

Престиж-классы позволяют персонажу стать воистину незаурядным, получив силы и способности за пределами возможностей их коллег. В отличие от базовых классов, для того, чтобы взять первый уровень в престиж-классе, персонаж должен удовлетворить специфическим требованиям. Если персонаж не удовлетворяет хотя бы одному из требований, то он не сможет взять этот престиж-класс. Персонаж, берущий уровни в престиж-классах, не получает никаких бонусов предпочтительного класса (favored class bonuses) за эти уровни. В этой главе представлены 10 престиж-классов на ваш выбор, а другие престиж-классы будут представлены в другой продукции Pathfinder. Некоторые престиж-классы полностью сконцентрированы на чем-то или слишком специфически, что может быть недопустимо в вашей кампании – проконсультируйтесь с ведущим, чтобы быть уверенным, что такой класс допустим, прежде чем начнете подготавливать своего персонажа для взятия этого престиж-класса.

Ниже кратко описаны престиж-классы, представленные в этой главе.

Дуэлянт (Duelist): Дерзкий мечник, полагающийся в битве на грацию, ловкость и акробатику.

Мистический лучник (Arcane Archer): Мистический заклинатель (arcane spellcaster), который обращается к древним эльфийским традициям, чтобы наполнить свои стрелы могучей магической силой.

Мистический плут (Arcane Trickster): Смутьян и мошенник, который использует мистическую магию, чтобы усилить свои воровские навыки.

Наследник дракона (Dragon Disciple): Мистический заклинатель, который принимает скрытое в нем наследие дракона и, через фанатичные тренировки, частично превращается в дракона.

Повелитель знаний (Lore master): Заклинатель, который посвятил свою жизнь исследованию и размышлению над тайнами мира.

Сверхъестественный рыцарь (Eldritch Knight): Мистический заклинатель, который дополняет свои магические навыки боевыми, создавая смертоносную комбинацию оружия и магии.

Странствующий хронист* (Pathfinder Chronicler): исследователь в душе, странствующий хронист путешествует по дальним экзотическим землям, с целью расширить свои знания о мире. **//* Исходя из того, что первое слово в названии класса везде написано с большой буквы, можно сделать вывод, что тут обыгрывается название самой системы, но адекватного перевода с сохранением этого нюанса я не придумал.//**

Теневой танцор (Shadowdancer): Таинственный искатель приключений, идущий по тонкой грани между реальностью и царством теней, могущий командовать тенями.

Теург-мистик (Mystic Theurge): Посвятивший себя равно божественной и мистической магии, теург-мистик сочетает обе магические традиции одну, абсолютно иную.

Убийца (Assassin): Беспощадный убийца, полностью увлеченный своим ремеслом – физическим устранением цели за вознаграждение.

Определение терминов.

Ниже даны определения некоторых терминов и сокращений, используемых в этом разделе.

Базовый класс (Core Class): Один из одиннадцати стандартных классов, представленных в Главе 3.

Уровень заклинателя (Caster Level): Как правило равен количеству уровней класса (см. ниже) в классе заклинателя. Некоторые престиж-классы складываются с уровнями базового класса с целью определения уровня заклинателя.

Уровень персонажа (Character Level): Полный уровень персонажа, определяемый как сумма всех классовых уровней имеющихся у персонажа.

Классовый уровень (Class Level): Уровень персонажа в определенном классе. Для персонажа с уровнями только в одном классе, классовой уровень и уровень персонажа совпадают.

Сокращения:

ББА – базовый бонус атаки.

Экс (Ex) – экстраординарная способность.

Пзс (Sp) – подобная заклинанию способность.

Свх (Su) – сверхъестественная способность.

КС (DC) – класс сложности.

КЗ (AC) – класс защиты.

ДУЭЛЯНТ

Дуэлянты представляют собой вершину элегантности в обращении с мечом. Они двигаются с грацией недостижимой для большинства противников, парируя и контратакуя быстрыми уколами клинков. Они могут носить броню, но обычно избегают такой неуклюжей защиты, ведь их подвижность позволяет с легкостью уклоняться от атак противника. Пока остальные еле ползут через труднопроходимую область, дуэлянты стремительно перемещаются по полю боя, скользя в самой гуще событий. Талант дуэлянта раскрывается в ближнем бою, где его умения позволяют внезапно атаковать неповоротливых врагов, поражая их точными дарами клинка. Путь дуэлянта подходит для плутов и бардов, то есть тех классов, которые не сильно полагаются на броню, также многие дуэлянты происходят из классов бойцов и следопытов. Они чаще встречаются в тех регионах, где имеются тщательно проработанные правила и этикет боя.

Роль: Способности дуэлянтов подходят тем плутам и бардам, которые хотят усилить свои боевые навыки, но, из-за неприятия тяжелой брони, боятся контактного боя. Дуэлянты сражаются на передовой, рядом с бойцами, варварами и другими контактниками, легко избегают вражеских клинков и безошибочно поражают своих противников.

Мировоззрение: Дуэлянт может быть любого мировоззрения, хотя многие происходят из плутов и бардов, а потому не слишком законопослушны. Тем не менее, законопослушные дуэлянты не являют собой нечто немыслимое. Такие дуэлянты обычно придерживаются строгого кодекса чести по отношению к противнику: не нападают на безоружных или явно более слабых.

Кость Хитов: d10.

Требования.

Чтобы стать дуэлянтом персонаж должен выполнить следующие требования:

ББА: +6.

Умения: Акробатика (Acrobatics) 2 ранга, Представление (Perform) 2 ранга.

Навыки: Уклонение (Dodge), Подвижность (Mobility), Фехтование (Weapon Finesse).

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями дуэлянта (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Акробатика (Acrobatics) (Лов), Блеф (Bluff) (Оба), Восприятие (Perception) (Мдр), Высвобождение (Escape Artist) (Лов), Представление (Perform) (Оба) и Чувство Правды (Sense Motive) (Мдр).

Очков умений на уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса дуэлянт.

Владение оружием и броней: Дуэлянт квалифицирован в обращении со всем простым и всем воинским оружием. Дуэлянт квалифицирован в обращении с легкой броней, но не со щитами.

Продуманная защита (Canny Defense) (Экс): Когда дуэлянт облачен в легкую броню (или вообще без брони), не пользуется щитом и сражается оружием ближнего боя, он прибавляет 1 единицу бонуса Интеллекта (если есть) за каждый уровень дуэлянта к его бонусу Ловкости к КЗ. Если дуэлянта застанут врасплох или он иным образом теряет бонус Ловкости к КЗ, то этот бонус также теряется.

Точный удар (Precise Strike) (Экс): Дуэлянт получает способность очень точно бить легким или одноручным колющим оружием, прибавляя свой уровень дуэлянта к броску урона. Выполняя точный удар, дуэлянт не может атаковать оружием в неосновной руке или использовать щит. Точный удар работает только против живых существ с различным строением тела. Любое существо, иммунное к критическим ударам, иммунно также и к точному удару. Любой предмет или способность, которые защищают существо от критических ударов, дают такую же защиту от точного удара.

Улучшенная реакция (Improved Reaction) (Экс): На 2^м уровне дуэлянт получает +2 бонус к проверкам инициативы. На 8^м уровне этот бонус увеличивается до +4. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым навыком Улучшенная инициатива (Improved Initiative).

Парирование (Parry) (Экс): На 2^м уровне дуэлянт обучается парировать атаки других существ, заставляя их промахиваться. Когда дуэлянт применяет действие полной атаки с легким или одноручным колющим оружием, он может решить не использовать одну из его атак. После этого, в любое время перед его следующим ходом, дуэлянт может немедленным действием (immediate action) попытаться парировать атаку, направленную на него или смежного союзника. Чтобы парировать атаку дуэлянт делает бросок атаки, с теми же бонусами, которые имела неиспользованная им атака. Если его бросок атаки больше, чем бросок атакующего существа, атака противника автоматически промахивается. За каждую категорию размера, на которую атакующее существо больше дуэлянта, дуэлянт получает -4 штраф на бросок атаки, сделанной для парирования. Дуэлянт получает точно такой же штраф, когда пытается парировать атаку, направленную на смежного союзника. Дуэлянт должен объявить, что использует эту способность после того, как была заявлена атака, но до того, как был сделан бросок атаки.



Улучшенная подвижность (Enhanced Mobility) (Экс): Начиная с 3^{го} уровня, когда дуэлянт облачен в легкую броню (или вообще без брони) и не пользуется щитом, он получает дополнительный +4 бонус к КЗ против атак при возможности (attacks of opportunity), которые он провоцирует, когда движется в зоне угрозы.

Боевые рефлекс (Combat Reflexes): На 4^м уровне дуэлянт получает преимущество навыка Боевые рефлекс, когда использует легкое или одноручное колющее оружие.

Грация (Grace) (Экс): На 4^м уровне дуэлянт получает дополнительный +2 бонус компетентности на все спасброски Реакции. Эта способность функционирует только тогда, когда дуэлянт облачен в легкую броню (или вообще без брони) и не пользуется щитом.

Ответный удар (Riposte) (Экс): Начиная с 5^{го} уровня, дуэлянт может совершать атаку при возможности против любого существа, чью атаку он успешно парировал, если, конечно, это существо находится в зоне досягаемости оружия дуэлянта.

Акробатический натиск (Acrobatic Charge) (Экс): На 6^м уровне дуэлянт получает способность совершать натиск в ситуациях, когда другие не могут. Он может совершать натиск по труднопроходимой территории, которая обычно замедляет движение. В зависимости от обстоятельств, дуэлянту все еще может понадобиться выполнять соответствующие проверки, чтобы успешно двигаться по этой территории.

Замысловатая защита (Elaborate Defense) (Экс): Начиная с 7^{го} уровня, если дуэлянт решает сражаться от обороны (fight defensively) или уходит в глухую оборону (total defense) в ближнем бою, он получает дополнительный +1 бонус уклонения к КЗ за каждые 3 уровня дуэлянта.

Отражение стрел (Deflect Arrows): На 9^м уровне дуэлянт получает преимущество навыка Отражение стрел, когда использует легкое или одноручное колющее оружие. Дуэлянт не нуждается в свободной руке, чтобы использовать этот навык.

Не отступать (No Retreat) (Экс): На 9^м уровне, когда смежные с дуэлянтом враги предпринимают отступление (withdraw action), они провоцируют атаку при возможности со стороны дуэлянта.

Калечащий критический удар (Crippling Critical) (Экс): На 10^м уровне, когда дуэлянт наносит критический удар легким или одноручным колющим оружием, он может добавить к нанесенному урону одно из следующих повреждений: уменьшение всей скорости цели на 10 футов (минимум 5 футов); 1d4 единицы урона Силе или Ловкости; -4 штраф на все спасброски; -4 штраф к классу защиты; 2d6 единицы урона от кровотечения (bleed damage). Эти штрафы длятся 1 минуту, исключая урон характеристикам, который должен исцеляться по нормальным правилам, и урон от кровотечения, которое длится, пока цель не получит магическое лечение или пока ее не вылечат с помощью проверки умения Лечение (КС 15).

ТАБЛИЦА 11-1: ДУЭЛЯНТ

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое
1	+1	+0	+1	+0	Продуманная защита, Точный удар
2	+2	+1	+1	+1	Улучшенная реакция +2, Парирование
3	+3	+1	+2	+1	Улучшенная подвижность
4	+4	+1	+2	+1	Боевые рефлекс, Грация
5	+5	+2	+3	+2	Ответный удар
6	+6	+2	+3	+2	Акробатический натиск
7	+7	+2	+4	+2	Замысловатая защита
8	+8	+3	+4	+3	Улучшенная реакция +4
9	+9	+3	+5	+3	Отражение стрел, Не отступать
10	+10	+3	+5	+3	Калечащий критический удар

[Наверх](#)

МИСТИЧЕСКИЙ ЛУЧНИК

Порой, те, кто ищет совершенства в стрельбе из лука, встают на путь мистического лучника. Мистические лучники – мастера дальнего боя, что поражают свои цели с невероятной точностью и могут буквально «вкладывать» заклинания в свои стрелы. Стрелы, выпущенные мистическими лучниками, могут лететь по странной траектории, чтобы поразить цель из-за угла, или пролететь сквозь твердый предмет, чтобы поразить цель, засевшую в укрытии. На пике своей силы, мистические лучники могут сразить даже самых могучих противников всего одним смертоносным выстрелом.

Большинство мистических лучников – это те, кто обучен и как следопыты, и как маги, хотя встречаются и выходцы из других мультиклассов. Мистические лучники могут встретиться везде, где есть эльфы, хотя и не все они союзники эльфов. Многие полуэльфы используют эльфийские традиции мистических лучников исключительно для собственной выгоды, или, хуже того, против эльфов, посвятивших их в тайны этих традиций.

Роль: Мистические лучники убивают издалека, повергая противников, пока их союзники рвутся в рукопашную. С их способностью обрушивать на врагов град стрел, мистические лучники являют собой элиту стрелков.

Мировоззрение: Мистические лучники могут быть любого мировоззрения. Эльфы и полуэльфы обычно свободолюбивы и редко законопослушны. Так же, злое мировоззрение – редкость для эльфийских мистических лучников и, в основном, они добры или нейтральны.

Кость Хитов: d10.

Требования.

Чтобы стать мистическим лучником персонаж должен выполнить следующие требования:

ББА: +6.

Навыки (Feats): Выстрел в упор (Point Blank Shot), Точный выстрел (Precise Shot), Концентрация на оружии (длинный или короткий лук) (Weapon Focus (longbow or shortbow)).

Заклинания: Способность творить мистические заклинания 1^ю круга.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями мистического лучника (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Верховая езда (Ride) (Лов), Восприятие (Perception) (Мдр), Выживание (Survival) (Мдр) и Скрытность (Stealth) (Лов).

Очков умений на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса мистический лучник.

Владение оружием и броней: Мистический лучник квалифицирован в обращении со всем простым и воинским оружием, легкой и средней броней, а также щитами.

Заклинания: На определенных уровнях мистический лучник получает доступ к новым заклинаниям, как если бы он получил уровень в классе мистического заклинателя, которым он был до того, как стал мистическим лучником. Тем не менее, он не получает любых других преимуществ, которые дает новый уровень в этом классе заклинателя, кроме, собственно, новых заклинаний в день (или новых известных заклинаний, если это класс со спонтанным сотворением заклинаний) и увеличения эффективного уровня заклинателя. Если персонаж обладал несколькими классами мистического заклинателя, до того как стал мистическим лучником, то он должен выбрать - к какому из этих классов будет прибавляться уровень заклинателя.

Улучшенные стрелы (Enhance Arrows) (Свх): На 1^м уровне, каждая немагическая стрела, которую выпускает мистический лучник, становится магической, получая бонус +1 (зачарование). В отличие от магического оружия, созданного нормальным путем, мистическому лучнику не надо платить золотом за такое «наложение чар» на стрелы. Тем



не менее, эти стрелы функционируют как зачарованные только для самого лучника. Кроме того, стрелы мистического лучника получают дополнительные качества по достижению им определенных уровней. Качества стрел (стихийная, стихийного взрыва (burst) и воззренная (aligned)) могут быть изменены раз в день, когда мистический лучник подготавливает заклинания или просто после восьмичасового отдыха, если он – спонтанный заклинатель.

На 3^м уровне, каждая немагическая стрела, которую выпускает мистический лучник, наносит дополнительно 1d6 единиц стихийного урона: огнем, холодом или электричеством (flaming, frost, or shock weapon quality).

На 5^м уровне, каждая немагическая стрела, которую выпускает мистический лучник, становится дальнобойной (distance weapon quality), т.е. дальность ее полета удваивается.

На 7^м уровне, каждая немагическая стрела, которую выпускает мистический лучник, становится оружием стихийного взрыва: огненный взрыв, взрыв холода или взрыв электричества (flaming burst, icy burst, or shocking burst weapon quality). Эта способность замещает собой способность 3^{го} уровня.

На 9^м уровне, каждая немагическая стрела, которую выпускает мистический лучник, становится воззренным оружием:

анархическим, аксиоматическим, святым или нечестивым (anarchic, axiomatic, holy, or unholy aligned weapon qualities). Мистический лучник не может наделить свою стрелу таким мировоззрением, которое противоречит его собственному. Например, законопослушно-добрый мистический лучник не может сделать свою стрелу анархической или нечестивой.

К стрелам, зачарованным этой способностью лучника, нормально применим бонус, предоставляемый магическими луками. Только наибольший бонус зачарования применяется к стреле, т.е. бонусы одного вида не складываются.

Вложить заклинание в стрелу (Imbue Arrow) (Пзс): На 2^{ом} уровне мистический лучник получает способность помещать зональное заклинание (area spell) в свою стрелу. После выстрела, заклинание активируется в той точке, куда попала стрела, даже если это заклинание обычно центрировано на заклинателе. Таким образом, эта способность позволяет мистическому лучнику использовать диапазон полета стрелы в качестве диапазона дальности заклинания. Стрела должна быть выпущена в тот же раунд, когда сотворено заклинание, иначе заклинание будет потеряно. Если стрела промахивается мимо назначенной цели – заклинание потеряно.

Стрела-ищейка (Seeker Arrow) (Пзс): На 4^м уровне мистический лучник может выпустить стрелу по известной ему цели, находящейся в диапазоне дальности оружия и стрела будет преследовать цель, залетая за ней даже за углы. Только непреодолимые препятствия или выход цели за пределы диапазона досягаемости стрелы, может защитить цель от попадания. Эта способность игнорирует укрытия (cover) и шансы промаха по маскирующейся (concealment) цели, но во всем остальном эта атака обсчитывается по стандартным правилам. Использование этой способности – стандартное действие (standard action), а сам выстрел рассматривается как часть этого действия. Мистический лучник может использовать эту способность раз в день на 4^м уровне и один дополнительный раз в день, за каждые два уровня после 4^{го}, до максимума – 4 раза в день на 10^м уровне.

Фазовая стрела (Phase Arrow) (Пзс): На 6^м уровне мистический лучник может выпустить стрелу, по известной ему цели, находящейся в диапазоне дальности оружия и эта стрела полетит к цели, проходя сквозь любые немагические барьеры или стены на своем пути. Любой магический барьер остановит стрелу. Эта способность игнорирует укрытия (cover), шансы промаха по маскирующейся (concealment) цели, броню и щиты, но во всем остальном эта атака обсчитывается по стандартным правилам. Использование этой способности – стандартное действие (standard action), а сам выстрел рассматривается как часть этого действия. Мистический лучник может использовать эту способность раз в день на 6^м уровне и один дополнительный раз в день, за каждые два уровня после 6^{го}, до максимума – 3 раза в день на 10^м уровне.

Град стрел (Hail of Arrows) (Пзс): Вместо обычной атаки, раз в день, мистический лучник 8^{го} или более высокого уровня, может выпустить по стреле по каждой цели (тем не менее, не более одной цели за каждый уровень мистического лучника), находящейся в диапазоне досягаемости его лука. Каждая атака производится с максимальным бонусом атаки лучника. Каждый противник может быть целью только одной стрелы.

Стрела смерти (Arrow of Death) (Пзс): На 10^м уровне мистический стрелок может создать особый тип убийственной стрелы (slaying arrow), которая при попадании вынуждает цель сделать спасбросок Стойкости, или немедленно умереть. КС этого спасброска равен 20 + модификатор Обаяния мистического лучника. Для того чтобы создать стрелу смерти требуется один день и эта стрела действует только в руках того лучника, который создал её. Подобная стрела эффективна в течение одного года, кроме того, одновременно лучник может иметь не больше чем одну стрелу смерти.

ТАБЛИЦА 11-2: МИСТИЧЕСКИЙ ЛУЧНИК

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенность	Заклинания
1	+1	+1	+1	+0	Улучшенная стрела +1	-
2	+2	+1	+1	+1	Вложить заклинание в стрелу	+1 уровень к существующему классу
3	+3	+2	+2	+1	Улучшенная стрела (стихийная)	+1 уровень к существующему классу
4	+4	+2	+2	+1	Стрела-ищейка	+1 уровень к существующему классу
5	+5	+3	+3	+2	Улучшенная стрела (дальнобойная)	-
6	+6	+3	+3	+2	Фазовая стрела	+1 уровень к существующему классу
7	+7	+4	+4	+2	Улучшенная стрела (стихийный взрыв)	+1 уровень к существующему классу
8	+8	+4	+4	+3	Град стрел	+1 уровень к существующему классу
9	+9	+5	+5	+3	Улучшенная стрела (воззренная)	-
10	+10	+5	+5	+3	Стрела смерти	+1 уровень к существующему классу

[Наверх](#)

МИСТИЧЕСКИЙ ПЛУТ

Немногие могут составить конкуренцию вероломству и хитрости мистических плутов. Эти поразительные воры совмещают тончайшие аспекты магии с умениями бандитов и мошенников всех мастей, то есть используют заклинания, чтобы усилить свои воровские способности. Мистические плуты могут вскрывать замки, обезвреживать ловушки и воровать с безопасной дистанции, используя свою, действительно магическую, ловкость рук. Превращение в мистического плута – нормальное развитие для плутов, которые дополняют свои воровские таланты магией. Мультиклассы плут/колдун и плут/бард – наиболее часто встречающаяся база для мистических плутов, также возможны и другие комбинации. Мистические плут чаще всего встречаются в больших, многонациональных городах, где их таланты к магическому воровству могут быть использованы с наибольшей эффективностью.

Роль: С их магическим мастерством, мистические плуты могут действовать более тонко или успешнее приводить оппонентов в замешательство, чем обычные плуты.

Возможность удаленного манипулирования улучшают их воровские способности, а способность проводить внезапную атаку без фланкирования, или вообще как часть заклинания, делает мистических плутов необычайно опасными противниками.

Мировоззрение: Все мистические плуты имеют склонность к воровству и мошенничеству, а потому никогда не бывают законопослушны. Несмотря на то, что иногда они получают свои магические способности через упорное обучение, подобно волшебникам, чаще эти способности связаны с линиями крови колдунов. И потому многие мистические плуты хаотичны по своей природе.

Кость Хитов: d6.

Требования.

Чтобы стать мистическим плутом персонаж должен выполнить следующие требования:

Мировоззрение: любое незаконопослушное.

Умения: Сломать устройство (Disable Device) 4 ранга, Высвобождение (Escape Artist) 4 ранга, Знания (мистические) (Knowledge (arcana)) 4 ранга.

Заклинания: возможность применять *руку мага* (mage hand) и, как минимум, одно мистическое заклинание 2^{го} или более высокого круга.

Особое: Внезапная атака (Sneak attack) +2d6.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями мистического плута (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Акробатика (Acrobatics) (Лов), Блеф (Bluff) (Оба), Восприятие (Perception) (Мдр), Высвобождение (Escape Artist) (Лов), Дипломатия (Diplomacy) (Оба), Знание (Knowledge) (все умения этой категории выбираются индивидуально) (Инт), Искусство магии (Spellcraft) (Инт), Лазание (Climb) (Сил), Ловкость рук (Sleight of Hand) (Лов), Маскировка (Disguise) (Оба), Оценка (Appraise) (Инт), Плавание (Swim) (Сил), Скрытность (Stealth) (Лов) Сломать устройство (Disable Device) (Инт) и Чувство Правды (Sense Motive) (Мдр)
Очков умений на уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса мистический плут.

Владение оружием и броней: Мистический плут не получает никаких дополнительных навыков обращения с оружием или доспехами.

Заклинания: При получении нового уровня мистический плут получает доступ к новым заклинаниям, как если бы он получил уровень в классе мистического заклинателя,

которым он был до того, как стал мистическим плутом. Тем не менее, он не получает любых других преимуществ, которые дает новый уровень в этом классе заклинателя, кроме, собственно, новых заклинаний в день (или новых известных заклинаний, если это класс со спонтанным сотворением заклинаний) и увеличения эффективного уровня заклинателя. Если персонаж обладал несколькими классами мистического заклинателя, до того как стал мистическим плутом, то он должен выбрать - к какому из этих классов будет прибавляться уровень заклинателя.

Удаленное манипулирование (Ranged Legerdemain) (Свх): Мистический плут может использовать умения Сломать устройство и Ловкость рук с расстояния до 30 футов. Работа на расстоянии увеличивает нормальный класс сложности проверки умения на 5, и мистический плут не может взять 10 при этой проверке. Любой объект, которым манипулирует мистический плут, должен весить не более 5 фунтов. Мистический плут может использовать эту способность только для умений, в которых у него есть хотя бы одно очко умения.

Внезапная атака (Sneak Attack): Эта способность полностью подобна одноименной способности плута. Наносимый урон увеличивается на 1d6 каждый четный уровень (2^{ой}, 4^{ый}, 6^{ой}, 8^{ой} и 10^{ый}). Если мистический плут получает бонус к внезапной атаке из другого источника, то эти бонусы складываются.

Импровизированная внезапная атака (Impromptu Sneak Attack) (Экс): Начиная с 3^{го} уровня, раз в день, мистический плут может объявить любую свою атаку (и дальнобойную, и рукопашную) внезапной атакой. Цель, по которой проводится эта атака, не должна быть дальше, чем в 30 футах от мистического плута, если это дальнобойная атака. Цель импровизированной внезапной атаки теряет свой бонус Ловкости к защите, но только против этой атаки. Эта способность может быть использована против любой цели, но существа иммунные к критическим попаданиям не получают дополнительного урона (хотя и теряют свой бонус Ловкости к защите против этой атаки).

На 7^м уровне, мистический плут может использовать эту способность дважды в день.

Коварные заклинания (Tricky Spells) (Свх): Начиная с 5^{го} уровня, мистический плут может творить свои заклинания без вербальных и соматических компонентов, как при использовании навыков Неподвижное заклинание (Still Spell) и Безмолвное заклинание (Silent Spell). Заклинания, творимые с помощью этой способности, не требуют увеличения времени сотворения или ячейки более высокого круга. Мистический плут может использовать эту способность трижды в день на 5^м уровне и по одному дополнительному разу за каждые два уровня, до максимума: 5 раз в день на 9^м уровне. Мистический плут решает, применять эту способность, или нет, во время сотворения заклинания.

Невидимый вор (Invisible Thief) (Свх): На 9^м уровне, мистический плут, свободным действием, может стать невидимым, как будто под эффектом заклинания *невидимость [усиленная]* (greater invisibility). В день он может становиться невидимым на количество раундов, равный его уровню мистического плута. Его уровень заклинателя для эффекта равен его уровню заклинателя. Раунды действия этого эффекта нельзя распределять на несколько использований.

Неожиданные заклинания (Surprise Spells): На 10^м уровне, мистический плут может добавить урон от своей внезапной атаки к любому заклинанию, наносящему урон, если цель застигнута врасплох. Этот дополнительный урон применим только к заклинаниям, которые наносят урон хитам цели. Дополнительный урон считается уроном того же типа, который наносит заклинание. Если заклинание позволяет сбросок для избегания или ополовинивания урона, урона от внезапной атаки тоже будет ополовинен или вообще не нанесен.

ТАБЛИЦА 11-3: МИСТИЧЕСКИЙ ПЛУТ

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенность	Заклинания
1	+0	+0	+1	+1	Удаленное манипулирование	+1 уровень к существующему

						классу
2	+1	+1	+1	+1	Внезапная атака +1d6	+1 уровень к существующему классу
3	+1	+1	+2	+2	Импровизированная внезапная атака 1 раз/день	+1 уровень к существующему классу
4	+2	+1	+2	+2	Внезапная атака +2d6	+1 уровень к существующему классу
5	+2	+2	+3	+3	Коварные заклинания 3 раза/день	+1 уровень к существующему классу
6	+3	+2	+3	+3	Внезапная атака +3d6	+1 уровень к существующему классу
7	+3	+2	+4	+4	Импровизированная внезапная атака 2 раза/день, Коварные заклинания 4 раза/день	+1 уровень к существующему классу
8	+4	+3	+4	+4	Внезапная атака +4d6	+1 уровень к существующему классу
9	+4	+3	+5	+5	Невидимый вор, Коварные заклинания 5 раза/день	+1 уровень к существующему классу
10	+5	+3	+5	+5	Внезапная атака +5d6, Неожиданные заклинания	+1 уровень к существующему классу

[Наверх](#)

НАСЛЕДНИК ДРАКОНА

Одни из наиболее древних, могущественных и непостоянных существ во всем сущем, драконы иногда вступают в связь с ничего не подозревающими смертными, в результате чего появляются потомки с необычными качествами.

Кроме того, великая сила драконов интригует волшебников и алхимиков, ищущих способы наполнить свои тела этой силой. В результате, драконья кровь течет по жилам множества рас.

Для одних, это наследие проявляется в виде линии крови колдунов и склонности к магии, а другие одержимы силой своих драконьих предков. Заклинатели, принявшие свое драконье наследие и научившиеся использовать свои умения, могут стать наследниками дракона – грозными воинами, которые не ограничены своими колдовскими способностями, а могут высвободить и обрушить на врагов силу драконов. Изучая силу своих предков, наследники драконов учатся дышать пламенем, отращивают крылья для полета и, на пике своих возможностей, принимать форму дракона. Хотя они и редки, но наследники дракона могут встретиться везде, где смертные когда-либо встречались с драконами.

Роль: С магией классов заклинателей, наследники дракона могут принять на себя типичную роль мага: препятствовать передвижению врагов и метать в противника разрушительные заклинания. Тем не менее, драконьи способности делают этих заклинателей гораздо более грозными, когда они используют свое дыхание и налетают на врагов, чтобы уничтожить их в прямом бою.

Мировоззрение: Наследник дракона может быть любого мировоззрения, тем не менее они обычно более хаотичны, а не законопослушны. Те наследники, что используют силу хроматических драконов, таких как чудовищные белые или ужасающие красные драконы, имеют склонность к злу. Напротив, те, кто происходит от металлических драконов, таких как храбрые латунные или благородные золотые драконы, обычно доброго мировоззрения.

Кость Хитов: d12.

Требования.

Чтобы стать наследником дракона персонаж должен выполнить следующие требования:

Раса: Любой не дракон.

Умения: Знания (мистические) (Knowledge (arcane)) 5 рангов .

Язык: Драконий.

Заклинания: Способность творить мистические заклинания 1^{го} круга без подготовки. Если у персонажа есть уровни колдуна (sorcerer), то у него должна быть драконья линия крови (draconic bloodline). Если персонаж берет уровни колдуна после взятия этого класса, то он должен выбрать драконью линию крови.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями наследника дракона (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Восприятие (Perception) (Мдр), Высвобождение (Escape Artist) (Лов), Дипломатия (Diplomacy) (Оба), Знания (Knowledge) (любые подтипы этого умения на выбор игрока) (Инт), Искусство магии (Spellcraft) (Инт) и Полет (Fly) (Лов).

Очков умений на уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса наследник дракона.

Владение оружием и броней: Наследник дракона не получает никаких дополнительных навыков обращения с оружием или доспехами.

Заклинания: На определенных уровнях наследник дракона получает доступ к новым заклинаниям, как если бы он получил уровень в классе мистического заклинателя, которым он был до того, как стал наследником дракона. Тем не менее, он не получает любых других преимуществ, которые дает новый уровень в этом классе заклинателя, кроме, собственно, новых известных заклинаний и увеличения эффективного уровня заклинателя. Если персонаж обладал несколькими классами мистического заклинателя, до того как стал наследником дракона, то он должен выбрать - к какому из этих классов будет прибавляться уровень заклинателя.

Кровь драконов (Blood of Dragons): Наследник дракона добавляет свой уровень к уровню колдуна, для определения сил, получаемых от линии крови. Если у наследника нет уровней колдуна, он все равно получает силы драконьей линии крови, используя



уровни наследника вместо уровней колдуна для определения эффектов линии крови. Он должен выбрать драконий тип [линии крови] при получении первого уровня в этом классе и этот тип должен быть таким же, как и тип линии крови колдуна. Эта способность не дает бонусных заклинаний колдуна, если у персонажа еще нет доступа к слотам соответствующего круга заклинаний. Эти бонусные заклинания появятся автоматически, если колдун позже получит доступ к слотам заклинаний этого круга.

Улучшение естественной брони (Natural Armor Increase) (Экс): Как его кожа становится толще и толще, так наследник дракона, в физическом плане, становится все ближе и ближе к своему предку. На 1^м, 4^м и 7^м уровне наследник получает улучшение имеющейся у персонажа естественной брони (если есть), как показано в таблице 11–4. Эти бонусы брони складываются.

Усиление характеристик (Ability Boost) (Экс): Когда наследник дракона получает уровни в этом престиж-классе, значения его характеристик увеличиваются, как показано в таблице 11–4. Эти увеличения складываются и рассматриваются как полученные при повышении уровня.

Навык по линии крови (Bloodline Feat): По достижении 2^{го} уровня, и каждые три уровня после, наследник дракона получает один бонусный навык, выбранный из списка бонусных навыков драконьей линии крови (см. стр. 75)*.

Драконий укус (Dragon Bite) (Экс): На 2^м уровне, когда наследник дракона использует силы линии крови, чтобы вырастить когти, он также получает атаку укусом. Это основная естественная атака, которая наносит 1d6 единиц урона (1d4 если наследник маленького размера), плюс 1,5 модификатора Силы наследника дракона. По достижению 6^{го} уровня, этот укус дополнительно наносит 1d6 единиц энергетического урона. Тип энергии определяется линией крови наследника дракона.

Дыхание дракона (Breath Weapon) (Свх): На 3^м level наследник дракона получает драконье дыхание, как одноименную силу линии крови (bloodline power), даже, если его уровень недостаточен, чтобы получить эту силу. Когда его уровень вырастет достаточно, чтобы получить эту способность как способность линии крови, наследник дракона получает дополнительное использование драконьего дыхания в день. Тип и форма дыхания зависит от типа дракона, выбранного наследником (см. описание линии крови ниже).

Слеповидение (Blindsense) (Экс): На 5^м уровне наследник дракона получает слеповидение дальностью 30 футов. Используя чувства, не требующие зрения, наследник дракона замечает то, что не может увидеть. Ему обычно не надо делать проверку Восприятия, чтобы заметить и определять местонахождение существ в зоне действия его слеповидения. Считается, что он имеет линию эффекта (line of effect) (см. страницу 215) до такого существа. Любой противник, которого не видит наследник дракона наследник, все же получает полную маскировку (total concealment) против него, и наследник получает нормальный шанс на промах когда атакует врагов, имеющих маскировку. Видимость все еще оказывает нормальные эффекты на движение существ со слеповидением. Существа со слеповидением теряют бонус Ловкости к классу защиты, против атак существ, которых они не могут видеть. На 10^м уровне, дальность этой способности увеличивается до 60 футов.

Форма дракона (Dragon Form) (Пзс): На 7^м уровне наследник может принимать форму дракона раз в день. Эта способность действует как заклинание *форма дракона I* (form of the dragon I). На 10^м уровне эта способность действует как *форма дракона II* и наследник дракона может использовать ее дважды в день. Его уровень заклинателя для этого эффекта равен его эффективному уровню колдуна для драконьей линии крови. Когда наследник дракона использует эту способность, он должен принимать форму дракона того типа, что указывает его линия крови.

Крылья (Wings) (Свх): На 9^м уровне наследник дракона крылья, как одноименную силу линии крови, даже, если его уровень недостаточен, чтобы получить эту силу. Когда его

уровень вырастет достаточно, чтобы получить эту способность как способность линии крови, скорость наследника дракона увеличивается до 90 футов.

ТАБЛИЦА 11–4: НАСЛЕДНИК ДРАКОНА

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое	Заклинания
1	+0	+1	+0	+1	Кровь драконов, Улучшение естественной брони (+1)	-
2	+1	+1	+1	+1	Усиление характеристик (Сила +2), Навык по линии крови, Драконий укус	+1 уровень к существующему классу
3	+2	+2	+1	+2	Дыхание дракона	+1 уровень к существующему классу
4	+3	+2	+1	+2	Усиление характеристик (Сила +2), Улучшение естественной брони (+1)	+1 уровень к существующему классу
5	+3	+3	+2	+3	Слеповидение (30 футов), Навык по линии крови	-
6	+4	+3	+2	+3	Усиление характеристик (Телосложение +2)	+1 уровень к существующему классу
7	+5	+4	+2	+4	Форма дракона (1 раз/день), Улучшение естественной брони (+1)	+1 уровень к существующему классу
8	+6	+4	+3	+4	Усиление характеристик (Интеллект +2), Навык по линии крови	+1 уровень к существующему классу
9	+6	+5	+3	+5	Крылья	-
10	+7	+5	+3	+5	Слеповидение (60 футов), Форма дракона (2 раза/день)	+1 уровень к существующему классу

[Наверх](#)

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Повелитель знаний – собиратель и хранитель секретов. Чаще всего их можно застать лихорадочно записывающим очередную тайну. Захваченные мыслью, что знание – есть сила, повелители знаний обычно забывают о материальных ценностях и собственной славе, когда есть возможность получить редкую или необычную информацию. Этот бесконечный поиск делает их ближе к недостижимой цели: достижение совершенства через обучение. Отвергая то что они видят, как глупое притворство и мимолетные радости их близорукого окружения, повелители знаний верят, что единственная достойная цель в жизни – это приобретение новых знаний. Ведь, в конце концов, любые ценности растрачиваются, чувства тускнеют, а телесные силы ограничены возрастом, но умственные способности со временем лишь возрастают и нет предела их росту.

Класс повелителя знаний не слишком привлекателен для не заклинателей - ведь, прежде чем посвятить свою жизнь традициям и повелителей знаний и обучению, персонаж должен сначала изучить некоторые заклинания школы прорицания. Большинство повелителей знаний начинают свой путь как клирики или волшебники, но любой персонаж, способный творить достаточно мощные заклинания прорицания, со временем может стать им.

Роль: Жизнь повелителя знаний проходит в обучении, исследованиях и практическом применении полученных знаний. В то время как первые два занятия обеспечивают повелителю знаний репутацию книжного червя, практическое применение знаний побуждает его искать помощи авантюристов. Часто это взаимовыгодное сотрудничество: повелитель получает необходимую защиту и помощь физического плана, а авантюристы -

помощь носителя многих тайн и могучей магии. Некоторые повелители знаний открыто насмехаются над своими коллегами, которые боятся покидать безопасные храмы и библиотеки, довольствуясь только теми старыми знаниями, которые уже кем-то вписаны в книги. Такие насмешники считают, что нужно искать новые тайны и знания, скрытые во внешнем мире. Эти более активные повелители знаний могут присоединиться к группе авантюристов просто ради самого путешествия. Им не важно – к тайнам какого рода они сумеют прикоснуться в этом путешествии.

Мировоззрение: Большинство повелителей знаний не занимают такие отвлекающие, да и вообще бессмысленные, понятия как мораль, этика и так далее, а потому они склонны к нейтрально-доброму, нейтрально-злому или истинно нейтральному мировоззрению.

Кость Хитов: d6.



Требования:

Чтобы стать повелителем знаний персонаж должен выполнить следующие требования:

Умения: Знание (любые два) по 7 рангов в каждом.

Навыки: Любые три навыка метамагии или создания предметов, плюс Концентрация на умении (Знание (любое)) (Skill Focus (Knowledge [any individual Knowledge skill])).

Заклинания: Возможность творить семь различных заклинаний школы прорицание (divination), как минимум одно из которых должно быть 3^{го} или более высокого круга.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями повелителя знаний (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Оценка (Appraise) (Инт), Дипломатия (Diplomacy) (Оба), Дрессировка (Handle Animals) (Оба), Знание (все умения берутся индивидуально) (Knowledge) (Инт), Искусство магии (Spellcraft) (Инт), Использование магических устройств (Use Magic Device) (Оба), Лечение (Heal) (Мдр), Лингвистика (Linguistics) (Инт) и Представление (Perform) (Оба).
Очков умений на уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса повелитель знаний.

Владение оружием и броней: Повелитель знаний не получает никаких дополнительных навыков обращения с оружием или доспехами.

Заклинания: При получении нового уровня повелитель знаний получает доступ к новым заклинаниям, как если бы он получил уровень в классе заклинателя, которым был до того, как стал повелителем знаний. Тем не менее, он не получает любых других преимуществ, которые дает новый уровень в этом классе заклинателя, кроме, собственно, новых заклинаний в день (или новых известных заклинаний, если это класс со спонтанным сотворением заклинаний) и увеличения эффективного уровня заклинателя. Если персонаж обладал несколькими классами заклинателя, до того как стал повелителем знаний, то он должен выбрать - к какому из этих классов будет прибавляться уровень заклинателя.

Секрет: На 1^м уровне и каждые два уровня после (3^{ий}, 5^{ий}, 7^{ой} и 9^{ий}) повелитель знаний выбирает один секрет из таблицы секретов. Сумма его уровня и модификатора Интеллекта определяет – какие секреты могут быть выбраны. Он не может выбрать один и тот же секрет дважды.

Таблица секретов	
Уровень + мод. Интеллекта/Название	Эффект
1 Мгновенное мастерство (Instant mastery)	4 ранга в умении, в котором у персонажа нет рангов
2 Секрет здоровья (Secret health)	Бонусный навык Крепость (Toughness)
3 Секрет внутренней силы (Secrets of inner strength)	Бонус +2 к спасброскам Воли
4 Знание истинной выносливости (The lore of true stamina)	Бонус +2 к спасброскам Стойкости
5 Секретное знание об уклонении (Secret knowledge of avoidance)	Бонус +2 к спасброскам Реакции
6 Оружейная сноровка (Weapon trick)	Бонус +1 к броскам атаки
7 Тайна уклонения (Dodge trick)	Бонус +1 уклонения к защите
8 Подходящее знание (Applicable knowledge)	Один любой навык
9 Новооткрытая мистерия (Newfound arcana)	1 бонусное заклинание первого круга*
10 Еще одна новая мистерия (More newfound arcana)	1 бонусное заклинание второго круга*
*эквивалентны заклинаниям полученным при увеличении характеристики	

Профессиональное знание (Lore): Со 2^{го} уровня повелитель знаний добавляет половину своего уровня ко всем проверкам умений Знание (Knowledge) и может делать проверки тех умений Знание, в которых у него нет рангов. Бонус от этого умения складывается с бонусом от брадовского знания (Bardic Knowledge).

Бонусные языки: Повелитель знаний может выучить любой новый язык на 4^м и 8^м уровнях.

Экспертное знание (Greater Lore) (Экс): На 6^м уровне повелитель знаний получает способность глубже проникать в суть магических предметов. Когда повелитель знаний изучает магический предмет, чтобы определить его свойства, он получает бонус обстоятельств +10 к его проверке Искусства магии (Spellcraft).

Истинное знание (True Lore) (Экс): На 10^м уровне знания повелителя знаний становятся воистину безграничными. Раз в день повелитель знаний может использовать свои знания, чтобы получить эффект заклинания *знание легенд* (legend lore) или заклинания *анализ двомера* (analyze dweomer). Если эта способность используется, чтобы создать эффект *знания легенд*, то время сотворения будет равно одной минуте, независимо от того, сколько информации известно о субъекте вопроса.

ТАБЛИЦА 11–5: ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое	Заклинания
1	+0	+0	+0	+1	Секрет	+1 уровень к существующему классу
2	+1	+1	+1	+1	Профессиональное знание	+1 уровень к существующему классу
3	+1	+1	+1	+2	Секрет	+1 уровень к существующему классу

4	+2	+1	+1	+2	Бонусный язык	+1 уровень к существующему классу
5	+2	+2	+2	+3	Секрет	+1 уровень к существующему классу
6	+3	+2	+2	+3	Экспертное знание	+1 уровень к существующему классу
7	+3	+2	+2	+4	Секрет	+1 уровень к существующему классу
8	+4	+3	+3	+4	Бонусный язык	+1 уровень к существующему классу
9	+4	+3	+3	+5	Секрет	+1 уровень к существующему классу
10	+5	+3	+3	+5	Истинное знание	+1 уровень к существующему классу

[Наверх](#)

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ РЫЦАРЬ

Внушающие ужас бойцы и заклинатели, сверхъестественные рыцари выделяются среди магов способностью сражаться на передовой, рядом с бойцами, варварами и другими воинами. Те, кому выпало встретиться в бою со сверхъестественными рыцарями, бояться их невероятной многогранности. Тяжело бронированные противники падают пред заклинаниями, а заклинатели встретят свою смерть от клинков сверхъестественных рыцарей. Так как от сверхъестественных рыцарей требуются одновременно и боевые навыки, и мистические способности, то подавляющее их большинство начинает свой путь с мультиклассов вроде бойца/мага или следопыта/колдуна. Они могут встретиться везде, где обучение магии распространено в той же мере, что и обучение воинскому искусству.

Роль: Сверхъестественные рыцари сочетают свои умения боевых и магических классов, обрушивая на врагов свои заклинания и, тут же, атакуя их сталью. Они одинаково легко сражаются в гуще боя и бросают во врагов заклинания из-за спин товарищей. Многогранность сверхъестественных рыцарей делает их прекрасными союзниками в тех случаях, когда нельзя сказать наверняка – с чем придется столкнуться в надвигающейся битве.

Мировоззрение: Путь к становлению сверхъестественным рыцарем также извилист как и карьера волшебника или солдата, а потому рыцарь может оказаться любого мировоззрения. Тем не менее, поддержание баланса между изучением мистических дисциплин и боевых техник предполагает огромную усидчивость, потому можно сказать, что сверхъестественные рыцари тяготеют к упорядоченности.

Кость Хитов: d10.

Требования.

Чтобы стать сверхъестественным рыцарем персонаж должен выполнить следующие требования:

Владение оружием: Должен быть квалифицирован во владении всем воинским оружием.

Заклинания: Возможность творить мистические заклинания 3^{го} круга.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями сверхъестественного рыцаря (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Верховая езда (Ride) (Лов), Знания (высший свет) (Knowledge (nobility and royalty)) (Инт), Знания (мистическое) (Knowledge (arcana)) (Инт), Искусство магии (Spellcraft) (Инт), Лазание (Climb) (Сил), Лингвистика (Linguistics) (Инт), Плавание (Swim) (Сил) и Чувство правды (Sense Motive) (Мдр).

Очков умений на уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса сверхъестественный рыцарь.

Владение оружием и броней: Сверхъестественный рыцарь не получает никаких дополнительных навыков обращения с оружием или доспехами.

Бонусный навык: На 1^м уровне сверхъестественный рыцарь может выбрать бонусный боевой навык (combat feat) в дополнении к тем навыкам, которые получает каждый персонаж по стандартным правилам при повышении уровня. Персонаж должен соответствовать всем требованиям, чтобы взять этот бонусный навык.

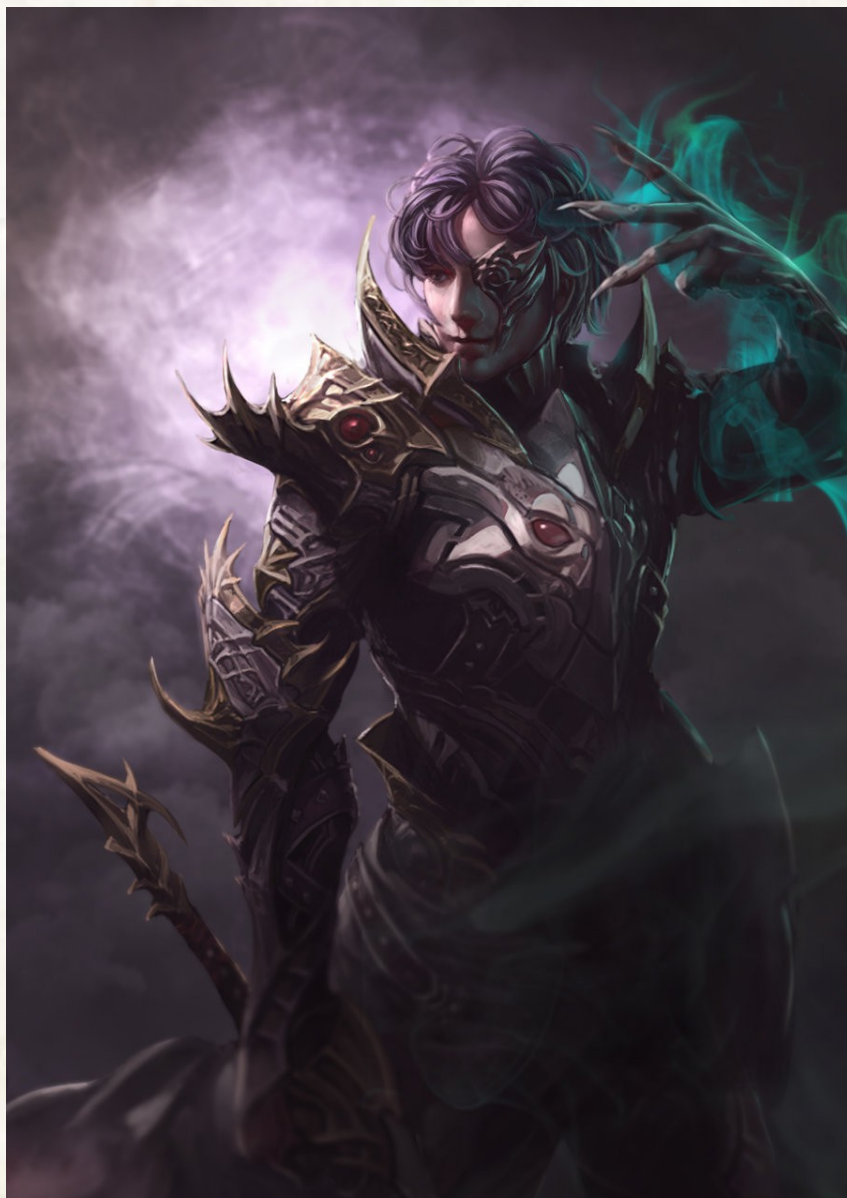
Сверхъестественный рыцарь получает дополнительные боевые навыки на 5^м и 9^м уровнях.

Разносторонняя тренировка (Diverse Training):

Сверхъестественный рыцарь добавляет свой классовый уровень ко всем имеющимся уровням бойца, с целью определить выполняет ли он требования для навыков (если у персонажа нет уровней бойца, то его уровни сверхъестественного рыцаря рассматриваются как уровни бойца). Он также добавляет свой классовый уровень к любым уровням класса мистического заклинателя, с целью определить выполняет ли он требования для навыков.

Заклинания: На определенных уровнях сверхъестественный рыцарь получает доступ к новым заклинаниям, как если бы он получил уровень в классе мистического заклинателя, которым он был до того, как стал сверхъестественным рыцарем. Тем не менее, он не получает любых других преимуществ, которые дает новый уровень в этом классе заклинателя, кроме, собственно, новых заклинаний в день (или новых известных заклинаний, если это класс со спонтанным сотворением заклинаний) и увеличения эффективного уровня заклинателя. Если персонаж обладал несколькими классами мистического заклинателя, до того как стал сверхъестественным рыцарем, то он должен выбрать - к какому из этих классов будет прибавляться уровень заклинателя.

Критический удар заклинанием (Spell Critical) (Свх): На 10^м уровне, когда сверхъестественный рыцарь делает успешный бросок на подтверждение критического



удара, он может сотворить заклинание быстрым действием. Цель атаки должна быть целью (или одной из целей) этого заклинания или попадать в область эффекта заклинания. Сотворение этого заклинания не провоцирует атаку при возможности. Тем не менее, заклинатель должен иметь возможность использовать все компоненты заклинания и шанс провала мистического заклинания применяется как обычно.

[Наверх](#)

ТАБЛИЦА 11–6: СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ РЫЦАРЬ

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое	Заклинания
1	+1	+1	+0	+0	Бонусный боевой навык, Разносторонняя тренировка	-
2	+2	+1	+1	+1	-	+1 уровень к существующему классу
3	+3	+2	+1	+1	-	+1 уровень к существующему классу
4	+4	+2	+1	+1	-	+1 уровень к существующему классу
5	+5	+3	+2	+2	Бонусный боевой навык	+1 уровень к существующему классу
6	+6	+3	+2	+2	-	+1 уровень к существующему классу
7	+7	+4	+2	+2	-	+1 уровень к существующему классу
8	+8	+4	+3	+3	-	+1 уровень к существующему классу
9	+9	+5	+3	+3	Бонусный боевой навык	+1 уровень к существующему классу
10	+10	+5	+3	+3	Критический удар заклинанием	+1 уровень к существующему классу

[Наверх](#)

СТРАНСТВУЮЩИЙ ХРОНИСТ

Храбрые исследователи и собиратели утерянных или забытых знаний, странствующие хронисты – квинтэссенция авантюристов, исследующих мир в поисках эзотерических истин, магических или земных реликвий и артефактов и новых возможностей, не важно – чудесных или ужасных. Некоторые путешествуют лишь ради собственной выгоды, другие ищут славы первооткрывателей, но большинство подхвачены незабываемым чувством, что возникает, когда они обнажают кости веков и раскрывают легенды забытых эпох в попытках составить хроники деяний прошлого, настоящего или будущего. Стезя странствующего хрониста привлекает всех, кто смотрит на мир как на большую загадку, которую надо разгадать, а потому хронисты происходят из абсолютно любых классов: от бойцов и бардов, до волшебников и клириков. Однако, из-за роли странствующих хронистов как историков сохраняющих знания для потомков, претенденты должны быть грамотны и эрудированны, ведь хронисты – больше, чем просто охотники за богатством.

Роль: Миссии странствующих хронистов часто выдвигают их на роль лидеров группы, а приключения обычно проистекают из их бесконечного поиска или вращаются вокруг него.

Мировоззрение: Мировоззрение странствующих хронистов является определяющим фактором их мотивов. Добрые персонажи склонны рассматривать свои миссии как благородный риск, нейтральные персонажи стремятся сохранить знания ради самих знаний, а злые персонажи гонятся за различными благами и увеличением личной славы.

Кость Хитов: d8.

Требования:

Чтобы стать странствующим хронистом персонаж должен выполнить следующие требования:

Умения: Лингвистика (Linguistics) 3 ранга, Представление (ораторское искусство) (Perform (oratory)) 5 рангов, Профессия (писец) (Profession (scribe)) 5 рангов.

Особое: Должен сочинить или переписать что-либо, отличное от магического свитка или другого, содержащего письма, магического предмета, для иной персоны (не игрового персонажа). Стоимость этой услуги должна быть, как минимум, 50 золотых монет.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями странствующего хрониста (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Блеф (Bluff) (Оба), Верховая езда (Ride) (Лов), Восприятие (Perception) (Мдр), Выживание (Survival) (Мдр), Высвобождение (Escape Artist) (Лов), Дипломатия (Diplomacy) (Оба), Запугивание (Intimidate) (Оба), Знание (все умения выбираются индивидуально) (Knowledge (all skills, taken individually)) (Инт), Использование магических устройств (Use Magic Device) (Оба), Лингвистика (Linguistics) (Инт), Ловкость рук (Sleight of Hand) (Лов), Маскировка (Disguise) (Оба), Оценка (Appraise) (Инт), Представление (Perform) (Оба) и Чувство правды (Sense Motive) (Мдр).
Очков умений на уровень: 8 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса странствующий хронист.

Владение оружием и броней:

Странствующий хронист не получает никаких дополнительных навыков обращения с оружием или доспехами.

Бардовское знание (Bardic Knowledge)

(Экс): Эта способность идентична одноименной способности класса бард.

Уровни этого престиж-класса

складываются с уровнями любого другого класса, дающими такую же способность.

Глубокие карманы (Deep Pockets) (Экс): Странствующий хронист собирает предметы также как знания, подбирая в своих странствиях немного того, немного сего. В результате, он может носить с собой различное снаряжение стоимостью до 100 золотых монет на уровень класса. Это может быть оснащение любого рода, которое может нормально поместиться в вещмешок, включая зелья и свитки (но не любые другие магические предметы). Полнораундовым действием хронист может отыскать в своих карманах предмет, необходимый в данный момент, вычтя его цену из рассчитанной суммы. **//Те самые 100 з.м. на уровень, я так понимаю.//** Этот предмет не может весить больше 10 фунтов. Когда эта расчетная сумма станет равна 0, хронист не сможет больше отыскать у



себя предметы таким способом, пока заново не заполнит свои глубокие карманы, потратив несколько часов и количество золота, вплоть до 100 з.м. на уровень класса. Дополнительно, если он каждый день тратит 1 час, чтобы паковать свои вещи, он получает бонус +4 к Силе, для определения значения своей легкой нагрузки. Эта способность не изменяет значение максимально переносимого веса, просто эффективное распределенная ноша утомляет хрониста меньше, чем должна бы. Наконец, странствующий хронист получает бонус +4 на проверки Ловкости рук, сделанные, чтобы скрыть маленькие объекты на себе.

Мастер-писарь (Master Scribe) (Экс): Странствующий хронист добавляет свой уровень класса в качестве бонуса ко всем проверкам Лингвистики и Профессии (писец), а также к проверкам Использования магических устройств, при работе со свитками или другими письменными магическими предметами (written magical items). Странствующий хронист может выполнять проверки Лингвистики, с целью расшифровки текста, полнораундовым действием и может в любых условиях брать 10 при проверках Лингвистики или Профессии (писец).

Жить во имя Сказаний (Live to Tell the Tale) (Экс): На 2^м уровне, раз в день за два уровня класса, странствующий хронист может сделать новый спасбросок против любого продолжительного состояния, против которого он провалил спасбросок в предыдущем раунде, даже если этот эффект обычно постоянный. Эта способность не работает против состояний не позволяющих спасбросок или против мгновенных эффектов (instantaneous effects).

Поиск пути (Pathfinding) (Экс): Начиная со 2^{го} уровня странствующий хронист развивает в себе прекрасное чувство направления и умение провести других по труднопроходимой территории или следовать по пути, указанном на древней карте. Хронист получает бонус +5 на проверки Выживания, сделанные, чтобы не заблудиться и на проверки Интеллекта, чтобы выбраться из заклипания *лабиринт* (maze). Дополнительно, он всегда использует модификатор движения «дорога или тропа» (“road or trail” overland movement modifier) даже когда идет по бездорожью, не важно – пешком или верхом. Выполнив проверку Выживания против КС 15, странствующий хронист может распространить это преимущество на одного компаньона за уровень класса.

Бардовское выступление (Bardic Performance) (Свх): На 3^м уровне странствующий хронист получает способность, которая функционирует как одноименная бардовская способность, за тем лишь исключением, что хронист рассматривается как бард двумя уровнями ниже его классового уровня. При определении эффективного уровня барда, уровни хрониста складываются с уровнями любого другого класса, дающими такую же способность.

Улучшенная помощь (Improved Aid) (Экс): Начиная с 3^{го} уровня странствующий хронист, помогающий другому (aid another action) обеспечивает бонус +4 вместо обычного +2.

Эпос (Epic Tales) (Свх): На 4^м уровне странствующий хронист может написать историю, столь памятную и вдохновляющую, что написанные слова производят эффект бардовского выступления. Чтобы создать эпос хронист должен потратить вдвое больше раундов своего бардовского выступления, чем будет длиться эффект эпоса (максимальная длительность эпоса: 10 раундов), и выполнить проверку Профессии (писарь) вместо требуемой проверки Представления. Эпос затрагивает только читателя, но обеспечивает все преимущества, которые дало бы прослушивание выступления. Хронист может добавить эпосу эффект любого навыка, который затрагивает бардовское выступление. Эпос сохраняет свой сверхъестественный потенциал в течение 1 дня на каждый уровень хрониста. Требуется 1 час, чтобы написать эпос, полнораундовое действие, чтобы прочесть (активировать) его. Длительность действия эпоса будет равна ½ количества раундов потраченных на бардовское выступление при его создании. Магия эпоса может быть использована лишь единожды.

Распространение слухов (Whispering Campaign) (Экс): Странствующий хронист влияет на мир, контролируя информацию и формируя, удобное для себя, общественное мнение. На 5^м уровне, используя бардовское выступление, странствующий хронист может бросить в лицо существу обвинение, создавая тем самым эффект заклинания *рок* (doom), эквивалентный таковому колдуна того же уровня. Это языковой (language-dependent) эффект

Альтернативно, хронист может ослабить определенную цель (как отдельное существо, так и определенную группу существ) перед слушателями. Эта форма бардовской музыки создает эффект заклинания *увлечение* (enthrall), в конце выступления все цели, которые провалили спасбросок, изменяют свое отношение к объекту выступления на один шаг (в направлении, которое выберет странствующий хронист). Этот эффект будет длиться 1 день на уровень хрониста.

Вдохновить на действие (Inspire Action) (Свх): Используя бардовское выступление, странствующий хронист 6^{го} уровня может сподвигнуть одного союзника, в зоне слышимости, на внезапный порыв деятельности, побуждая союзника немедленно совершить дополнительное действие движения (move action). Это действие не вычитывается из количества действий союзника в его собственном ходу. На 9^м уровне хронист может позволить союзнику немедленно предпринять стандартное действие.

Созвать легенды (Call Down the Legends) (Свх): На 7^м уровне, раз в неделю, полнораундовым действием, странствующий хронист может призвать 2d4 человека варвара 4^{го} уровня, как при использовании бронзового рога Валгаллы (bronze horn of Valhalla). Эти призванные варвары будут служить хронисту с абсолютной преданностью. Эти варвары только выглядят людьми, но, на самом деле, они конструкторы. Они появляются с типовой экипировкой варваров (см. стр. 454) и атакуют всякого, на кого укажет хронист.

Великолепный эпос (Greater Epic Tales) (Свх): На 8^м уровне, написанное странствующим хронистом обретает великую силу. Эта способность функционирует как способность эпос, за одним исключением: если эпос прочесть вслух, то он произведет эффект, как если бы автор использовал способность бардовского выступления, но эффект определяется чтецом и, там где это требуется, используется показатель Обаяния чтеца.

Песнь возвеличенной смерти (Lay of the Exalted Dead) (Свх): На 10^м уровне, раз в неделю, полнораундовым действием, странствующий хронист может призвать 1d4+1 человека варвара 5^{го} уровня, как при использовании железного рога Валгаллы (iron horn of Valhalla). Призванные варвары служат хронисту с полной и безусловной верностью. Они являются конструкторами с бестелесным подтипом (incorporeal subtype) (они получают 50% урона от материальных источников и не получают урона от немагических источников). Они появляются облаченными в клепаные кожаные доспехи +2 и вооруженные секирами призрачного касания +1 (ghost touch greataxes) (что позволяет им наносить полный урон материальным противникам) и атакуют любого, на кого укажет хронист. Для хрониста и его союзников эти варвары предстают в виде группы величественных спектральных воинов. Враги хрониста, однако, наблюдают ужасный гнев древних героев и должны преуспеть в спасброске Воли или будут шокированы (shaken) на 1 раунд за каждого призванного варвара (КС 15 + модификатор Обаяния странствующего хрониста).

ТАБЛИЦА 11-7: СТРАНСТВУЮЩИЙ ХРОНИСТ

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое
1	+0	+0	+1	+1	Бардовское знание, Глубокие карманы, Мастер-писарь
2	+1	+1	+1	+1	Жить во имя сказаний, Поиск пути
3	+2	+1	+2	+2	Бардовское выступление, Улучшенная помощь
4	+3	+1	+2	+2	Эпос
5	+3	+2	+3	+3	Распространение слухов
6	+4	+2	+3	+3	Вдохновить на действие (действие движения)
7	+5	+2	+4	+4	Созвать легенды

8	+6	+3	+4	+4	Великолепный эпос
9	+6	+3	+5	+5	Вдохновить на действие (стандартное действие)
10	+7	+3	+5	+5	Песнь возвеличенной смерти

ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР

Цивилизованные народы всегда боялись ночи – того времени, когда тени длинные и приходится стеречься тех, кто рыщет во тьме, прятаться за крепкими дверьми или искать убежища у костров. Но давным-давно кто-то решил, что лучший путь справиться с врагом – подчинить его себе. Так появился первый теневой танцор. Теневые танцоры живут на границе меж светом и тьмой, зыбкие, слившиеся с тенями силуэты – мастера обманов и уловок. Свободные от моральных принципов и заветов предков, теневые танцоры содержат в своих рядах авантюристов всех мастей – из тех, кто осознал ценность темноты. Заклинатели используют способности танцоров, чтобы творить заклинания из безопасного убежища и молниеносно сбегать, а бойцы – чтобы атаковать врага, когда он меньше всего этого ждет. Некоторые даже принимают это имя буквально, становясь зловещими и таинственными исполнителями и танцорами, хотя много чаще искушение талантами к обману и проникновению, ставит теневых танцоров на преступный путь.



Роль: Теневые танцоры имеют широкий спектр причин оправиться на поиски приключений. Многие авантюристы находят теневых танцоров крайне полезными для их групп, из-за невероятных способностей танцоров на поприще скрытности и умения поражать противника быстрыми, коварными и совершенно неожиданными атаками. А потому помощи теневых танцоров ищут группы, нуждающиеся в разведчиках или шпионах.

Мировоззрение: Из-за их натуры явно лживых ловкачей, теневые танцоры не слишком уживаются с понятием законопослушности. И многие используют их таланты, чтобы избегать внимания законных властей. Будучи союзниками темноты, теневые танцоры, по сути своей, не злы, но и к добру не слишком предрасположены. Для них темнота – не более, чем темнота, без обычного нравственного контекста, придуманного непросвещенными.

Кость Хитов: d8.

Требования:

Чтобы стать теневым танцором персонаж должен выполнить следующие требования:

Умения: Скрытность (Stealth) 5 рангов, Представление (танцы) (Perform (dance)) 2 ранга.

Навыки: Боевые рефлекс (Combat

Reflexes), Уклонение (Dodge), Подвижность (Mobility).

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями теневого танцора (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Акробатика (Acrobatics) (Лов), Блеф (Bluff) (Оба), Восприятие (Perception) (Мдр), Высвобождение (Escape Artist) (Лов), Дипломатия (Diplomacy) (Оба), Ловкость рук (Sleight of Hand) (Лов), Маскировка (Disguise) (Оба), Представление (Perform) (Оба) и Скрытность (Stealth) (Лов).
Очков умений на уровень: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса теневой танцор.

Владение оружием и броней: Теневые танцоры квалифицированы в обращении с дубинкой, арбалетом (малым (hand), легким или тяжелым), кинжалом (всех типов), метательной стрелкой (dart), булавой, моргенштерном, посохом, рапирой, кастетом (sap), коротким луком (обычным и составным) и коротким мечом. Теневые танцоры квалифицированы в обращении с легкой броней, но не со щитами.

Спрятаться на виду (Hide in Plain Sight) (Свх): Теневой танцор может использовать умение Скрытность, даже находясь под наблюдением. Находясь в 10 футовой области тусклого освещения, теневой танцор может спрятаться, даже если нет ничего, что могло бы его скрыть от наблюдателя. Тем не менее, он не может спрятаться в своей собственной тени.

Увертливость (Evasion) (Экс): На 2^м уровне теневой танцор получает увертливость. Будучи затронутым любым эффектом, который позволяет сбросить Реакции для ополовинивания урона, при успешном сбросе теневой танцор не получает урона вообще. Эта способность функционирует только когда теневой танцор облачен в легкую броню или вообще не носит броню.

Темновидение (Darkvision) (Экс): На 2^м уровне теневой танцор получает темновидение на 60 футов. Если у него уже есть темновидение, то дальность увеличивается на 30 футов.

Невероятное уклонение (Uncanny Dodge) (Экс): На 2^м уровне теневого танцора нельзя застать врасплох, даже если атакующий невидим. Он все же теряет бонус Ловкости к КЗ, если обездвижен, или если оппонент успешно провел против него финт. Если у теневого танцора уже есть невероятное уклонение из другого источника, то он автоматически получает улучшенное невероятное уклонение (improved uncanny dodge) (см. стр. 393).

Плутовской талант (Rogue Talent): На 3^м уровне, каждые три последующих уровня, теневой танцор получает специальную способность, которая позволяет ему сбивать с толку своих врагов. Эта особенность функционирует так же, как одноименная классовая особенность плута. Теневой танцор не может выбирать отдельный талант больше одного раза. Если теневой танцор имеет классовую способность плута продвинутый талант (advanced talent), то он может выбирать продвинутые таланты.

Теневая иллюзия (Shadow Illusion) (Пзс): Когда теневой танцор достигает 3^{го} уровня он может создавать зрительные иллюзии. Эта способность функционирует как *безмолвный образ* (silent image), уровень теневого танцора рассматривается как уровень заклинателя. Персонаж может использовать эту способность раз в день за каждые два уровня теневого танцора. КС этой способности основан на Обаянии.

Призвать тень (Summon Shadow) (Свх): На 3^м уровне теневой танцор может призвать тень (нежит, тень (shade*)). В отличие от обычной тени, мировоззрение этой тени совпадает с мировоззрением танцора, и эта тень не может плодить порождения (spawn). Вызванная тень получает бонус +4 на спасброски Воли, сделанные для ополовинивания урона от проведенной позитивной энергии (positive channeled energy) и не может быть изгнана (turned) или подчинена (commanded). Эта тень служит танцору как спутник и может вразумительно общаться с теневым танцором. Тень получает количество хитов,

равное половине полного количества хитов теневого танцора. Тень использует базовый бонус атаки и базовые бонусы спасбросков теневого танцора. Во всем остальном, эта тень идентична, описанной в Бестиарии. Если теневой спутник разрушен или теневой танцор изгоняет его, то танцор должен выполнить спбросок Стойкости КС 15, или получит один постоянный отрицательный уровень (negative level). Успешный спбросок позволяет избежать получение этого уровня **//КЭП отакэ? Или я чего-то не понимаю?//**.

Уничтоженный или изгнанный теневой спутник не может быть восстановлен раньше чем через 30 дней.

//*ХЗ – что такое «shade». Я курнул бестиарий, но такого инромеханического термина не нашел, поэтому тупо не понимаю – к чему тут это уточнение.//

Теневой зов (Shadow Call) (Пзс): На 4^м уровне теневой танцор может создавать существ и эффекты из обычных теней. Эта способность функционирует как *вызывание теней* (shadow conjuration), уровень теневого танцора рассматривается как уровень заклинателя. Теневой танцор может использовать эту способность раз в день на 4^м уровне, плюс по одному разу с день за каждые два уровня после 4^{го} (дважды на 6^м уровне, трижды на 8^м уровне и четырежды на 10^м уровне). По достижении 10^{го} уровня, эта способность функционирует как *вызывание теней [большое]* (greater shadow conjuration). КС этой способности основан на Обаянии.

Теневой прыжок (Shadow Jump) (Свх): На 4^м уровне теневой танцор получает способность путешествовать между тенями, как под действием заклинания *дверь измерений* (dimension door). Ограничение этого способа заключается в том, что перемещение должно начинаться и заканчиваться в области хотя бы небольшого затенения. Теневой танцор может прыгать на расстояние до 40 футов в день: это может быть одиночный прыжок на 40 футов, или четыре прыжка по 10 футов каждый. Каждые два уровня после 4^{го}, расстояние прыжка удваивается (80 футов на 6^м, 160 футов на 8^м и 320 футов на 10^м). Это расстояние может быть распределено на множество прыжков, но каждый прыжок, не важно – насколько маленький, рассматривается как 10-футовый.

Защитный бросок (Defensive Roll) (Экс): Начиная с 5^{го} уровня, раз в день, теневой танцор может попытаться избежать смерти. Эта способность функционирует так же, как и одноименный талант плута.

Улучшенное невероятное уклонение (Improved Uncanny Dodge) (Экс): Начиная с 5^{го} уровня теневого танцора больше нельзя фланкировать. Эта способность не дает плуту использовать против танцора внезапную атаку (sneak attack), до тех пор, пока у атакующего не будет минимум на четыре уровня плута больше, чем уровней танцора у атакуемого. Если у персонажа уже есть улучшенное невероятное уклонение из другого источника, то уровни класса, от которого получено невероятное уклонение, складываются с уровнями теневого танцора для определения минимального уровня плута, который сможет фланкировать персонажа.

Скользкий разум (Slippery Mind) (Экс): На 7^м уровне теневой танцор становится устойчив к заклинаниям школы чары (enchantment). Эта способность функционирует так же, как и одноименный продвинутый талант плута.

Теневая мощь (Shadow Power) (Пзс): На 8^м уровне теневой танцор может использовать обычные тени, чтобы наносит урон своим врагам. Эта способность функционирует как *воплощение теней* (shadow evocation), уровень теневого танцора рассматривается как уровень заклинателя. Теневой танцор может использовать эту способность раз в день на 8^м уровне и два раза в день по достижении 10^{го} уровня. КС этой способности основан на Обаянии.

Улучшенная увертливость (Improved Evasion) (Экс): Эта способность, получаемая на 10^м уровне, работает как увертливость (см. выше). Теперь теневой танцор не только не получает урона вообще, если успешно выполняет спасбросок против атаки, которая позволяет спасбросок по Реакции для ополовинивания урона, но и получает только половину урона при провале спасброска.

Мастер теней (Shadow Master) (Свх): На 10^м уровне, когда теневой танцор находится в тени, он получает сопротивление повреждениям 10/- и бонус удачи +2 на все спасброски. Дополнительно, когда танцор успешно наносит критический удар против врага стоящего в тени, этот враг ослепляется на 1d6 раундов.

ТАБЛИЦА 11-8: ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое
1	+0	+0	+1	+0	Спрятаться на виду
2	+1	+1	+1	+1	Увертливость, Темновидение, Невероятное уклонение
3	+2	+1	+2	+1	Плутской талант, Теневая иллюзия, Призвать тень
4	+3	+1	+2	+1	Теневой зов, Теневой прыжок (40 футов)
5	+3	+2	+3	+2	Защитный бросок, Улучшенное невероятное уклонение
6	+4	+2	+3	+2	Плутской талант, Теневой прыжок (80 футов)
7	+5	+2	+4	+2	Скользкий разум
8	+6	+3	+4	+3	Теневой прыжок (160 футов), Теневая мощь
9	+6	+3	+5	+3	Плутской талант
10	+7	+3	+5	+3	Улучшенная увертливость, Теневой прыжок (320 футов), Мастер теней

[Наверх](#)

ТЕУРГ-МИСТИК

Теурги-мистики не накладывают никаких рамок на свои магические способности, и не видят ничего порочного в одновременном служении и мистике, и божеству. Они работают с магией во всех ее формах, потому что не видят причин ограничивать себя одной из магических парадигм, или же просто испытывают жажду обладания безграничной магической силой. Независимо от причин, теурги-мистики верят, что реальность можно воспринимать и через призму божественной силы, и через призму астарльной энергии вселенной. Такое разностороннее восприятие позволит управлять не только реальностью, но и самой судьбой.

Теурги-мистики начинают как мультиклассовые заклинатели, которые могут творить и мистические и божественные заклинания. А силы, что они получают став теургами, увеличивают их мастерство в обоих направлениях магии.

Роль: Теурги-мистики – могущественный союзник для любой группы, способный и атаковать, и защищать и лечить своей магией. Они странствуют в поисках мистических артефактов или священных реликвий, магических знаний или божественных откровений, и большинство не сомневается, присоединяясь к группе авантюристов, до тех пор пока интересы группы не вступят в прямое противоречие с интересами теурга.

Мировоззрение: Мотивация теургов-мистиков редко происходит из альтруизма или филантропии, а потому большинство из них склоняется к нейтрально-доброму, нейтрально-злому или истинно нейтральному мировоззрению. Законопослушные теурги-мистики, не важно – добрые, злые или нейтральные, редки и, обычно, используют свои силы и для выгоды и для подчинения сообщества. Хаотичные теурги-мистики также редки, так как этот путь требует высокой самодисциплины.

Кость Хитов: d6.

Требования:

Чтобы стать теургом-мистиком персонаж должен выполнить следующие требования:

Умения: Знание (мистическое) (Knowledge (arcana)) 3 ранга, Знание (религия) (Knowledge (religion)) 3 ранга.

Заклинания: Способность творить мистические и божественные заклинания 2^{го} круга.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями теурга-мистика (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Знание (мистическое)

(Knowledge (arcana)) (Инт), Знание (религия) (Knowledge (religion)) (Инт), Искусство магии (Spellcraft) (Инт) и Чувство Правды (Sense Motive) (Мдр).
Очков умения на уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса теург-мистик.

Владение оружием и броней: Теург-мистик не получает никаких дополнительных навыков обращения с оружием или доспехами.

Заклинания: При получении нового уровня теург-мистик получает доступ к новым заклинаниям, как если бы он получил уровень и в классе мистического и в классе божественного заклинателя, которые у него был до того, как он стал теургом. Тем не менее, он не получает любых других преимуществ, которые дает новый уровень в этих классах заклинателя, кроме, собственно, новых заклинаний в день (или новых известных заклинаний, если это класс со спонтанным сотворением заклинаний) и увеличения эффективного уровня и мистического, и божественного заклинателя. Если персонаж обладал несколькими классами мистического или несколькими классами божественного заклинателя, до того как стал теургом мистиком, то он должен выбрать - к какому классу из каждой категории будет прибавляться уровень заклинателя.

Комбинированные заклинания (Combined Spells) (Свх):

Теург-мистик может подготавливать и творить заклинания одного из своих классов заклинателя, используя доступные слоты другого класса заклинателя. Заклинания, подготовленные или сотворенные таким способом, занимают слот на круг выше реального круга заклинания. Даже, если заклинание присутствует в списках заклинаний обоих классов, то эту способность, все равно, нельзя использовать для сотворения заклинания из слота своего реального круга. На 1^м уровне теург-мистик может подготавливать заклинания 1^{го} круга из



списка заклинаний одного класса, в слот 2^{го} круга другого класса заклинателя. Каждые два последующих уровня круг заклинания, которое может быть сотворено подобным образом, увеличивается на один, до максимального 5^{го} круга на 9^м уровне (т.е. это заклинание займет слот 6^{го} круга). Компоненты заклинания не изменяются, но заклинание будет подчиняться правилам магии того класса заклинателя, в слот которого оно запомнено. Заклинатели, творящие заклинания спонтанно, могут применять эту способность только к заклинаниям, которые они приготовили в этот день, используя слоты класса с не спонтанным сотворением (даже, если это заклинание уже сотворено). Например, клирик/колдун/теург-мистик может использовать эту способность, чтобы спонтанно сотворить заклинание *благословение* (bless), если оно у него запомнено на 1^{ом} круге, используя слот колдуна 2^{го} круга, даже, если он уже сотворил это *благословение* в этот день.

Объединение заклинаний (Spell Synthesis) (Свх): На 10^м уровне теург-мистик может один раз в день сотворить два заклинания (одно мистическое и одно божественное) одним действием. Оба заклинания должны иметь одинаковое время сотворения. Теург-мистик принимает все необходимые решения относительно этих заклинаний (включая цель) для каждого заклинания по отдельности. Любая цель, подвергшаяся действию обоих заклинаний, получает штраф –2 на спасброски от каждого из этих заклинаний. Теург-мистик получает бонус +2 на проверки уровня заклинателя, сделанные с целью преодоления сопротивления заклинаниям (spell resistance) для каждого из этих заклинаний.

ТАБЛИЦА 11–9: ТЕУРГ-МИСТИК

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое	Заклинания
1	+0	+0	+0	+1	Комбинированные заклинания (1 круг)	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
2	+1	+1	+1	+1	-	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
3	+1	+1	+1	+2	Комбинированные заклинания (2 круг)	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
4	+2	+1	+1	+2	-	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
5	+2	+2	+2	+3	Комбинированные заклинания (3 круг)	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
6	+3	+2	+2	+3	-	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
7	+3	+2	+2	+4	Комбинированные заклинания (4 круг)	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
8	+4	+3	+3	+4	-	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
9	+4	+3	+3	+5	Комбинированные заклинания (5 круг)	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя
10	+5	+3	+3	+5	Объединение заклинаний	+1 уровень к существующим классам мистического и божественного заклинателя

[Наверх](#)

УБИЙЦА

Проворачивающий свои корыстные дела с холодной невозмутимостью профессионала, убийца, в равной степени, шпион, охотник за головами и террорист. По сути своей, убийца – мастер, чье ремесло - смерть. Обученный множеству техник устранения жертвы, убийца – один из наиболее устрашающих классов. В то время, как представитель любого класса способен стать убийцей, плуты чаще других встают на этот путь, как с точки зрения идеологии, так и с точки зрения способностей. Хотя они прекрасные союзники в бою, убийцы более приспособлены для тайных операций, и лишь тот убийца лучший – о котором жертвы никогда не узнают.

Роль: По натуре убийцы одиночки, в лучшем случае рассматривающие компаньонов, как необходимость. Временами миссии убийц связывают их с компаниями авантюристов на долгое время, но лишь немногие люди доверяют профессиональным убийцам прикрывать свою спину в бою. С гораздо большей охотой бесстрастным убийцам доверяют роль разведчиков или подготовку западней.

Мировоззрение: Вследствие необходимых эгоизма, черствости и безразличия в отнимании жизней, убийцы склоняются к злему мировоззрению более, чем остальные классы. Поскольку профессия требует значительной самодисциплины, хаотичные персонажи не способны стать убийцами. Нейтральные персонажи иногда становятся убийцами, чаще задумываясь о профессиональности выполнения своей работы, чем о природе своих поступков неотвратимо сдвигающих их ко злу.

Кость Хитов: d8.

Требования.

Чтобы стать убийцей персонаж должен выполнить следующие требования:

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: Маскировка (Disguise) 2 ранга, Скрытность (Stealth) 5 рангов.

Особое: Персонаж должен убить кого-нибудь только для того, чтобы стать убийцей.

Классовые умения (Class Skills).

Классовыми умениями убийцы (в скобках указана профилирующая характеристика для каждого умения) являются следующие умения: Акробатика (Acrobatics) (Лов), Блеф (Bluff) (Оба), Восприятие (Perception) (Мдр), Высвобождение (Escape Artist) (Лов), Дипломатия (Diplomacy) (Оба), Запугивание (Intimidate) (Оба), Использование Магических Устройств (Use Magic Device) (Оба), Лазание (Climb) (Сил), Лингвистика (Linguistics) (Инт), Ловкость Рук (Sleight of Hand) (Лов), Маскировка (Disguise) (Оба), Плавание (Swim) (Сил), Скрытность (Stealth) (Лов), Сломать Устройство (Disable Device) (Инт) и Чувство Правды (Sense Motive) (Мдр).

Очков умений на уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса.

Всё, нижеперечисленное, является особенностями престиж-класса убийца.

Владение оружием и броней: Убийца квалифицирован в обращении с арбалетами (малый (hand), легкий или тяжелый), кинжалами (всех типов), метательной стрелкой (dart), рапирой, кастетом (sap), коротким луком (обычным и составным) и коротким мечом. Убийца квалифицирован в обращении с легкой броней, но не со щитами.

Внезапная атака (Sneak Attack): Эта способность полностью подобна одноименной способности плута. Дополнительный урон, наносимый внезапной атакой, увеличивается +1db каждый нечетный уровень (1^{ый}, 3^{ий}, 5^{ый}, 7^{ой} и 9^{ый}). Если убийца получает внезапную атаку из другого источника, то бонусы складываются.

Смертельная атака (Death Attack) (Экс): Если убийца изучает свою жертву в течение 3 раундов, а потом проводит по ней внезапную атаку оружием ближнего боя, которая успешно наносит урон, то внезапная атака имеет дополнительный эффект: парализовать

или убить цель (на выбор убийцы). Изучение жертвы – стандартное действие. Смертельная атака проваливается, если цель обнаруживает убийцу или определяет убийцу как своего врага (тем не менее, атака остается внезапной атакой, если цель теряет свой бонус Ловкости к защите или если цель фланкирована). Если жертва смертельной атаки проваливает спасбросок Стойкости (КС 10 + классовый уровень убийцы + модификатор Интеллекта убийцы) против эффекта смерти, то жертва погибает. Если провален спасбросок против эффекта парализации, то жертва становится беспомощной и неспособной действовать 1d6 раундов + 1 раунд на уровень убийцы. Если спасбросок успешен, то атака остается нормальной внезапной атакой. После того, как убийца заканчивает изучение цели, он должен совершить смертельную атаку в течение следующих 3 раундов. Если смертельная атака совершена, но провалилась (жертва выкинула спасбросок) или убийца не выполнил эту атаку в течение 3 раундов после изучения цели, то требуется заново изучать цель в течение 3 раундов, прежде чем можно будет совершить новую смертельную атаку по этой цели.

Использование яда (Poison Use): Убийца тренирован в использовании яда и не может отравиться сам при нанесении яда на клинок (см. Яд, стр 557).

Бонус спасброска против яда (Save Bonus against Poison): На 2^м уровне убийца получает бонус +1 к спасброскам против ядов. Бонус увеличивается на +1 каждые два уровня.

Невероятное уклонение (Uncanny Dodge) (Экс): На 2^м уровне убийцу нельзя застать врасплох, даже если атакующий невидим. Тем не менее, убийца теряет бонус Ловкости к КЗ, если обездвижен. Несмотря на эту способность, убийца все еще теряет бонус Ловкости к КЗ, если оппоненту успешно провел финт против него. Если убийца уже получил эту способность из другого источника, то он автоматически получает улучшенное невероятное уклонение.

Скрытое оружие (Hidden Weapons)

(Экс): На 4^м уровне убийца обучается виртуозно скрывать свое оружие. Он добавляет свой уровень убийцы ко всем проверкам умения Ловкость Рук, сделанным для того, чтобы скрыть свое оружие от других.

Истинная смерть (True Death)

(Свх): Начиная с 4^{го} уровня любого, кто был убит смертельной атакой убийцы, становится гораздо сложнее вернуть к жизни. Заклинатели, пытающиеся вернуть такое существо к жизни (с помощью *оживления* (raise dead) или подобной магии), должны сделать проверку уровня заклинателя против КС 15 + уровень убийцы, в случае провала заклинание также проваливается, а материальный компонент разрушается.

Использование заклинания *снятие проклятия* (remove curse) в раунд перед попыткой оживления, отменяет шанс на провал. КС для снятия



проклятия равен 10 + уровень убийцы.

Улучшенное невероятное уклонение (Improved Uncanny Dodge) (Экс): Начиная с 5^{го} уровня убийцу больше нельзя фланкировать. Эта способность не дает плуту использовать против убийцы внезапную атаку, до тех пор, пока у атакующего не будет минимум на четыре уровня плута больше, чем уровней убийцы у атакуемого. Если у персонажа уже есть улучшенное невероятное уклонение из другого источника, то уровни класса, от которого получено невероятное уклонение, складываются с уровнями убийцы для определения минимального уровня плута, который сможет фланкировать персонажа.

Тихая смерть (Quiet Death) (Экс): На 6^м уровне, когда убийца убивает свою цель смертельной атакой в течении раунда внезапности (surprise round), он может немедленно выполнить проверку Скрытности против проверок Восприятия окружающих, чтобы никто не понял, что он убил цель. В случае успеха, в течение нескольких мгновений, окружающие не осознают, что цель мертва, позволяя убийце избежать обнаружения.

Спрятаться на виду (Hide in Plain Sight) (Свх): На 8^м уровне убийца может использовать умение Скрытность, даже находясь под наблюдением. Находясь в 10 футовой области тусклого освещения, убийца может спрятаться, даже если нет ничего, что могло бы его скрыть от наблюдателя. Тем не менее, убийца не может спрятаться в своей собственной тени.

Быстрая смерть (Swift Death) (Экс): На 9^м уровне раз в день убийца может использовать смертельную атаку без предварительного изучения цели. Тем не менее, эта атака все еще должна быть внезапной атакой оружием ближнего боя.

Ангел смерти (Angel of Death) (Свх): На 10^м уровне убийца становится мастером смерти. Раз в день, когда убийца совершает успешную смертельную атаку, он может приказать телу жертвы рассыпаться прахом. Это предотвращает возможность использовать на жертве *оживление* или *воскрешение* (resurrection), хотя *истинное воскрешение* (true resurrection) сработает как надо. Убийца должен объявить, что использует эту способность, прежде чем атакует жертву. Если убийца промахивается или жертва выкидывает успешный спасбросок, то способность не срабатывает и лимит ее использования исчерпывается.

ТАБЛИЦА 11-10: УБИЙЦА

Уровень	ББА	Стойкость	Реакция	Воля	Особое
1	+0	+0	+1	+0	Внезапная атака +1d6, Смертельная атака, использование яда
2	+1	+1	+1	+1	+1 бонус спасброска против яда, Невероятное уклонение
3	+2	+1	+2	+1	Внезапная атака +2d6
4	+3	+1	+2	+1	+2 бонус спасброска против яда, Истинная смерть, Скрытое оружие
5	+3	+2	+3	+2	Внезапная атака +3d6, Улучшенное невероятное уклонение
6	+4	+2	+3	+2	+3 бонус спасброска против яда, Тихая смерть
7	+5	+2	+4	+2	Внезапная атака +4d6
8	+6	+3	+4	+3	+4 бонус спасброска против яда, Спрятаться на виду
9	+6	+3	+5	+3	Внезапная атака +5d6, Быстрая смерть
10	+7	+3	+5	+3	+5 бонус спасброска против яда, Ангел смерти

[Наверх](#)

Перевод: Istrik

Оформление и Верстка: Zatoichi

Контактный адрес: Zatoichi (вКонтакте score 12)