дальностью 30 футов, которой вы владеете, и используете модификатор Силы, Ловкости или Интеллекта на ваш выбор для её бросков атаки и урона. Атака наносит 1к10 урона силовым полем.

Рунный щит

7 уровень, умение рунного рыцаря

Вы получаете сопротивление типу урона, наносимому вашим Воззавшего импульсом.

Также вы можете выпустить рунную магию, чтобы защитить своих союзников. Когда по другому существу, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, попадает атака, вы можете заставить атакующего перебросить к20 и использовать новый бросок.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования, завершая длительный отдых.

Пульс веков

10 уровень, умение рунного рыцаря

Дальность вашего Воззавшего пульса увеличивается до 60 футов.

Также, когда вы пробуждаете руну, можете сменить вид урона, наносимый Воззавшего импульсом, на другой по вашему выбору из следующих: холод, огонь, излучение, электричество или силовое поле. Это изменение действует до тех пор, пока вы не используете эту способность снова.

Катафатическое воззвание

15 уровень, умение рунного рыцаря

Вы можете пробудить каждую из своих рун дважды, а не единожды, прежде, чем завершить длительный отдых.

Пульс всемогущества

18 уровень, умение рунного рыцаря

Когда вы пробуждаете одну из своих рун, можете изменить вид урона своего Воззавшего импульса на любой вид урона по вашему выбору, и вы обладаете иммунитетом к виду урона, наносимому вашим Воззавшего импульсом.

Следопыт

Хранитель дождя

Источник - Kingstarman

Хранители дождя - уважаемая и жизненно важная часть своего сообщества, поскольку способны воззвать к силам бури, призывая так нужный деревне дождь. Эти умелые следопыты связали себя с первобытными силами природы, направляя силу дождей на питание земли и выживание своего народа. Они - защитники не только природы, но и своей деревни, использующие свою связь для защиты как от внешних, так и от внутренних угроз. Дожди - это сила, с которой стоит считаться, и тем, кто встретится с Хранителем дождя, стоит опасаться штормовой силы, что они несут.

Заклинания анклава

3 уровень, умение хранителя дождя

Вы изучаете дополнительные заклинания, достигая определённых уровней в этом классе, как указано в таблице Заклинания Хранителя дождя. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями следопыта, но не учитываются при подсчёте известных вам заклинаний.

ЗАКЛИНАНИЯ ХРАНИТЕЛЯ ДОЖДЯ

Уровень следопыта	Заклинания
3	<i>церемония [ceremony]</i>
5	<i>туманный шаг [misty step]</i>
9	<i>хождение по воде [water walk]</i>
13	<i>водяная сфера [watery sphere]</i>
17	<i>водоворот [maelstrom]</i>

Штормовой прорицатель

3 уровень, умение хранителя дождя

Вы обладаете природной склонностью к воде. Вы получаете скорость плавания 30 футов, или, если уже обладаете скоростью плавания, удваиваете её.

Также у вас талант к пониманию погоды и её знамений. Бонусным действием вы можете предсказать погоду на следующие 24 часа, если можете свободно видеть небо.

Водный проводник

3 уровень, умение хранителя дождя

Вы узнаете, как призывать силу воды, чтобы лечить союзников и защищать их от вреда. Вы можете использовать пинту воды из фляги или другого подходящего источника, чтобы произвести один из следующих эффектов:

Целебная вода. Бонусным действием вы можете провести ритуал, восстанавливающий 1к8 хитов одному существу в 5 футах от вас.

Защитная вода. Вы можете использовать воду, чтобы создать щит вокруг себя или союзника в пределах 30 футов. Реакцией в ответ на то, чтобы вы или такой союзник стали целью атаки, вы можете обеспечить бонус +2 к КД цели до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1), и восстанавливаете все использования, когда завершаете длительный отдых.

Приёмы водолея

7 уровень, умение хранителя дождя

Вы получаете больше контроля над водой, и можете использовать способность Водный проводник новыми способами:

Целебный душ. Бонусным действием вы можете потратить любое количество пинт воды, вплоть до вашего модификатора Мудрости. За каждую пинту вы можете восстановить 1к8 хитов себе или существу в пределах 30 футов от вас. Вы не должны восстанавливать всё одному существу.

Защитная волна. Действием вы можете потратить 5 пинт воды, чтобы создать защитную волну, удерживающую врагов на расстоянии. Из контейнера исходит вода в линии длиной 100 и шириной 5 футов, заставляя существ по вашему выбору в пределах волны совершить спасбросок Ловкости. При провале спасброска существо толкается до конца линии, или так далеко, как может до встречи с препятствием, и получает 4к6 урона холодом. При успехе существо получает 2к6 урона холодом и не толкается.

Дополнительно, когда вы накладываете заклинание следопыта, можете использовать остаточную магию, чтобы восстановить свою воду. Вы наполняете бурдюк или другой подходящий контейнер в пределах 10 футов от вас 1 пинтой пресной воды за каждый уровень заклинания.

Благословение духов дождей

11 уровень, умение хранителя дождя

Как хранитель дождя, вы обладаете внутренней связью с определёнными духами природы, что наделяют вас своими благословениями. Вы можете дышать под водой и обладаете сопротивлением к урону огнём.

Сорокадневный потоп

15 уровень, умение хранителя дождя

Вы достигли звания старейшины хранителей дождей, и можете низвергнуть небеса на землю в дожде. Действием вы можете призвать большое дождевое облако, которое начинает проливаться дождём в области 100 футов вокруг вас в течении 1 минуты. Дождь создаёт эффект осадков, как от заклинания *власть над погодой [control weather]*, который усиливается каждый раунд. Пока льётся этот дождь, вы получаете следующие преимущества:

- Вы действуете так, будто находитесь под водой.
- Вы можете использовать способность Водный проводник, не расходуя её использования и воду.
- Вы получаете иммунитет к урону огнём.

Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать эту способность повторно.

Плут

Бандит-наездник

Источник: “*Grim Hollow Player’s Guide*”

Рыща по дорогам, банды наездников вселяют страх в сердце каждого путешественника и торговца, цепляющегося за свои копейки. Они преследуют свою награду верхом на быстром и верном скакуне - чтобы затем так же быстро сбежать.

На волоске

3 уровень, умение бандита-наездника

Когда вы совершаете бросок инициативы, можете немедленно реакцией совершить одно из следующих действий:

- Одну атаку оружием с преимуществом.
- Переместиться на свою скорость, или заставить своего скакуна переместиться на его скорость, не провоцируя атак.
- Совершить Уклонение.
- Совершить взаимодействие с предметом.

Верный скакун

3 уровень, умение бандита-наездника

Вы можете наложить заклинание *поиск скакуна [find steed]*. Его тип - зверь, а не небожитель, исчадие или фея. Наложив это заклинание таким образом, вы не можете сделать этого снова, пока не завершите длительный отдых.

Нагнать их

3 уровень, умение бандита-наездника

Вы получаете дополнительный способ использования своей Скрытой атаки: вам не требуется преимущество на атаке для применения Скрытой атаки, если вы или ваш скакун в этом ходу переместились по крайней мере на 20 футов, а у вас нет помехи на атаку. Прочие правила для применения Скрытой атаки остаются в силе.

Повелитель лошадей

9 уровень, умение бандита-наездника

Вы можете потратить минуту, заботясь и ухаживая за своим скакуном. После этого он получает временные хиты в количестве, равном удвоенному уровню в этом классе.

Кроме того, ваша хитрость передаётся и вашему скакуну. Пока вы контролируете скакуна, он может использовать своё бонусное действие, чтобы совершить Рывок, Уклонение или Отход.

Настоящее мужество

13 уровень, умение бандита-наездника

Вы получаете владение спасбросками Телосложения. Кроме того, если эффект заставляет вас пройти спасбросок Телосложения, чтобы получить половину урона, вы вместо этого получаете половину урона при проваленном спасброске и не получаете урона при успешном.

Отчаянность

17 уровень, умение бандита-наездника

Когда ваши хиты опускаются до 0, вы можете реакцией совершить одно из действий способности На волоске прямо перед тем, как упасть без сознания.

Колдун

Королева Драконов

Источник: “The Book of Furry Magic”

Расширенный список заклинаний

1 уровень, умение королевы драконов

Королева Драконов позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка, когда вы узнаете заклинания колдуна. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания:

Уровень заклинаний	Заклинания
1	<i>героизм [heroism], огонь фей [faerie fire]</i>
3	<i>воображаемая сила [phantasmal force], пиротехника [pyrotechnics]</i>

5	<i>ослепляющая кара [blinding smite], маяк надежды [beacon of hope]</i>
7	<i>огненные щит [fire shield], воображаемый убийца [phantasmal killer]</i>
9	<i>священное оружие [holy weapon], притворство [seeming]</i>

Гламур

1 уровень, умение королевы драконов

Вы можете воззвать к магии покровителя, чтобы на 1 час придать себе неземную красоту. Это видение отдалённо похоже на вас, но оно становится центром внимания и имеет отличительные признаки, указывающие на вашего покровителя. Существа, видящие неземную красоту, обладают помехой на проверки Мудрости (Восприятие), совершенные, чтобы увидеть других существ, кроме вас.

Бросая тени

6 уровень, умение королевы драконов

Вы можете встать в полный рост и отбросить жуткую тень, окутывая ужасом сердца врагов. Будучи окружёнными Гламуром, вы можете действием создать ауру теней, обращающую яркий свет в тусклый в пределах 60 футов от вас. Враждебные существа, оказавшиеся в пределах этой ауры в момент её появления, должны совершить спасбросок Харизмы со сложностью спасброска от ваших заклинаний колдуна, при провале становясь испуганными вами на 1 минуту. Аура существует 1 минуту, или пока вы не закончите её бонусным действием.

Дурнота

10 уровень, умение королевы драконов

Увидев вашу внешность, даже самые сильные души не выдерживают. Враждебные существа, начинающие свой ход в 10 футов от вас в форме Гламура, должны пройти спасбросок Телосложения со сложностью спасброска от ваших заклинаний колдуна, становясь отравленными на 1 час при провале. Существо, прошедшее этот спасбросок, становится иммунным к нему на 24 часа.

Неудержимая фантазия

14 уровень, умение королевы драконов

Силы вашего покровителя начинают оказывать заметный эффект на ваше тело и вашу магию. Пока ваш Гламур активен, вы получаете следующие преимущества:

- Вы не можете быть испуганы и очарованы.
- Значение вашей Харизмы увеличивается на ваш бонус мастерства (максимум - 30).

Волшебник

Орден Воззваний

Источник: “The Runekeeper Class & Runic Invocation”

Волшебники, принадлежащие ордену воззваний - это рунные писари, мастера секретных рун силы, этих древних символов, воплощающих фундаментальную магию сотворения. Великаны были первыми смертными, кто овладел рунной магией, хотя многие другие расы со временем украли или выторговали эту силу.

Рунный писарь не просто изучает искусство пробуждения рун, его заклинательство олицетворяет природу этих знаков. Они могут воплощать свои заклинания в виде глифов, символов дремлющей магической силы, пользующихся спросом в качестве ловушек подземельях и иных магических крепостях.

Учёный-лингвист

2 уровень, умение ордена воззваний

Ваши исследования рун развивают познания в языках. Вы учитесь писать, читать и говорить на двух языках на ваш выбор.

Кроме того, золото и время, которые вы тратите на изучение языков, уменьшаются вдвое.

Знание рун

2 уровень, умение ордена воззваний

Вы можете использовать магические руны для улучшения своего снаряжения. Вы узнаете две руны, требованиям которых соответствуете, на ваш выбор, и каждый раз, как вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одну известную вам руну на другую, полученную от этой особенности. Вы узнаете больше рун, когда получаете уровни в этом классе, в соответствии со столбцом Известные руны таблицы Рунные воззвания Ордена воззваний.

Начертание рун. Хотя вы можете вырезать или нарисовать руну на предмете, именно магический, медитативный процесс начертания пробуждает её потенциал и делает доступной для вашего вызова. Чтобы быть действенной, руна должна быть начертана на оружии, доспехе, щите, ювелирном изделии, на чём-то, что вы можете носить или держать в руке, или определённом предмете, указанном в её требованиях.

Начертанная вами руна остается на объекте бесконечно долго, но когда вы умираете, руна исчезает по истечении количества дней, равного вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 день). Руна также исчезает, если перестаёт быть известной вам.

Вы можете изменить начертанные руны, когда завершаете продолжительный отдых; максимальное количество единовременно начертанных рун отображено в столбце Начертанные руны таблицы Рунные воззвания Ордена воззваний. На предмете

одновременно может быть только одна начертанная вами руна. Если вы начертите руну, превысив лимит начертанных рун, вы выбираете освобождаемую руну.

Как только руна начертана, она даёт пассивный эффект и может быть пробуждена.

Пробуждение рун. Хотя другие существа могут настраиваться на начертанные вами руны и получать от них пользу, только вы можете пробуждать их. Пробуждение руны требует действия, указанного в её описании, и длится в течение указанной длительности. Чтобы пробудить руну, вы должны либо прикоснуться к ней, либо произнести её имя, и всё, что помешало бы вам наложить заклинание, также мешает вам пробудить руну. Если вы начертали одну и ту же руну на нескольких предметах, вы выбираете, какая из этих рун пробуждается.

Когда вы пробуждаете руну, она становится инертной, пока вы не начертаете её вновь. Инертные руны не могут быть пробуждены, но всё же дают свои пассивные эффекты.

Взывательная характеристика. Обучившись искусству начертания рун, вы используете заклинательную характеристику волшебника, когда вашим рунам требуется использовать сбросок или бросок атаки.

РУННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ ОРДЕНА ВОЗЗВАНИЙ

Уровень воина	Известные руны	Начертанные руны
3	2	2
4	2	2
5	2	2
6	2	2
7	3	2
8	3	2
9	3	3
10	3	3
11	4	3
12	4	3
13	4	3
14	4	3
15	5	4
16	5	4
17	5	4

18	5	4
19	6	4
20	6	4

Наложение глифов

6 уровень, умение ордена воззваний

Вы можете наложить своё заклинание волшебника, имеющее время накладывания 1 действие и имеющее целью 1 существо или предмет либо область, как глиф. Процесс занимает 1 минуту, и расходует ячейку заклинаний, как если бы вы его наложили. Заклинание не возымеет эффекта, будучи наложенным таким образом, вместо этого становясь дремлющим глифом, появляющимся на вашей коже, на 5-футовой квадратной поверхности или на объекте, которых вы касаетесь.

Бонусным действием в свой ход вы можете перенести один из своих глифов со своей кожи на объект или поверхность или наоборот. Для этого вы должны касаться объекта или поверхности. Глифы подвержены действию эффектов и заклинаний, таких, как *рассеивание магии* [*dispell magic*]. Любой глиф, который вы создаёте этой способностью, исчезает, когда срабатывает, когда вы умираете или когда завершаете длительный отдых.

Срабатывание глифа. Вы используете действие Подготовка, чтобы задать условие, в ответ на которое сработает один из ваших дремлющих глифов, и можете сделать это бонусным действием в свой ход.

Хранитель веков

10 уровень, умение ордена воззваний

Вы получаете бонус к спасброскам от заклинаний, равный количеству начертанных вами рун.

Катафатическое воззвание

14 уровень, умение ордена воззваний

Вы можете пробудить каждую из своих рун дважды, а не единожды, прежде, чем завершить длительный отдых.

Черты

Адепт битвы

Источник: “Valda’s Spire of Secrets”

Интенсивные тренировки и боевой опыт позволили вам изучить специальные боевые манёвры.

- Вы получаете одну кость битвы кб. Она добавляется к любым другим костям битвы, которые вы получаете из других источников. Кость битвы расходуется, когда её используют. Вы восстанавливаете все израсходованные кости битвы, завершая короткий или длительный отдых, а также совершая бросок инициативы.
- Вы узнаете два манёвра из списка доступных для класса Капитана или подкласса Серого Надзирателя класса Стража. Вы расходуете кости битвы на использование манёвров. Если манёвр требует спасбросок, сложность этого спасброска равна 8+ваш бонус мастерства+модификатор вашей Силы или Ловкости (на ваш выбор).

Гильдейский шифровщик

Источник: “The Runekeeper Class & Runic Invocation”

Требование: умение Знание рун

Знакомые с рунной магией часто попадают в компанию друидического круга или воровской гильдии. Как одно из таких лиц, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаете либо Воровской жаргон, либо Друидический язык на ваш выбор, и добавляете руну из выбранного языка в число известных вам.

Черты полу-людей

Источник: “Valda’s Spire of Secrets”

Люди известны своей амбициозностью, разнообразием и крайне коротким сроком жизни, но также сомнительной славой в связи с обилием своих полу-человеческих отпрысков: похоже, что люди скрещивались чуть ли не со всем. Полу-люди всё ещё в целом являются людьми, обладая едва уловимыми чертами разнообразного происхождения, поодиночке они редки, но вместе составляют неожиданно большую долю любого человеческого поселения.

Полу-люди бывают всех возможных форм и размеров, проходя в этой жизни самыми разными путями. Они - самое прямолинейное выражение человеческого разнообразия; отродья людей со всего света.

Полу-люди используют расу человека с Альтернативными особенностями людей. На 1 уровне они должны взять одну из следующих черт, помогающую определить их наследие и дающую новые расовые особенности.

Отродье аболета

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Каким-то образом вы были созданы аболеом, и оттого страдаете от ужасающих мутаций. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Аберрантный разум.** Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить на себе состояние очарования, а также от любого эффекта, который должен почувствовать ваши эмоции или прочитать мысли.
- **Психическое сопротивление.** У вас сопротивление урону психической энергией.
- **Щупальце.** По крайней мере одна из ваших конечностей мускулистая, резиновая и податливая, действуя больше как щупальце, чем рука. Этой конечностью вы можете совершать безоружные атаки. При попадании она наносит 1к6+модификатор Силы дробящего урона вместо обычного урона безоружной атаки.

Аквант

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Один из ваших родителей - русалка, или кто-то из ваших далёких предков происходил со Стихийного Плана Воды; вследствие этого у вас есть морские особенности вроде жабр, перепонки между пальцев и рыбьих чешуек. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Подводный.** Вы можете дышать воздухом и водой.
- **Плавники.** Ваша скорость плавания равна скорости ходьбы.

Арахна

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Как и дроу, люди тоже могут быть искажены магией богини тёмных эльфов, превращаясь в арахн - людей с восемью глазами и жёсткими, прямыми волосами. Иногда эти люди - отпрыски драуков или жриц дроу, а в других случаях они носят отметины от ритуального жертвоприношения, пошедшего в очень неправильном направлении. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Превосходное тёмное зрение.** Вы обладаете тёмным зрением в пределах 120 футов.
- **Паучья магия.** Вы знаете заговор *ядовитые брызги*. На 3 уровне вы узнаете заклинание *кара* и можете наложить его один раз, не расходуя ячеек заклинаний. На 5 уровне вы узнаете заклинание *паук* и можете наложить его один раз, не расходуя ячеек заклинаний. Вы можете накладывать эти заклинания, используя любые ваши подходящие ячейки заклинаний, и восстанавливаете способность наложить оба заклинания без ячеек, когда завершаете длительный отдых.
Заклинательной характеристикой для изученных от этой способности

заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма - выберите одну из них, когда берёте эту расу.

Зверолюды

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Из-за короткого хвоста, жёсткой шерсти по всему лицу и длинных зубов с когтями вы больше похожи на дикого зверя, чем на человека. Возможно, вы унаследовали что-то от оборотня или легендарного животного в вашем роду. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Когти.** У вас есть острые когти, являющиеся естественным оружием, которым можно совершать безоружные атаки. При попадании ими вы наносите 1к6+модификатор Силы рубящего урона вместо обычного дробящего урона безоружной атаки.
- **Тонкий нюх.** Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), чтобы учуять запахи.

Клеймённый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Рождённые, наполненные или позже отмеченные силами Стихийного Огня, эти полу-люди обладают склонностью к огненной магии. Это наследие делает их опасными в бою, как и неустойчивая природа их внутренней силы. Клеймённые - люди по форме, но обладают глубоко красной кожей и огнём в глубине глаз. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Сопротивление огню.** Вы обладаете сопротивлением урону огнём.
- **Магия пламени.** Вы знаете заговор *сотворение пламени*. С 3 уровня вы можете один раз наложить заклинание *огненные ладони*, и можете сделать это снова после того, как завершите длительный отдых. С 5 уровня вы можете один раз наложить заклинание *пылающий шар*, и можете сделать это снова после того, как завершите длительный отдых. Вы можете накладывать заклинания, полученные от этой способности, используя любые ваши подходящие ячейки заклинаний.

Заклинательной характеристикой для изученных от этой способности заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма - выберите одну из них, когда берёте эту расу.

Зеленокожий

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Ваш род питается, купаясь в солнечном свете. Благодаря своей крепкой, фотосинтетической коже, вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Естественная броня.** Если вы не носите броню, ваш Класс Доспеха равен 12+модификатор Ловкости. Вы можете использовать Класс Доспеха естественной брони, если броня, которую вы носите, оставила бы вас с меньшим Классом Доспеха. Бонус щита добавляется к этому классу доспеха, как обычно.
- **Фотосинтетическая устойчивость.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от отравления, и обладаете сопротивлением урону ядом.

Троллекровка

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Из-за зеленоватой, пузырящейся кожи, длинных, тонких пальцев и острых зубов немногие назовут троллекровных полу-людьми. Их внешность особенно близка к своим тролльим прародителям, отчего в человеческих сообществах им приходится несладко. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Тролля регенерация.** Вы сохранили часть регенеративных способностей от своих предков. Если ваших текущих хитов меньше четверти от максимальных (округляя вниз), каждую минуту вы восстанавливаете 1 очко здоровья. Вы не можете использовать эту способность, если у вас 0 хитов.

Хоббин, старый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Дурнопахнущие хоббины - это полу-люди и полу-хобгоблины. С большими, плоскими носами, загорелой оранжеватой кожей, жёсткими волосами и тремя костяшками на каждом пальце, они не особо склоняются внешне к кому-то одному из своих родителей, и в обычной жизни могут неплохо сходить как за обычного хобгоблина, так и за человека. Вы сохраняете немалый талант к войне, которой так наслаждаются хобгоблины, получая следующие расовые особенности:

- Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение цепями, метательными копьями, короткими мечами, пращами, боевыми кирками и хлыстами.
- Когда вы бросаете инициативу и ни застаны врасплох, ни бессознательны, вы можете переместиться на 10 футов и совершить одну рукопашную атаку оружием по существу в пределах досягаемости.

Грендель

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Дети гоблинов, хобгоблинов и багбиров с людьми известны, как “грэндели”. Несмотря на разнообразное наследие, грэндели не особо похожи ни на кого из своих родителей, с кожей зелёного или оранжевого оттенка, жёсткими волосами и тремя костяшками на каждом пальце. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Размер.** В отличии от других людей, ваш Размер - Маленький или Средний, в зависимости от наследия.
- **Тёмное зрение.** Вы обладаете тёмным зрением в пределах 60 футов.
- **Фейское наследие.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования.
- **Амбиция гренделя.** В своём первом ходу боя вы добавляете свой бонус мастерства к броскам атаки, проверкам навыков и спасброскам.

Грю

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Один из ваших родителей - создание тьмы, например, живая тень или обитатель Плана Теней. Такие грю, как вы, имеют почерневшую кожу и отбрасывают тень во всех направлениях, даже находясь под прямыми лучами света. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Тёмное зрение.** Вы обладаете тёмным зрением в пределах 60 футов.
- **Сокрытый.** Когда вы скрыты и существо обнаруживает вас успешной проверкой Мудрости (Внимательность), вы можете совершить свою проверку Ловкости (Скрытность) повторно. При успехе вы тихо меняете своё положение в пространстве, и существо вас не замечает.
Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите короткий или длительный отдых.

Инсектоид

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Инсектоиды обладают одной или двумя чертами насекомых, навроде выдающихся фасеточных глаз или хитиновых пластин. Почти всегда у них есть пара чувствительных усиков-антенн на голове. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Слепое зрение.** Вы обладаете слепым зрением в пределах 10 футов.

- **Регенерирующий.** Если любая часть вашего тела ампутирована и её ампутация вас не убивает, вы можете полностью отрастить эту часть тела за 24 часа.

Бессмертный

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

По легенде, человек может достичь бессмертия, заменив своё сердце искрой небесного сияния. Секрет бессмертия, включая эликсиры и ритуалы, необходимые для его достижения, оберегается маленькой секретной сектой бессмертных мистиков, каждый из которых знает только об одной части процесса. Возможно, в мире существует всего дюжина истинно бессмертных, но если верить каждой легенде, насчитать можно сотни. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Нестареющий.** Вы не стареете, не можете быть состарены магией, и не страдаете от неудобств преклонного возраста. Вы не можете умереть от старости.
- **Стойкость бессмертного.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от отравления и обладаете сопротивлением урону ядом.

Мул, старый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Одним из ваших родителей был человек, другим - дварф. Такая пара вряд ли произвела бы потомство, но вы бросили шансам вызов и присоединились к расе немногих и исключительно стерильных мулов. Вы получаете следующие расовые особенности:

- Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.
- Максимум ваших хитов увеличивается на 1, и ещё на 1 каждый раз, как вы получаете уровень.
- Вы знаете Дварфийский язык.

Мул

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Одним из ваших родителей был человек, другим - дварф. Такая пара вряд ли произвела бы потомство, но вы бросили шансам вызов и присоединились к рядам выносливых и сильных мулов. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Тёмное зрение.** У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.

- **Привычность к броне.** Ваша скорость не уменьшается из-за ношения тяжёлой брони, и вы не получаете помеху на проверки Скрытности из-за ношения брони.
- **Дварфийская стойкость.** Максимум ваших хитов увеличивается на 1, и ещё на 1 каждый раз, как вы получаете уровень.

Огрокровка, старый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Ваши грубые черты и монструозное строение выдают грязную кровь, текущую в ваших венах - свидетельство, что один из ваших родителей является огром. Вы получаете следующие расовые особенности:

- Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- Вы владеете навыком Запугивание.
- Вы считаетесь на один размер больше при расчёте вашей грузоподъёмности и веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать.

Огрокровка

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Ваши грубые черты и монструозное строение выдают, что один из ваших родителей является огром. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Тёмное зрение.** Вы обладаете тёмным зрением в пределах 60 футов.
- **Монструозная сила.** Вы получаете владение навыком Атлетика. Кроме того, совершая проверку Атлетики, вы можете считать результат равным 10, или ваш уровень+модификатор Силы, в зависимости от того, что больше.
- **Могучее телосложение.** Вы считаетесь на один размер больше при расчёте вашей грузоподъёмности и веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать.

Человек-совомедведь

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Вы - громоздкое создание, состоящее из перьев, плоти и шерсти. Полу-человек, полу-медведь и полу-сова, никто не может сказать точно, что вы такое, кроме, разве что, результата вторжения какого-то безумного мага в работу богов. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Клюв.** У вас есть длинный, загнутый клюв, обычно предназначенный для совомедведей и хищных птиц. Вы можете совершать им безоружные удары.

При попадании клювом вы наносите 1кб+модификатор Силы колющего урона вместо обычного дробящего урона безоружного удара.

- **Рестлинг соведя.** Вы можете брать в захват существ на два размера больше себя, и в свой ход совершаете проверки для захвата с преимуществом, если цель захвата по крайней мере на один размер меньше вас.

Три-четверослик

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Ваши родители - человек и либо полурослик, либо гном. Ваш рост примерно равен росту дварфа, но гораздо стройнее - и, если вы воспитывались гномом, немного широкоплечи. Три-четверосликов часто путают с дварфами, но они редко могут отрастить такие же длинные и густые бороды. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Гибкий.** Вы неестественно гибки. Вы совершаете с преимуществом проверки, чтобы высвободиться из захвата или выскользнуть из оков.
- **Пружинающий прыжок.** Вы можете бросить к8 в любой момент, как совершаете прыжок в длину или в высоту, добавляя выброшенное число к числу преодоленных прыжком футов, даже если прыгаете с места. Дополнительное расстояние расходует перемещение, как обычно.
- **Протискивание.** Вы не получаете пенальти за протискивание через пространство, достаточно большое для существа только на один размер меньше вашего.

Псионик

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Большинство людей обладает неким притуплённым псионическим потенциалом, но те, кто раскрывает свою псионическую искру, возносятся над остальными. Иногда такие люди неотличимы от обычных, но в других случаях пробуждение псионики оставляет отметку: совершенно белые волосы, светящиеся зрачки, или левитирующие волосы с одеждой. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Эмпатия.** Действием вы можете погрузиться в поверхностные эмоции существа, которое можете видеть в пределах 30 футов. Существо должно обладать Интеллектом 3 или больше. Вы узнаете эмоциональное состояние существа и, по желанию Мастера, одну из её Связей.
- **Псионика.** Вы знаете заговор *волшебная рука*, и эта рука невидима, когда вы накладываете её с помощью этой способности.

С 3 уровня вы можете один раз наложить заклинание *незримый слуга*, и можете сделать это снова после того, как завершите длительный отдых. С 5 уровня вы можете один раз наложить заклинание *левитация*, и можете сделать это снова

после того, как завершите длительный отдых. Вы можете накладывать заклинания, полученные от этой способности, используя любые ваши подходящие ячейки заклинаний.

Заклинательной характеристикой для изученных от этой способности заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма - выберите одну из них, когда берёте эту расу.

Пра-человек

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Вы родом из страны огромных растений и древних животных; ваши родичи здоровы и крепки, как очень древние народы людей. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Храбрый.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.
- **Первобытное восстановление.** Когда вы совершаете короткий отдых, можете восстановить 1 кость хитов и либо немедленно потратить её, либо сохранить. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Рептилоид, старый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Ваша кожа шершавая, зрачки вертикальные, а язык раздвоенный, как у рептилии - возможно, из-за родителя-кобольда или драконорожденного. Вы получаете следующие расовые особенности:

- Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- Вы можете обходиться без еды и воды вдвое дольше.
- Действием вы можете плюнуть кислотой. Совершите дальнобойную атаку оружием по существу в пределах 30 футов. При попадании цель получает 1к8 урона кислотой за каждое очко вашего бонуса мастерства. Вы не можете плюнуть кислотой от этой особенности снова, пока не завершите короткий или длительный отдых.
- Вы знаете Драконий язык.

Рептилоид

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Ваша кожа шершавая, зрачки вертикальные, а язык раздвоенный, как у рептилии - возможно, из-за родителя-кобольда или драконорожденного. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Кислотный плевок.** Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить одну из атак плевком кислотой. Это особая дальнобойная атака оружием с дистанцией 30 футов. Вы владеете этой атакой и добавляете модификатор Ловкости к её броскам атаки и урона. При попадании цель получает 1к10 урона кислотой, и этот урон увеличивается на 1к10 на 5 уровне (становясь 2к10), 11 (3к10) и 17 (4к10) уровнях.
Вы можете использовать Кислотный плевок количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования после завершения длительного отдыха.

Ругеан

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Вы родом из холодной, пустынной земли, подтвержденной значительным перепадам температур. Выживание в непрекращающейся жёсткости вашей родине дало вам следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Тёмное зрение.** У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.
- **Сопротивление холоду.** Вы обладаете сопротивлением урону холодом.
- **Экстремофил.** Вы можете спокойно переносить температуры от -100 до +200 градусов по Фаренгейту (от -73 до +93 Цельсия).

Камнерождённый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

С потресканной кожей, похожей на наждачную бумагу, камнерождённые выглядят, будто высечены из гранита - и обладают грубым характером под стать. Эти полу-люди гордятся своей связью со Стихийной Землёй и считают себя завоевателями, которым суждено править над каждым камешком. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Каменная кожа.** Ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- **Устойчивый.** Вы совершаете с преимуществом проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног и перемещённым против своей воли.
- **Рудное зрение.** Положив руку на естественный камень и сфокусировавшись действием, вы можете почувствовать присутствие любых естественных металлов и драгоценных камней в пределах 100 футов от вас.

Сфено

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Потомки медуз - которых называют сфенами - обычно зачинаются до того, как мать начинает свою трансформацию. Из-за острых черт и змеиного гнезда на голове сфен легко принять за их монструозных родителей, но их взгляд слабее для того, чтобы обращать в камень. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Обездвиживающий взгляд.** Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить одну из атак обездвиживающим взглядом. Выберите существо, которое можете видеть в пределах 60 футов и которое может видеть вас. Оно совершает спасбросок Телосложения со сложностью 8+ваш бонус мастерства+ваш модификатор Телосложения). Существо,免疫ное к опутыванию, автоматически проходит этот спасбросок. При провале существо становится недееспособно, и его скорость становится 0, до начала вашего следующего хода.
Вы можете использовать Обездвиживающий взгляд количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования после завершения длительного отдыха.

Тауран

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Большой нос, сильная челюсть и широкая голова во многом раскрывают вашу бычью природу, но довершают картину выдающиеся бычьи рога, говорящие всем вокруг, что вы - полу-минотавр. Таураны возвышаются над большинством людей и с лёгкостью могут проходить лабиринты, но обычно обладают лишь тенью силы своих прародителей. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Рога.** У вас есть два рога, на которые вы можете эффективно насаживать врагов. Они - естественное рукопашное оружие, которое вы можете использовать для совершения безоружных ударов. При попадании они наносят 1к6+модификатор Силы колющего урона вместо обычного дробящего урона безоружных атак.
- **Лабиринтная память.** Вы всегда знаете, в каком направлении север, и совершаете с преимуществом любые проверки Выживания для навигации и отслеживания.
- **Бросок.** В любой ход, в котором вы двигались только по прямой линии, ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Подхваченный ветром, старый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Беззаботные и постоянно одержимые жадой странствий, неестественно бледные Подхваченные воплощают свою связь со Стихийным Воздухом. Подхваченные ветром люди вряд ли будут спать две ночи подряд в одной и той же постели; они всегда в

движении, всегда путешествуют, и всегда следуют за ветром. Вы легче обычного человека, можете слегка взмывать в воздух и обладаете небольшой врождённой властью над ветрами. Вы получаете следующие расовые особенности:

- Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- Когда вы падаете и находитесь в сознании, можете вычесть до 100 футов из высоты падения при расчёте урона от него, и можете переместиться до 2 футов горизонтально за каждый фут спуска.
- Ваша скорость увеличивается на 5 футов.
- Ваш шёпот подхватывает ветерок. Вы знаете заговор *сообщение*.

Подхваченный ветром

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Беззаботные и постоянно одержимые жадой странствий, неестественно бледные Подхваченные воплощают свою связь со Стихийным Воздухом. Подхваченные ветром люди вряд ли будут спать две ночи подряд в одной и той же постели; они всегда в движении, всегда путешествуют, и всегда следуют за ветром. Вы легче обычного человека, можете слегка взмывать в воздух и обладаете небольшой врождённой властью над ветрами. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Сопротивление молнии.** Вы обладаете сопротивлением урону электричеству.
- **Магия ветров.** Вы знаете заговор *сообщение*. С 3 уровня вы можете один раз наложить заклинание *падение пёрышком*, не нуждаясь в материальном компоненте, и можете сделать это снова после того, как завершите длительный отдых. С 5 уровня вы можете один раз наложить заклинание *порыв ветра*, не нуждаясь в материальном компоненте, и можете сделать это снова после того, как завершите длительный отдых. Вы можете накладывать заклинания, полученные от этой способности, используя любые ваши подходящие ячейки заклинаний.

Заклинательной характеристикой для изученных от этой способности заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма - выберите одну из них, когда берёте эту расу.

Двуглавый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

У вас две головы с разными личностями, которые контролируют ваше тело совместно, как у эттинов. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Двухголовый.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от следующих состояний: слепота, очарование, глухота и испуг.

- **Бодрствующий.** По крайней мере одна из ваших голов всегда бодрствует, поэтому вы пребываете в сознании во время всего длительного отдыха.

Крылатый

Требования: только на 1 уровне, вариант полу-человека

Крылатые люди, иногда называемые икарианцами - это потомки ааракокр, гарпий или птицелюдей. В зависимости от наследия у таких людей могут быть перья, когти или клюв. Вы получаете следующие расовые особенности:

- **Увеличение характеристик.** Увеличьте значение любой вашей характеристики на 1, при максимуме 20.
- **Полёт.** Вы обладаете скоростью полёта, равной базовой скорости. Вы не можете использовать этот полёт, если носите тяжёлую или среднюю броню.

Вспомогательные уровни

Источник: “Valda’s Spire of Secrets”

Вспомогательные уровни (или “вспомуровни”) - это классы, состоящие из одного уровня и отражающие умения и выборы персонажа, которые могут быть привязаны к событиям, происходящим в игре. Например, если воин проводит свой простой в большом городе, работая “мускулами” на гильдию воров, он может взять вспомогательный уровень Негодяя в следующий раз, как получит увеличение уровня. Или, если в разум персонажа вторгнулся аболеет, или если он видел отблески ужасного Дальнего Предела, он может взять вспомогательный уровень Культиста.

Использование вспомогательных уровней

С разрешения Мастера вы можете получить уровень во вспомогательном классе каждый раз, как получаете уровень персонажа после 1-го, вместо того, чтобы получить уровень в текущем классе. Вспомогательные уровни следуют общим условиям мультикласса и могут требовать выполнения определённых условий прежде, чем быть взятыми. Этими условиями могут быть определённые классовые способности, или нарративные условия, которые вам стоит обсудить с Мастером.

Хиты и Кости хитов

Как и обычные классы, вспомогательные уровни дают вам дополнительные хиты и Кости хитов. Вы складываете вместе кости хитов от всех ваших вспомогательных уровней, чтобы создать общий набор костей хитов.

Владения и языки

Во вспомогательном уровне указано, даёт ли он дополнительные владения или языки, когда вы его получаете. Ваш бонус мастерства всегда основан на общем уровне персонажа, а не уровне в определённом классе.

Повелитель животных

С терпением или с толикой магии, вы натренировали животное-компаньона, сопровождающее вас в путешествиях. Немногие могут подружиться с волком, но его зубы в схватке сложно недооценить.

Требование: 3 уровень

Кость хитов: 1к10

Хиты: 1к10 (или 6) + ваш модификатор Телосложения

Зверь-компаньон

Выберите зверя не более, чем Среднего размера, обладающего уровнем опасности $\frac{1}{4}$ или меньше. Добавьте свой бонус мастерства к Классу Доспеха зверя, его броскам атаки и урона, а также к любым спасброскам и навыкам, которыми он владеет. Максимум его хитов такой же, как в его характеристиках, или равен вашему четырёхкратному уровню персонажа, в зависимости от того, что больше. Как любое существо, зверь может тратить кости хитов во время короткого отдыха, чтобы восстанавливать свои хиты.

Зверь повинуется вашим командам так хорошо, как только может. В свой ход вы можете вслух скомандовать зверю, куда переместиться (действий не требуется). Действием вы можете вслух скомандовать зверю совершить Атаку, Рывок, Отход или Помощь. Если вы не отдаёте команду, зверь совершает Уклонение. Если вы получаете способность Дополнительная Атака или другую способность, позволяющую вам атаковать дважды при совершении действия Атака, вы можете совершить одну атаку оружием, когда командуете зверю совершить Атаку.

Если вы без сознания или отсутствуете, зверь действует самостоятельно, сосредоточившись на вашей и собственной защите. Зверю никогда не требуется ваша команда для совершения реакции, как для совершения атаки по возможности.

Если зверь-компаньон умирает, вы можете получить нового, потратив 8 часов на тренировку и связывание себя с неагрессивным зверем, удовлетворяющим условиям.

Шут

Люди считают, что вы не очень умны. Конечно, вы иногда спотыкаетесь и забываете слова, но вы не тупой! Что бы эти яйцеголовые ни говорили. Когда всё потеряно, у вас всегда припасено неудобное наблюдение или грубое словечко, так что они никогда не смеются последними.

Требования: нет

Кость хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + ваш модификатор Телосложения

Инструменты: один музыкальный инструмент на ваш выбор

Дополнительные заговоры

Вы узнаете *злую насмешку* [*viscious mockery*] и ещё один заговор из списка заклинаний барда на ваш выбор. Заклинательной характеристикой для них является Харизма.

Колкость

Вы можете бонусным действием отпустить колкость в адрес существа, находящегося в пределах 15 футов. Если оно вас слышит и понимает ваш язык, цель совершает с помехой следующую атаку по существу, не являющемуся вами, до начала своего следующего хода.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз), и восстанавливаете все использования при завершении длительного отдыха.

Я так и хотел

Когда вы выбрасываете 10 или менее на броске атаки, проверки характеристики или спасброске, вы можете перебросить к20 и использовать новый результат. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите длительный отдых.

Маг в секрете

Осмотрительность важна, как на войне, так и в магическом могуществе. При помощи пары трюков вы научились скрывать свою магию на виду. Вы походите на могучего, но в остальном непримечательного воина до того момента, как получить преимущество в бою.

Требования: способность Использование заклинаний или Магия договора

Кость хитов: 1к6

Хиты: 1к6 (или 4) + ваш модификатор Телосложения

Навыки: Магия или Обман

Использование заклинаний

Этот вспомогательный уровень считается при подсчёте ячеек заклинаний от вашей способности Использование заклинаний или Магия договора, однако не увеличивает количество известных и подготовленных заклинаний. Например, если вы Волшебник 2/Скрытый Заклинатель, вы имеете 4 ячейки заклинаний 1 уровня и 2 второго, но можете подготовить только заклинания волшебника 1 уровня.

Незримые заговоры

Когда вы накладываете заговор, требующий броска атаки, вы можете замаскировать его наложение (включая компоненты заклинания) и эффекты под рукопашную атаку оружием. Для этого вы должны держать рукопашное оружие и наложить заговор

на цель в пределах 5 футов. Вы не получаете помеху броску атаки заклинанием за то, что в 5 футах от вас находится противник. Эффекты такого заклинания полностью невидимы, выглядя так, будто вы нанесли могучий удар.

Неуловимое заклинание

Вы можете наложить заклинание, не используя вербальный и соматический компонент. Вы должны завершить короткий или длительный отдых, чтобы использовать эту способность снова.

Курьер

Торговец ли, вор, может, просто посланник - вы были назначены, чтобы странствовать, доставляя различные предметы, и неплохо приноровились к этому. Ваши ноги быстры, а с чувством навигации сравнятся только моряки да продавцы компасов, и с этими преимуществами вы ходите в приключения.

Требования: работать когда-либо в качестве курьера, посланника, навигатора, разбойника или торговца.

Кость хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + ваш модификатор Телосложения

Языки: один на ваш выбор

Инструменты: картографа, навигатора, один музыкальный на ваш выбор

Умелый навигатор

Вы можете потеряться только по вине магии.

Би-Лайн

Вы можете совершить Отход бонусным действием. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Ловкости, и восстанавливаете все потраченные использования, завершая длительный отдых.

Расторопность

Когда вы совершаете Рывок, ваша скорость увеличивается на дополнительные 30 футов.

Культист

Тёмный договор, чёрный том, обёрнутый в кожу, и ваши соратники-послушники в капюшонах - таковы ваши последние ясные воспоминания о принятии в культ перед тем, как ваш разум начал раскрываться. Неважно, какому ужасному, экстрамерному

существу ваш культ посвящён, его учения раскрыли вам загадки вселенной и обернули каждую вашу мысль в паранойю.

Требования: вступление в культ или получение Безвременного безумия.

Кость хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + ваш модификатор Телосложения.

Языки: один, случайно выбранный Мастером

Навыки: Магия

Использование заклинаний

Этот вспомогательный уровень считается при подсчёте ячеек заклинаний от вашей способности Использование заклинаний или Магия договора (если у вас есть уровни в классе с такой способностью), однако не увеличивает количество известных и подготовленных заклинаний. Например, если вы Волшебник 2/Культист, вы имеете 4 ячейки заклинаний 1 уровня и 2 второго, но можете подготовить только заклинания волшебника 1 уровня.

Дополнительные заговоры

Вы узнаете *мистический шарик* [*eldritch orb*] и ещё один заговор из списка заклинаний колдуна. Заклинательной характеристикой для них является Харизма.

Теоретик заговоров

Вы совершаете с преимуществом спасброски от эффектов, которые вас очаровывают или накладывают безумие.

Проницательность безумца

Когда вы совершаете проверку характеристики, которой не владеете, ваш уникальный разум может провести взаимосвязи там, где они могут быть, а может, и не быть. Если результат броска к20 для этой проверки чётный, вы добавляете к ней свой бонус мастерства.

Драконий слугитель

Драконы внушают трепет и ужас в смертных, которым привелось их лицезреть. Многие убегают в страхе, но некоторые падают на колени и ниц, посвящая себя своим новым драконьим владыкам. Такие слугители учатся подражать великим змиям, и со временем могут уловить подобие драконьего могущества.

Требования: союзничество с драконом или аспектом драконьего бога

Кость хитов: 1к10

Хиты: 1к10 (или 6)+ваш модификатор Телосложения

ДРАКОНИЙ СОЮЗ

Дракон	Тип урона
Чёрный	Кислота
Синий	Электричество
Белый	Холод
Красный	Огонь
Зелёный	Яд
Серебряный	Холод
Золотой	Огонь
Бронзовый	Электричество
Медный	Кислота
Латунный	Огонь

Драконий союз

При получении этого уровня вы заключаете союз с драконом или аспектом драконьего божества, который одаривает вас частицей своей силы. Вы получаете сопротивление типу урона, ассоциируемому с вашим драконом, как указано в таблице Драконьего союза.

Оружие дыхания

Совершая действие Атака, вы можете заменить одну из атак выдохом магической энергии в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости со сложностью, равной 8+ваш бонус мастерства+ваш модификатор Телосложения. Существо получает 2к8 урона типа, ассоциируемого с вашим драконьим союзником, при провале, или половину этого урона при успехе. Этот урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (3к8), 11 уровня (4к8) и 17 уровня (5к8).

Вы не можете использовать эту способность повторно, пока она не перезарядится. Бросайте 1к6 в начале каждого своего хода - способность перезарядается, когда вы выбрасываете 6.

Когти и зубы

Вы можете создать когти и зубы из трещащей драконьей магии, которые являются естественным оружием, которым вы можете наносить безоружные удары. При попадании ими вы наносите 1к6 урона, ассоциируемого с вашим Драконьим союзом. Вы можете решить нанести рубящий урон когтями или колющий - зубами. Если у вас

уже есть естественное оружие, вы можете наносить им урон типа, ассоциируемого с вашим Дракони́м союзом.

Эксперт

Усердные исследования и практика принесли свои плоды. За месяцы тренировок вы изучили новые ремёсла, отточили свои навыки, натренировались бою или улучшили свои книжные знания.

Требования: нет

Кости хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + ваш модификатор Телосложения

Инструменты: один вид ремесленных

Языки: один на ваш выбор

Навыки: два на ваш выбор

Использование заклинаний

Этот вспомогательный уровень считается при подсчёте ячеек заклинаний от вашей способности Использование заклинаний или Магия договора (если у вас есть уровни в классе с такой способностью), однако не увеличивает количество известных и подготовленных заклинаний. Например, если вы Волшебник 2/Эксперт, вы имеете 4 ячейки заклинаний 1 уровня и 2 второго, но можете подготовить только заклинания волшебника 1 уровня.

Экспертиза

Выберите два навыка, которыми владеете. Ваш бонус мастерства при использовании этих навыков удваивается.

Тренировка

Вы получаете владениями тремя простыми или воинскими оружиями. Также вы получаете владение лёгким доспехом, или средним доспехом, если уже владеете лёгким.

Маг-самоучка

В отличие от обычных волшебников, познающих своё ремесло в ходе интенсивных исследований и формального обучения, вы открывали магию сами по себе, читая, что попадалось, и раскрывая её секреты в ходе экспериментов. Самообучение, однако, не лишено плюсов, поскольку позволило вам отточить использование примитивнейшей магии: заговоров.

Требования: способность Использование заклинаний или Магия договора

Кость хитов: 1к6

Хиты: 1к6 (или 4) + ваш модификатор Телосложения.

Использование заклинаний

Этот вспомогательный уровень считается при подсчёте ячеек заклинаний от вашей способности Использование заклинаний или Магия договора (если у вас есть уровни в классе с такой способностью), однако не увеличивает количество известных и подготовленных заклинаний. Например, если вы Волшебник 2/Маг-Самоучка, вы имеете 4 ячейки заклинаний 1 уровня и 2 второго, но можете подготовить только заклинания волшебника 1 уровня.

Знатоки заговоров

Вы узнаете три заговора из списка заклинаний волшебника. Используйте свою заклинательную характеристику для этих заговоров.

Могущественные заговоры

Вы добавляете модификатор своей заклинательной характеристики урону от любых заговоров волшебника.

Священник

Хотя вы и не были одарены божественным предназначением странствующего жреца, вас всё ещё посвятили в служение одному из многих богов. Ваша стезя - более спокойная жизнь вблизи церкви: вы оказываете услуги, приглядываете за прихожанами, проводите общественные ритуалы и прочие административные дела. Даже угнавшись за приключениями, вы сохраняете осанку скромного преподобного, а не проповедующего жреца или фанатичного паладина.

Требования: быть членом какой-то религии

Кости хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + модификатор вашего Телосложения.

Навыки: Религия

Использование заклинаний

Этот вспомогательный уровень считается при подсчёте ячеек заклинаний от вашей способности Использование заклинаний или Магия договора (если у вас есть уровни в классе с такой способностью), однако не увеличивает количество известных и подготовленных заклинаний. Например, если вы Волшебник 2/Священник, вы имеете 4 ячейки заклинаний 1 уровня и 2 второго, но можете подготовить только заклинания волшебника 1 уровня.

Дополнительные заговоры

Вы узнаете *уход за умирающим* [*spare the dying*] и ещё один заговор из списка заклинаний жреца. Заклинательной характеристикой для них является Мудрость.

Божественный канал

Вы получаете способность становиться проводником божественной энергии напрямую от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы узнаете два таких эффекта: Изгнание нежити и Исцеление верой.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект из известных вам произвести, и должны завершить короткий или длительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала от этого класса требуют спасбросков. Сложность этих спасбросков равна 8+ваш бонус мастерства+ваш модификатор Мудрости.

Исцеление верой. Действием вы демонстрируете свой священный символ и касаетесь согласного гуманоида, исцеляя его раны. Существо восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости + 1к8 за каждый ваш чётный уровень персонажа. Эта способность не действует на нежить и конструкторов.

Изгнание нежити. Действием вы демонстрируете свой священный символ и шепчете молитву, отгоняющую нежить. Любая нежить в пределах 30 футов, которая видит или слышит вас, совершает спасбросок Мудрости. При провале она изгоняется на 1 минуту, или до тех пор, пока не получит урон.

Изгнанное существо тратит свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. Действием существо может только совершать Рывок или пытаться освободиться от эффекта, мешающего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Борец

Пока другие воины вооружаются мечами и топорами, вы используете свои голые кулаки и неудачное положение, чтобы сбивать с врагов спесь. Вы обучились этому безоружному стилю через рукопашные схватки за награду, деньги, гордость или свободу.

Требования: нет

Кости хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) +ваш модификатор Телосложения.

Навыки: выберите Атлетику или Акробатику.

Рукопашный

Ваше тело - сплошное смертоносное оружие, опаснее и универсальнее любого клинка или выстрела. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваши безоружные атаки наносят 1к6 урона. Этот урон увеличивается до 1к8 на 5 уровне, 1к10 на 11 и 1к12 на 17 уровне.
- Попад по существу безоружной атакой, вы можете бонусным действием добавить к урону дополнительную кость урона безоружной атаки.

Твердолобый

Когда вы получаете дробящий, рубящий или колющий урон, имея половину от максимума или менее хитов, вы можете реакцией бросить 1к6 и уменьшить урон на выпавшее значение. Эта кость меняется на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня, на 1к10, когда достигаете 11, и на 1к12, когда достигаете 17.

Тяжёлая репутация

Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивания) против существ, которые видели вас в бою.

Хранитель реликвии

Это может быть семейная реликвия, или отысканный в приключениях артефакт - вы оказались владельцем загадочного оружия. Хотя его железо заржавело, а дерево запачкано кровью, но его удары наполнены незримой силой, а внутри ощущается отголосок разума. Это оружие устанавливает связь с вашей душой, и его сила растёт вместе с вашей.

Требования: нет.

Кость хитов: 1к10

Хиты: 1к10 (или 6) +ваш модификатор Телосложения

Разумное оружие

Вместе с этим уровнем вы получаете волшебное разумное оружие, связавшееся с вашей душой и растущее в силе вместе с вами. Для него выберите любое воинское оружие, не имеющее свойства Двуручное. Вы не можете изменить этот выбор после.

Вы можете действием призвать своё разумное оружие в свободную руку. Пока вы его используете, считайте, что владеете им.

Магическое оружие. Реликвия считается магической при преодолении сопротивлений и иммунитетов к немагическому урону. Когда вы достигаете 5 уровня, ваша связь с оружием укрепляется, и вы добавляете бонус +1 к броскам атаки и урона им. На 11 уровне связь укрепляется сильнее, увеличивая бонус до +2.

Магия реликвии. Реликвия имеет 3 заряда, восстанавливая их все ежедневно на рассвете. Когда вы совершаете действие Атака для атаки реликвией, можете потратить 1 заряд, чтобы совершить ещё одну атаку бонусным действием.

Каждый раз, как вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, можете направить часть его энергии в реликвию. В следующий раз, как вы попадёте атакой этим оружием в течение следующей минуты, вы наносите дополнительный урон силовым полем, равный удвоенному уровню заклинания.

Разум. Реликвия - разумный волшебный предмет с мировоззрением и личностью, определёнными Мастером. Его Интеллект, Мудрость и Харизма равны 14. Оружие может слышать и обладает тёмным зрением в пределах 120 футов, а также говорит, читает и понимает Общий язык и может общаться с вами телепатически.

Наёмник

Наёмные клинки, наёмники, продажные мечи; их называют по-разному. Более-менее ветеран в этом деле, вы знаете, что работа наёмника непостоянна и ненадёжна, и только самые осторожные и хитрые могут надеяться на доход от неё. Вы могли выработать ряд правил и предрассудков, либо же просто отточили пару трюков для ситуаций, в которых жизнь и смерть (и прибыль) на кону.

Требования: завершение по крайней мере одного наёмничьего контракта

Кость хитов: 1к10

Хиты: 1к10 (или 6) + ваш модификатор Телосложения.

Дополнительные владения

Вы получаете владение боевым топором, длинным мечом, трезубцем и боевым молотом.

Боевая тактика

Вы узнаете манёвры, расходующие специальные кости, называемые костями битвы.

Кости битвы. Вы имеете две кости кб. Кость битвы расходуется, когда её используют. Вы восстанавливаете все израсходованные кости битвы, завершая короткий или длительный отдых, а также совершая бросок инициативы. Один раз в ход вы можете потратить кость битвы, чтобы произвести манёвр на ваш выбор.

Манёвры. Вы узнаете два манёвра из списка доступных для класса Капитана или подкласса Серого Надзирателя класса Стража.

Спасброски. Некоторые манёвры требуют совершить спасбросок для сопротивления своим эффектам. Сложность этого спасброска равна 8+ваш бонус мастерства+модификатор вашей Силы или Ловкости (на ваш выбор).

Передышка

Вы можете взять передышку, отдых длиной 1 минуту, позволяющий собраться и залечить раны. После этого отдыха вы можете бросить одну кость хитов и

восстановить хиты, будто завершили короткий отдых. Вы не можете завершить эту способность снова, пока не завершите короткий или длительный отдых.

Негодяй

Завели ли вы отчаянных друзей, открыли в себе любовь к запрещённым субстанциям или просто решили, что закон не должен стоять на пути вашего заработка, но ваша жизнь погрузилась глубоко в криминал. Пожалуй, вы сможете держать свои криминальные связи в узде, но вы не можете перестать оглядываться, боясь, что власти - или хуже, ваши друзья - придут спрашивать по счетам.

Требования: присоединение к криминальной организации

Кость хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + ваш модификтор Телосложения.

Инструменты: воровские инструменты

Навыки: выберите Обман, Ловкость рук или Скрытность

Воровской жаргон

Во время обучения вы выучили воровской жаргон, тайную смесь диалекта, жаргона и шифра, который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Это занимает в четыре раза больше времени, нежели передача тех же слов прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

Быстрый уворот

Бонусным действием вы можете начать уклоняться от атак существа, которое видите в пределах 5 футов. До начала вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к КД против атак этого существа. Вы не можете использовать эту способность, если носите среднюю или тяжёлую броню.

Малодушие

Когда существо, которое вы видите, промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией переместиться на 5 футов, не провоцируя атак.

Манёвры костей битвы

Источник: "Valda's Spire of Secrets"

Почему-то во вспомогательном классе Наёмника есть ограничение на один манёвр в ход, а в черте Адепта Битвы - нет. Я бы рекомендовал привести к общему знаменателю если хотите использовать.

Манёвры Капитана

Поддержка. Бонусным действием в свой ход вы можете потратить кость битвы, чтобы поддержать своих союзников. Все союзные существа в пределах 30 футов, которые могут видеть или слышать вас, добавляют вашу кость битвы ко всем своим спасброскам до конца вашего следующего хода.

Сплочение. Бонусным действием в свой ход вы можете потратить кость битвы, чтобы выбрать союзника, который может видеть или слышать вас в пределах 60 футов. Это существо восстанавливает хиты в количестве, равном результату броска кости битвы + ваш модификатор Харизмы. Вы не можете исцелить существо, имеющее 0 хитов, этой способностью.

Ошеломляющий удар. Бонусным действием, когда вы совершаете атаку оружием по гуманоиду, вы можете потратить кость битвы, чтобы попытаться ошеломить противника. При попадании цель должна пройти спасбросок Телосложения, становясь недееспособной до начала вашего следующего хода при провале.

Манёвры Серого Надзирателя

Бычий натиск. Когда вы перемещаетесь по крайней мере на 10 футов по прямой и сразу после этого совершаете рукопашную атаку оружием, вы можете бонусным действием потратить кость битвы, чтобы толкнуть цель после атаки. Добавьте бросок кости битвы к проверке Силы (Атлетики), совершённой для толчка. При успехе вы можете либо сбить цель с ног, либо оттолкнуть её на 10 футов от себя.

Оплот. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой, вы можете бонусным действием потратить кость битвы, чтобы подготовиться к его контратаке. В следующий раз, как вы получаете урон от этого существа до начала вашего следующего хода, можете бросить кость битвы и уменьшить полученный урон на результат броска.

Пронзание. Когда вы опускаете существо до 0 хитов или наносите критическое попадание рукопашной атакой оружием в свой ход, можете бонусным действием потратить кость битвы, чтобы переместиться на расстояние до 15 футов и совершить ещё одну рукопашную атаку оружием частью того же действия. При попадании вы добавляете бросок кости битвы к урону от этой атаки.

Подрезчик сухожилий. Когда вы совершаете атаку по возможности против существа, можете потратить кость битвы, чтобы нарушить равновесие цели и помешать ей убежать. Вы добавляете к броску атаки бросок кости битвы, и цель должна пройти спасбросок Силы. При провале её скорость уменьшается до 0 до конца её хода.

Безрассудный налёт. Когда вы совершаете атаку по существу, можете потратить кость битвы, чтобы совершить дикий, отчаянный удар, оставляющий вас уязвимым. Вы совершаете бросок атаки с преимуществом, однако до начала вашего следующего броска атаки по вам также совершаются с преимуществом.

Ошеломляющий удар. Бонусным действием, когда вы совершаете атаку оружием по гуманоиду, вы можете потратить кость битвы, чтобы попытаться ошеломить

противника. При попадании цель должна пройти спасбросок Телосложения, становясь недееспособной до начала вашего следующего хода при провале.

Манёвры самозащиты

Источник - “Old Gus' Wanderers of the Infinite Skies”

Волю к жизни глупо недооценивать. Многие - особенно авантюристы - способны постоять за себя, что выражается в способности *Самозащита*.

Самозащита

Вы знаете, как держать себя в бою, получая следующие особенности:

- Вы изучаете один манёвр на ваш выбор из тех, что доступны архетипу Мастера Боевых искусств класса воина, описанных в 3 главе Книги Игрока. Если используемый манёвр требует от цели совершить спасбросок, его сложность равна 8+ваш бонус мастерства+модификатор вашей Силы или Ловкости (на ваш выбор).
- Вы получаете *самозащитные* кости превосходства в количестве, равном половине вашего бонуса мастерства, округлённой вверх. Эти кости добавляются к любым другим костям превосходства, которые вы получаете из других источников. Эти кости используются для применения ваших манёвров, они расходуются, когда вы их применяете. Вы восстанавливаете потраченные кости превосходства, когда завершаете короткий или длительный отдых.

Требования к самозащите

Мастер определяет требования к самозащите:

Классовое воинство. Вы получаете способность Самозащита, если выбираете класс воина, варвара, монаха, паладина или следопыта.

Любой может учиться. Вы получаете способность Самозащита, если владеете хотя бы одним воинским оружием.

Каждый бьётся. Вы получаете способность Самозащита на 1 уровне.

Мастер также определяет размер самозащитной кости превосходства:

Моральная поддержка. Кости самозащиты - к4.

Стандартное превосходство. Кости самозащиты - к6.

Кости хитов класса. Кости самозащиты равны кости хитов вашего класса.

Награды за значение Силы. Кости самозащиты определяются значением вашей Силы, как указано в таблице:

Размеры самозащитных костей превосходства	Кости хитов класса	Награда за значение Силы
к4	—	12 или меньше

к6	к6	13-14
к8	к8	15-16
к10	к10	17-18
к12	к12	19 или больше

Мастер может также награждать за дополнительное воинское мастерство:

Манёвр воинской тренировки

Вы узнаете один дополнительный манёвр самозащиты в первый раз, когда получаете одно из следующих преимуществ:

- Вы овладеваете всем воинским оружием.
- Вы получаете способность *Боевой стиль*.

Кость воинского опыта

Вы получаете одну дополнительную кость самозащиты, когда получаете способность *Дополнительная атака*.

Маневровая гибкость

Если вы владеете всем воинским оружием, либо имеете способность *Боевые искусства*, *Боевой стиль* или *Дополнительная атака*, можете заменять один манёвр самозащиты, который знаете, на другой, когда завершаете длительный отдых.

Требования к манёврам самозащиты

Мастер может добавить дополнительные требования, применяемые ко всем манёврам или только к некоторым, например:

Нестрогое требование оружия. Вы можете использовать манёвр, если держите оружие, которым владеете.

Строгое требование оружия. Когда вы изучаете манёвр самозащиты, выберите оружие, которым владеете. Вы можете использовать манёвр, только если держите это оружие.

Безоружные удары. Манёвр можно использовать только при помощи безоружных ударов, наносящих кость урона. Например, когти табакси, рога минотавра, Боевые искусства монаха или боевой стиль *Сражение голыми руками*.

Ограничение размера. Манёвры могут быть применены только против существ, чей размер не более, чем на 1 категорию превышает ваш.

Самозащита и мультикласс

Мастер может также использовать дополнительные правила, чтобы учитывать существующие классовые материалы и опциональные способности наподобие мультикласса и псионики. Например:

Ограниченная самозащита. Вы можете получить преимущества от *Кости воинского опыта* только один раз.

Неограниченная самозащита. Вы получаете кость самозащиты каждый раз, как получаете способность *Дополнительная атака*. Также вы изучаете новый манёвр самозащиты каждый раз, как получаете *Боевой стиль*.

Баланс уровней. Если для определения размера костей самозащиты используются кости хитов, используйте класс, в котором у вас больше всего уровней.

Кости превосходства. Кости превосходства, полученные из других источников, не могут быть меньше размером, чем кости самозащиты.

Псионическая самозащита. Плут-Клинок души, Пси-воин, или персонаж с чертой Телепат или Телекинетик, либо же отвечающий другим требованиям (например, минимальное значение Интеллекта и прохождение специальной тренировки) может добавить свои кости самозащиты к костям Псионической энергии вместо костей превосходства.

Такие персонажи могут изучать псионические техники Пси-воина или Клинка души вместо обычных приёмов. Эти техники обладают требованиями к уровню, равные уровню, на котором их получают воин и плут.

Заклинания

Заговоры

Мистический шарик [eldritch orb]

Источник: "Valda's Spire of Secrets"

Заговор воплощения

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

В списках заклинателей: Колдун, Ведьма, Некромант

Вы запускаете шарик мистической энергии в существо или предмет в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку по цели. При попадании цель получает 1к8 урона силовым полем, и все существа в пределах 5 футов от неё должны пройти спасбросок Ловкости, получая половину этого урона при провале.

Урон этого заговора увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Руны

Руны Бездны

Руны демонов рекут о хаосе, крови, самовлюблённости и страданиях. Это тёмный, бранный язык жестокости, противопоставленный в мировоззрении как Небесным, так и рунам Преисподней. Если дьявольские руны обычно улучшают броню и оружие, то эти, демонические, способны исказить саму суть вещей.

Бафомет

Бездны (Зверь, Старшая)

Требования: Девять других начертанных рун Бездны, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Руна Рогатого Короля. Настроенное существо может идеально вспомнить любой путь, которое прошло, и обладает иммунитетом к заклинанию *лабиринт [maze]*.

Кроме того, когда в пределы скорости настроенного существа входит другое существо, настроенное может реакцией переместиться на свою полную скорость и совершить одну атаку.

Время пробуждения: Особое

Длительность: Мгновенная

Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете пробудить эту руну, чтобы вместо этого преуспеть в нём (действий не требуется).

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Демогоргон

Бездны (Безумие, Старшая)

Требования: Девять других начертанных рун Бездны, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Руна Зверя-Близнеца. Настроенное существо обладает преимуществом на всех спасбросках Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Время пробуждения: Особое

Длительность: Мгновенная

Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете пробудить эту руну, чтобы вместо этого преуспеть в нём (действий не требуется).

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Эдикфи

Бездны (Чума)

Это руна Магии. Когда существо, обладающее способностью Использование заклинаний или Магия договора, проводит короткий или длительный отдых, держа предмет, на котором высечена эта руна, к известным ему заклинаниям добавляются содержащиеся в таблице ниже. В остальном существо должно подчиняться всем ограничениям, связанным с получением заклинания, и оно считает их заклинаниями из списка своего класса.

Существо теряет эти преимущества, если другое существо получает их от этого предмета или если вы убираете руну.

Уровень заклинаний	Заклинания
1	<i>луч болезни [ray of sickness]</i>
2	<i>луч слабости [ray of enfeeblement]</i>
3	<i>прикосновение вампира [vampiric touch]</i>
4	<i>гигантское насекомое [giant insect]</i>
5	<i>нашествие насекомых [insect plague]</i>

Время пробуждения: 1 бонусное действие

Длительность: 1 минута

Вы получаете ячейку заклинаний, которую можете потратить только на накладывание заклинания, полученного от этой особенности в пределах длительности. Вы выбираете уровень полученной ячейки, но не более половины ваших начертанных рун, которые являются рунами Магии или происходят из этого же языка.

Пробудив эту руну, вы не можете сделать этого снова, если не израсходуете на это рунические заряды в количестве, равном удвоенному уровню полученной ячейки заклинаний.

Фраз'Урб-Луу

Бездны (Иллюзия, Старшая)

Требования: Девять других начертанных рун Бездны, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Руна Демон-Лорда Иллюзий. Настроенное существо не может стать целью магии прорицания и не воспринимается магическими наблюдательными средствами.

Кроме того, цель знает заклинание *воображаемая сила*, и может накладывать его, не расходуя ячеек заклинаний, как заклинание 2 уровня.

Время пробуждения: Особое

Длительность: Мгновенная

Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете пробудить эту руну, чтобы вместо этого преуспеть в нём (действий не требуется).

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Льякзис

Бездны (Кровь)

Требования: Четыре другие начертанные руны Бездны

Предмет: простое или воинское оружие (требуется настройка)

Это руна Оружия и Оберега. Кровь, пролитая оружием, на которое она нанесена, усиливает владельца. Совершив этим оружием атаку, которая нанесла урон, настроенное существо получает временные хиты, равные половине нанесённого урона.

Этот эффект не работает при атаке конструкторов и нежити, и временные хиты, полученные от него, исчезают через 1 минуту.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает бонус к броскам атаки и урона оружием, на которое нанесена. Бонус равен одной трети от числа начертанных вами рун из этого языка, или имеющих тот же перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 реакция, которую вы можете совершить, когда настроенное существо становится целью атаки

Длительность: Мгновенная

Временные хиты настроенного исчезают, и атакующий получает урон некротической энергией, равный исчезнувшим хитам.

Нуйвь

Бездны (Оберег)

Существо, носящее или носящее предмет с этой руной, получает от исчадий и небожителей урон, уменьшенный на половину числа начертанных вами рун.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает бонус к спасброскам, которые носитель совершает от заклинания *смятения* и эффектов безумия. Бонус равен одной трети от числа начертанных вами рун из этого языка, или имеющих тот же перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 раунд

Все враждебные существа в пределах 5 футов от вас или от существа, носящего руны (на ваш выбор) должны пройти спасбросок Мудрости, при провале становясь испуганными до начала вашего следующего хода.

Нкзуджис

Бездны (Оружие)

Предмет: кинжал (требуется настройка)

Немедленно после совершения дальнобойной атаки этим оружием настроенное существо может бонусным действием телепортироваться к месту падения оружия или телепортировать оружие себе в руку.

Телепортировавшись этой руной, цель не может сделать этого снова до наступления ночи или пока не опустит существо с показателем опасности минимум $\frac{1}{4}$ до 0 хитов.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает бонус к броскам атаки и урона оружием, на которое нанесена. Бонус равен одной трети от числа начертанных вами рун из этого языка. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: реакция, которую вы можете совершить после того, как существо телепортируется с помощью этой руны.

Длительность: Мгновенная

Существо становится невидимым до начала своего следующего хода. Эта невидимость оканчивается раньше, если оно нанесёт урон другому существу.

Оркус

Бездны (Смерть, Старшая)

Требования: Девять других начертанных рун Бездны, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: волшебная палочка (требуется настройка)

Руна Повелителя Смерти. Настроенное существо может действием выбрать точку на земле в пределах 100 футов от себя. Из точки поднимается кружащая некротическая буря, занимающая цилиндр высотой 60 футов и радиусом 100 футов. Цилиндр существует до конца следующего хода существа, и все существа внутри него обладают уязвимостью к урону некротической энергией. Существо не может совершить это действие снова, пока не завершит короткий или длительный отдых.

Время пробуждения: Особое

Длительность: Мгновенная

Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете пробудить эту руну, чтобы вместо этого преуспеть в нём (действий не требуется).

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Пьякск

Бездны (Друг)

Существо, носящее или несущее предмет с этой руной, совершает проверки Харизмы при взаимодействии с демонами с преимуществом.

Эта руна может быть начертана на предметах, на которых уже начертаны другие руны из этого языка. Она разделяет перевод этих рун, пока нанесена на предмет.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 минута

Вы призываете *дретча* [*dretch*], который появляется в незанятом месте в пределах 20 футов от вас. Дретч настроен агрессивно ко всем, кроме вас, и подчиняется вашим командам. Дретч исчезает в облаке зелёного газа, если его хиты опускаются до 0.

Куапкс

Бездны (Жизнь)

Это руна Смерти, а также она считается Бранной. Действием её носитель может заставить любого подконтрольного ему зомби взорваться. Все существа в пределах 15 футов от этого взрыва должны пройти спасбросок Ловкости, при провале получая 2к6 урона кислотой.

Дополнительные руны. Урон кислотой от взрыва увеличивается на 1кб за каждые две начертанные вами руны из этого языка, или имеющие тот же перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 24 часа

Вы делаете целью труп Среднего или Маленького гуманоида, наделяя его гадкой имитацией жизни и поднимая в виде зомби под вашим контролем, как под действием заклинания *восставший труп*. Хиты таких зомби равны количеству начертанных вами рун.

В конце длительного отдыха вы должны потратить 1 рунический заряд, чтобы поддержать контроль зомби, поднятого при помощи этой руны.

Уйкий

Бездны (Доспех)

Существо, носящее или несущее предмет с этой руной, начертанной на нём, может наложить с её помощью *доспех мага* [*mage armor*], не нуждаясь в ячейке заклинаний и материальных компонентах. Это заклинание нельзя наложить снова, используя руну, до полуночи.

Дополнительные руны. Класс доспеха этого *доспеха мага* увеличивается на 1 за каждые 3 начертанные вами руны из этого языка.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: Мгновенная

Вы перезаряжаете пассивный эффект этой руны.

Вюкмз

Бездны (Зрение)

Требования: две другие начертанные руны Бездны

Существо, носящее или несущее предмет с этой руной, получает тёмное зрение с дистанцией 120 футов. Ему не мешает магическая темнота.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: Мгновенная

Вы накладываете заклинание *тьма*.

Пробудив эту руну, вы должны потратить 2 рунических заряда, чтобы сделать это снова.

Йеногу

Бездны (Резня, Старшая)

Требования: Девять других начертанных рун Бездны, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: волшебная палочка (требуется настройка)

Руна Зверя-Мясника. Опустив существо до 0 хитов рукопашной атакой, настроенное существо может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить дополнительную атаку.

Кроме того, в конце хода другого существа настроенное может реакцией совершить одну рукопашную атаку оружием по каждому существу в пределах своей досягаемости.

Время пробуждения: Особое

Длительность: Мгновенная

Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете пробудить эту руну, чтобы вместо этого преуспеть в нём (действий не требуется).

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Заггтмой

Бездны (Красота, Старшая)

Требования: Девять других начертанных рун Бездны, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Руна Госпожи Гнили и Распада. Настроенное существо免疫но к ядам и болезням, а также к любым эффектам, вызванным грибами и спорами.

Дополнительно, когда по настроенному существу попадает атака, одно существо в пределах 5 футов от него может реакцией получить эту атаку вместо настроенного.

Время пробуждения: Особое

Длительность: Мгновенная

Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете пробудить эту руну, чтобы вместо этого преуспеть в нём (действий не требуется).

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Зтуйкс

Бездны (Форма)

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Определение природы хаотичных демонических перевёртышей дано в руне Зтуйкс.

Настроенное существо может действием превратиться в зверя, выглядящего, как летучая мышь, многоножка или жаба, или обратно в свою обычную форму. Его характеристики остаются теми же, кроме изменения скоростей. Любое снаряжение, которое настроенное существо носит, не превращается, и оно превращается в обычную форму, если умирает.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: Особая

Настроенное существо магически становится невидимым до тех пор, пока оно не атакует, заставит цель пройти спасбросок или ваша концентрация окончится (как если бы вы концентрировались на заклинании). Любое носимое и несомое целью снаряжение становится невидимым вместе с ней.

Небесные руны

Небесный - обычный язык общения ангелов, а в рунной своей версии он лексически родственен Всевышнему. Хранители Всевышних рун говорят на этом универсальном

языке творения по праву души, но другие рунники тоже могут изучать святейшие руны защиты, лечения и небесного возмездия.

Амика

Небесный (Друг)

Существо, носящее или несущее предмет с этой руной, совершает проверки Харизмы при взаимодействии с небожителями с преимуществом.

Эта руна может быть начертана на предметах, на которых уже начертаны другие руны из этого языка. Она разделяет перевод этих рун, пока нанесена на предмет.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 час

Вы магически призываете *архонта лампы* [*lantern archon*], который появляется в незанятом пространстве в 20 футов от вас. Архонт дружелюбен к вам и вашим союзникам, и подчиняется вашим командам. Архонт рассыпается на частицы света, если его хиты опускаются до 0.

АРХОНТ ЛАМПЫ [LANTERN ARCHON] <i>крошечный небожитель, законопослушно-добрый</i>					
Класс доспеха 13					
Хиты 7 (2к4+2)					
Скорость 0 футов, летая 60 футов (может парить)					
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	15 (+2)
Навыки Медицина +4, Восприятие +4					
Сопротивление урону яд; дробящий, рубящий и колющий от немагических атак					
Иммунитет к урону электричество					
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение					
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14					
Языки Небесный					
Опасность ¼					
Бонус мастерства +2					
Стойкость архонта. Архонт обладает преимуществом на спасбросках против ядов, а также против заклинаний и прочих магических эффектов.					
Освещённый. Архонт излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.					
ДЕЙСТВИЯ					
Яркий свет. Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, дистанция 60 футов, 1 цель. Попадание: 4 (1к4+2) урона излучением, и цель должна пройти спасбросок Телосложения со сложностью 12. При провале цель излучает тусклый свет в пределах 5 футов 1 минуту или до тех пор, пока концентрация архонта не прервётся (как если бы он концентрировался на заклинании). Пока свет сияет, цель совершает проверки Мудрости (Восприятие) с помехой.					
БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ					
Мерцающий свет. Архонт телепортируется в незанятое место в пределах 60 футов,					

находящееся в области яркого света.

Кустодия

Небесный (Оберег)

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Это руна Жизни. Неприкосновенная руна священной эгиды, вмешивающаяся и защищающая тех, кто взовёт к её святой силе, даруя силу в темнейший час. Существо, носящее или несущее предмет, на котором начертана эта руна, в начале каждого своего хода получает временные хиты, равные количеству начертанных вами рун Жизни, Оберега или Небесного языка.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает носящему существу бонус +1 к спасброскам от смерти за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 реакция, которую вы совершаете, когда настроенное существо должно совершить спасбросок от заклинания школы Иллюзии или Некромантии

Длительность: мгновенная

Цель получает преимущество на данный спасбросок.

Этиельд

Небесный (Щит)

Предмет: щит (требуется настройка)

Это руна Доспеха. Когда по существу в пределах 5 футов от настроенного совершается дальнобойная атака, носитель предмета с этой руной может реакцией стать целью атаки вместо него.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает носящему существу бонус +1 к Классу Доспеха за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 реакция, которую вы совершаете, когда настроенное существо получает урон

Длительность: мгновенная

Вы получаете урон вместо цели.

ФЭМГИСДОН

Небесный (Сила, Старшая)

Требования: Девять других начертанных Небесных рун, ни одна из которых не может быть Старшей

Предмет: любой предмет (требуется настройка)

Это руна Оберега. Настроенное существо становится проводником силы стражей врат в город богов, обретая преимущество на все спасброски.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает носящему существу бонус +1 к спасброскам против заклинаний за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 раунд

Вы и все ваши союзники в пределах 60 футов совершаете броски атаки с преимуществом до начала вашего следующего хода.

После пробуждения этой руны вы должны потратить 5 рунических зарядов, чтобы сделать это снова.

Флиаптлии

Небесный (Оберег)

Это руна Жизни. Неприкосновенная руна священной эгиды, вмещающаяся и защищающая тех, кто взовёт к её святой силе, даруя силу в темнейший час.

Преподнося божественный дар носителю, эта руна обеспечивает ему преимущество на спасброски от смерти.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает носящему существу бонус +1 к спасброскам от смерти за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 раунд

Вы создаёте защиту на себе или существе, которое видите в пределах 30 футов. До начала вашего следующего хода защита испускает яркий свет в 5 футах и тусклый свет в пределах ещё 5 футов, защищая носителя от вреда.

Любое существо, нацелившееся на защищённое существо атакой или вредоносным заклинанием, должно сначала пройти спабросок Харизмы. Нежить и исчадия совершают его с помехой. При провале существо должно выбрать другую цель, или потратит атаку или заклинание впустую.

Хваллэл

Небесный (Восстановление)

Это руна Магии. Когда существо, обладающее способностью Использование заклинаний или Магия договора, проводит короткий или длительный отдых, держа предмет, на котором высечена эта руна, к известным ему заклинаниям добавляются содержащиеся в таблице ниже. В остальном существо должно подчиняться всем ограничениям, связанным с получением заклинания, и оно считает их заклинаниями из списка своего класса.

Существо теряет эти преимущества, если другое существо получает их от этого предмета или если вы убираете руну.

Уровень заклинаний	Заклинания
1	<i>лечащее слово [healing word]</i>
2	<i>малое восстановление [lesser restoration]</i>
3	<i>множественное лечащее слово [mass healing word]</i>
4	<i>защита от смерти [death ward]</i>

5	<i>высшее восстановление [greater restoration]</i>
---	--

Время пробуждения: 1 бонусное действие

Длительность: 1 минута

Вы получаете ячейку заклинаний, которую можете потратить только на накладывание заклинания, полученного от этой особенности в пределах длительности. Вы выбираете уровень полученной ячейки, но не более половины ваших начертанных рун, которые являются рунами Магии или происходят из этого же языка.

Пробудив эту руну, вы не можете сделать этого снова, если не израсходуете на это рунические заряды в количестве, равном удвоенному уровню полученной ячейки заклинаний.

Игнис

Небесный (Огонь)

Это руна Магии. Существо, несущее или носящее предмет с этой руной, может накладывать *священное пламя*.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 минута

До окончания длительности пробуждения существо, носящее или несущее предмет с этой руной, может реакцией накладывать *священное пламя* в конце хода другого существа.

Малпирги

Небесный (Магия)

Это руна Жизни. Когда существо, обладающее способностью Использование заклинаний или Магия договора, проводит короткий или длительный отдых, держа предмет, на котором высечена эта руна, к известным ему заклинаниям добавляются содержащиеся в таблице ниже. В остальном существо должно подчиняться всем ограничениям, связанным с получением заклинания, и оно считает их заклинаниями из списка своего класса.

Существо теряет эти преимущества, если другое существо получает их от этого предмета или если вы убираете руну.

Уровень заклинаний	Заклинания
1	<i>лечение ран [cure wounds]</i>
2	<i>молебен лечения [prayer of healing]</i>
3	<i>возрождение [revivify]</i>
4	<i>аура жизни [aura of life]</i>
5	<i>воскрешение [raise dead]</i>

Время пробуждения: 1 бонусное действие

Длительность: 1 минута

Вы получаете ячейку заклинаний, которую можете потратить только на накладывание заклинания, полученного от этой особенности в пределах длительности. Вы выбираете уровень полученной ячейки, но не более половины ваших начертанных рун, которые являются рунами Магии или происходят из этого же языка.

Пробудив эту руну, вы не можете сделать этого снова, если не израсходуете на это рунические заряды в количестве, равном удвоенному уровню полученной ячейки заклинаний.

Петфлал

Небесный (Красота)

Предмет: доспех

Это руна Доспеха. Броня не может запачкаться, а её носитель обретает преимущество на спасброски от болезней.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает носящему существу бонус +1 к Классу Доспеха за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 минута

Любая вода в 30-футовой сфере, исходящей от этой начертанной руны, очищается, в том числе от ядов и болезней. В течении следующей минуты вода не может быть загрязнена и остаётся неоскверняемой святой водой.

Пулвинус

Небесный (Поддержка)

Когда существо, носящее или несущее эту руну, совершает критическое попадание по существу, оно восстанавливает одну из своих потраченных Костей Хитов.

Время пробуждения: 1 реакция, совершаемая, когда существо, носящее или несущее одну из ваших начертанных рун, получает урон.

Длительность: мгновенная

Вы расходуете столько ваших Костей Хитов, сколько пожелаете, и уменьшаете провоцирующий урон на результат броска этих костей.

Сакрифисиум

Небесный (Жертвование)

Предмет: любой (требует настройки)

Это руна Жизни. Настроенное существо может действием коснуться другого существа и либо исцелить его от одной болезни, либо окончить одно состояние, которому то подвержено. Этим состоянием может быть слепота, глухота, паралич или отравление. Настроенное существо затем неизбежно получает оконченное состояние или излеченную болезнь до окончания их длительности.

Дополнительные руны. Текущие и максимальные хиты существа, которое завершит длительный отдых, нося или держа предмет с этой руной, увеличиваются на число,

равное количеству начертанных вами рун из этого языка, или тех, что разделяют перевод этой руны.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: мгновенная

Потратьте столько своих Костей Хитов, сколько хотите, и получите набор хитов, равный броску потраченных костей+модификатор вашей рунической характеристики. Затем выберите любых существ в пределах 30 футов от вас и разделите полученные хиты между ними. Вы не можете выбирать конструкторов и нежить.

Сеи

Небесный (Наставник)

Это руна Магии. Существо, несущее или носящее эту руну, может накладывать заговор *указание*.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 1 минута

Выберите существо, которое видите в пределах 60 футов. Следующий бросок атаки, проверка характеристики или спасбросок этого существа, совершённый до окончания длительности, совершается с преимуществом.

Сомнум

Небесный (Сон)

Требования: две другие начертанные руны Небесного языка

Существо, несущее эту руну, восстанавливает все свои Кости Хитов, когда завершает длительный отдых, вместо половины, а также обладает преимуществом на спасбросках против усыпления.

Время пробуждения: 1 действие

Длительность: 8 часов

Существа, находящиеся в пределах 60 футов от руны в момент пробуждения, иммунны к магии прорицания. Прочие существа совершают с помехой проверки характеристик, совершённые, чтобы найти или заметить существ под действием этого эффекта. Существо теряет эти преимущества преждевременно, если завершает короткий или длительный отдых.

Телум

Небесный (Оружие)

Предмет: простое или воинское оружие (требуется настройка жрецом, паладином или хранителем рун Всевышнего диалекта)

Оружие становится магическим и может использоваться, как священный символ. Настроенное существо может бонусным действием заставить оружие испускать яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов до тех пор, пока пользователь не погасит свет бонусным действием, уронит оружие или сложит его.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает бонус +1 к броскам атаки и урона оружием, на котором начертана, за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 бонусное действие

Длительность: 1 минута

Свет, излучаемый оружием, увеличивается на дополнительные 20 футов, и любая нежить или исчадие, поражённое его атакой, получает дополнительно 1к10 урона излучением.

Тлеак

Небесный (Мир)

Предмет: любой (требуется настройка)

Это руна Оберега. Носитель этой руны обладает сопротивлением к урону, полученному от других существ, если он не атаковал, не накладывал заклинаний и не наносил урон другому существу с тех пор, как окончил длительный отдых.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает носителю, получающему сопротивление от неё, бонус +1 к спасброскам от заклинаний, наносящих урон, за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 реакция, когда другое существо атакует вас или носителя этой руны

Длительность: мгновенная

Под влиянием Тлеака ваш враг едва может защитить себя. Атакующее существо должно пройти спасбросок Мудрости. При провале оно не может совершить действие Атака до окончания текущего хода.

Вита

Небесный (Жизнь)

Когда существо завершает длительный отдых, нося или держа предмет с этой высеченной руной, его текущие и максимальные хиты увеличиваются на модификатор вашей рунической характеристики до тех пор, пока оно не завершит длительный отдых без этой руны.

Дополнительные руны. Текущие и максимальные хиты существа, которое завершит длительный отдых, нося или держа предмет с этой руной, увеличиваются на число, равное количеству начертанных вами рун из этого языка, или тех, что разделяют перевод этой руны.

Время пробуждения: 1 бонусное действие

Длительность: мгновенная

Выберите существо, которое видите в пределах 30 футов. Оно может потратить одну из своих Костей Хитов, бросить её и восстановить хиты в количестве, равном результату броска + модификатор вашей рунической характеристики.

Винчи

Небесный (Западня)

Предмет: оружие

Это руна Оружия. Когда нежить или исчадие провоцирует атаку от существа, использующего это оружие, оно может совершить две спровоцированные атаки вместо одной.

Дополнительные руны. Эта руна обеспечивает бонус +1 к броскам атаки и урона оружием, на котором начертана, за каждые три начертанные вами руны из этого языка, или руны, разделяющие её перевод. Максимальный бонус - +3.

Время пробуждения: 1 бонусное действие

Длительность: 1 минута

Оружие питается бессильной яростью тех, кого атакует. До окончания длительности пробуждения в первый раз на каждом своём ходу, когда вы попадаете рукопашной атакой оружием по существу, вы принуждаете его атаковать вас в ответ. До начала вашего следующего хода вы и цель атаки совершаете с помехой атаки по всему, кроме друг друга, и не можете по своей воле отдалиться друг от друга. Принуждение оканчивается раньше, если принуждённое существо не видит вас, или если вы или оно умрёте.

Друидические руны

Зачастую вырезанные на деревьях и стоячих камнях, руны друидов освящают окружающее пространство и улучшают оружие и доспехи, сделанные из дерева.

Друидические руны могут быть начертаны для оздоровления местности, для оберегания области от незваных гостей, или - если потребуется - чтобы обрушить гнев природы на тех, кто желает уничтожить или осквернить её.