

## Дипломат (переработанный)

*Дипломат — мастер слова, чья речь обладает почти магической силой. Он не сражается клинком, но его слова могут остановить армию, разорить торговую империю или сплести сеть шпионажа. Дипломат не ищет лёгких путей, он ищет выгоду, влияние и власть через переговоры, обман или закон. Его инструменты — язык, знание людей и бездонный запас хитростей. В мире, где мечи решают всё, дипломат доказывает, что перо сильнее клинка.*

### Создание дипломата

Подумайте, откуда у вас дар убеждения: вы были придворным советником, уличным мошенником, торговцем или послом? Как вы относитесь к своей силе — как к дару или как к оружию? Какие методы вы предпочитаете: честные переговоры, хитрость или запугивание?

### Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1кб за уровень дипломата
- **Хиты на 1 уровне:** 6 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1кб + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи
- **Владение оружием:** Простое оружие, рапира, короткий меч, кинжал, ручной арбалет
- **Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов (набор каллиграфа, набор для маскировки, игровой набор)
- **Спасброски:** Харизма, Мудрость
- **Навыки:** Выберите три из следующих: Обман, Запугивание, Убеждение, Проницательность, Внимательность, Анализ, История, Магия (Аркана)

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) рапира или (б) два кинжала
  - (а) лёгкий арбалет и 20 болтов или (б) дипломатическая сумка (чернила, перо, печать, дорогая бумага)
  - дорогая одежда (эквивалент лёгкого доспеха, КД 11)
  - Поясная сумка, набор каллиграфа, фляга, 50 золотых монет (стартовый капитал)
-

**Таблица развития класса «Дипломат»**

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Очки влияния
<b>1</b>	+2	Голос разума, Очки влияния, Неплохой слух, Слово в бою	Уровень Харизма +
<b>2</b>	+2	Тактическое молчание, Знакомая среда	
<b>3</b>	+2	Дипломатическая техника (выбор одной из четырёх)	
<b>4</b>	+2	Увеличение характеристик	
<b>5</b>	+3	Убедительная речь, Дополнительное влияние	
<b>6</b>	+3	Дипломатическая техника (выбор одной из четырёх)	
<b>7</b>	+3	Неприкосновенность	
<b>8</b>	+3	Увеличение характеристик	
<b>9</b>	+4	Дипломатическая техника (выбор одной из четырёх)	
<b>10</b>	+4	Мастер переговоров	
<b>11</b>	+4	—	

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Очки влияния
12	+4	Дипломатическая техника (выбор одной из четырёх)	
13	+5	—	
14	+5	Увеличение характеристик	
15	+5	Дипломатическая техника (выбор одной из четырёх)	
16	+5	Увеличение характеристик	
17	+6	—	
18	+6	Дипломатическая техника (выбор одной из четырёх)	
19	+6	Увеличение характеристик	
20	+6	Апофеоз речи (выбор одного из трёх финальных путей)	

*Очки влияния* — ресурс, описанный ниже. Максимум = уровень + модификатор Харизмы (минимум 1).

## Общие особенности класса

### Уровень 1: Голос разума

Вы можете использовать свои слова, чтобы влиять на других. Когда вы совершаете проверку **Убеждения**, **Обмана** или **Запугивания**, вы можете **бонусным действием** потратить **1 очко влияния**, чтобы добавить к результату **1к8**. На 5 уровне бонус

становится 1к10, на 11 — 1к12, на 17 — 1к20. Кроме того, если вы провалили проверку, вы можете **реакцией** потратить 1 очко влияния, чтобы перебросить её (но не более одного раза за проверку).

### Уровень 1: Очки влияния

У вас есть запас **очков влияния**, максимальное количество которых равно **вашему уровню дипломата + модификатор Харизмы** (минимум 1). Очки восстанавливаются после **длительного отдыха**. Кроме того, вы можете восстановить **1 очко влияния**, когда успешно совершаете проверку Харизмы (Убеждение, Обман, Запугивание) с Сл **15 или выше** (не более 3 раз в день).

### Уровень 1: Неплохой слух

Вы всегда в курсе местных слухов и новостей. Вы можете **действием** сосредоточиться и услышать разговоры в радиусе 60 футов, даже сквозь стены (но не магические преграды). Кроме того, вы имеете **преимущество** на проверки Проницательности для распознавания лжи.

### Уровень 1: Слово в бою

В бою вы можете использовать свои речевые навыки, чтобы влиять на врагов (разумных врагов). **Действием** вы можете потратить **2 очка влияния** и выбрать одно из следующих действий против существа в пределах 30 футов, которое может вас слышать (цель совершает спасбросок Мудрости; Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма):

- **Убеждение:** Цель не может атаковать вас до конца боя.
- **Запугивание:** Цель получает **помеху** на все броски атаки до конца боя.
- **Обман:** Цель должна использовать своё следующее действие, чтобы атаковать выбранного вами другого врага, вылечить Вас или совершить иное действие из своего арсенала.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**. На 11 уровне стоимость снижается до 1 очка влияния.

### Уровень 2: Тактическое молчание

Вы умеете использовать паузы и молчание, чтобы усилить свои слова. Когда вы не произносите ни слова в течение 1 хода, ваша следующая проверка Харизмы (Убеждение, Обман или Запугивание) совершается с **преимуществом** и восстанавливает **1 очко влияния** (если не превышен лимит восстановления). Работает только в бою и напряжённых переговорах.

### Уровень 2: Знакомая среда

Вы выбираете один тип среды: **дворянский двор, рыночная площадь, преступный квартал, военный лагерь или храм**. В этой среде вы имеете **преимущество** на все проверки Харизмы и Мудрости, а также можете найти нужного человека или информацию

за 10 минут вместо часа. Вы можете сменить среду после **длительного отдыха**, потратив час на изучение. В иных местах вы обязаны проявить знания (лора или чтение книг внутри сессии), чтобы не получить помеху.

#### **Уровень 4: Увеличение характеристик**

Вы можете увеличить одну характеристику на 2 или две на 1 (как обычно).

#### **Уровень 5: Убедительная речь**

Вы можете **действием** произнести речь продолжительностью 1 минуту. Эффект речи (она действует на всех кто её слышал) определяется гейммастером. Гейммастер не имеет право сделать слишком незначительный эффект, если речь произнесена в бою. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **долгого отдыха**.

#### **Уровень 5: Дополнительное влияние**

Ваш максимум очков влияния увеличивается на **2**. Кроме того, в начале каждого боя вы восстанавливаете **1 очко влияния**.

#### **Уровень 7: Неприкосновенность**

Вы не можете быть атакованы первым в социальной ситуации (переговоры, торговля, суд, и так далее), если не нарушаете этикет. Любое существо, которое пытается применить к вам насилие во время переговоров, должно совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма) или не сможет сделать этого в течение 1 минуты (эффект ментальный). Вы можете использовать это умение один раз между **длинными отдыхами**.

#### **Уровень 10: Мастер переговоров**

Вы можете **бонусным действием** потратить **2 очка влияния**, чтобы на 1 минуту получить **бонус +5** к пассивной Проницательности и пассивной Внимательности, а также **преимущество** на активные проверки Проницательности. Кроме того, вы можете **реакцией**, когда кто-то лжёт в вашем присутствии, автоматически это определить (как заклинание *обнаружение лжи* без концентрации, 1 раз между короткими отдыхами). На 15 уровне стоимость снижается до 1 очка влияния.

**Уровень 14: Увеличение характеристик (макс уровень улучшения повышается до 22, стакается с повышением максимума от предметов)**

**Уровень 16: Увеличение характеристик (+3 очка с распределением на выбор)**

**Уровень 19: Увеличение характеристик (макс уровень улучшения повышается до 24, стакается с повышением максимума от предметов)**

---

## Дипломатические техники

Техники выбираются на уровнях 3, 6, 9, 12, 15, 18. Каждая техника даёт пассивные и активные умения, некоторые требуют траты очков влияния. Вы не можете взять более одной техники с одного уровня. Но можете стакать их каждые 3 уровня (не обязательно одного стиля) Техники разделены на четыре стиля: **Тёмный решала** (шпион, интриган), **Экономист** (торговец, посредник), **Политик** (посол, лидер), **Церковник** (адвокат, судья). **САМОЕ ВАЖНОЕ УТОЧНЕНИЕ – ТЕХНИКИ МОГУТ БЫТЬ НЕ ВЫДАНЫ ГЕЙММАСТЕРОМ, ПОКА ИГРОК НЕ ДОБЬЁТСЯ ОПРЕДЕЛЁННОГО ФАКТИЧЕСКОГО СТАТУСА В ИГРЕ (ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТЕХНИКИ 15-20Х УРОВНЯХ, НУЖНО ЗАНИМАТЬ ОЧЕНЬ СЕРЬЁЗНЫЕ ДОЛЖНОСТИ)**

---

### Уровень 3

#### А. Шпион (Тёмный решала)

Вы мастер тайных операций, лжи и ядов.

- **Пассивно:** Вы получаете **бонус +2** к проверкам Обмана и Скрытности. Вы знаете, как использовать яды, и можете отравлять пищу или оружие без риска отравиться самому. Один раз в день вы можете **действием** отравить еду или питьё, не будучи замеченным (проверка Скрытности против пассивной Внимательности).
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **бонусным действием** потратить **1 очко влияния**, чтобы нанести **1кб** урона ядом существу, которое вы касаетесь или добавляете к атаке оружием (при нанесении урона касанием – проверка скрытности и возможность нанести урон, не входя в боевую ситуацию) На 10 уровне урон 2кб, на 15 — 3к10. Если цель проваливает спасбросок Телосложения (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма), она также становится **отравленной** на 1 минуту.
- **Активно (без траты):** Вы можете **действием** совершить проверку Обмана (Сл 15), чтобы замаскироваться под другого человека на 1 час (требуется набор для маскировки). Вы также имеете **преимущество** на проверки, чтобы скрыть свою истинную личность.

#### Б. Торговец (Экономист)

Вы знаете цену всему и умеете торговаться.

- **Пассивно:** Вы получаете **бонус +2** к проверкам Убеждения, когда речь идёт о деньгах, и **преимущество на проверки Анализа** для оценки стоимости предметов. Вы всегда продаёте вещи на **20% дороже**, а покупаете на **20% дешевле** (если не действуют другие факторы). Вы получаете дополнительные **150 золотых при получении уровня**. Кроме того, вы можете **действием** оценить любой предмет, узнав его точную стоимость и магические свойства (если есть).

- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **2 очка влияния**, чтобы заставить продавца или покупателя согласиться на сделку, которая выгодна вам (спасбросок Мудрости Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма, иначе он не может отказаться). Эффект длится 1 минуту, после чего цель осознаёт обман (может позвать стражу)
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда кто-то пытается вас обмануть в сделке, раскрыть обман (проверка Проницательности против Обмана).

## **В. Посол (Политик)**

**Только если Вы представляете интересы целого государства или сильной организации.**

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Убеждения при общении с официальными лицами. Вы знаете два **дополнительных языка** (на выбор). Вас не могут арестовать без дипломатического иммунитета (по усмотрению Мастера, в большинстве цивилизованных мест). Вы также имеете **бонус +2** к проверкам Истории, связанным с политикой и династиями.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **2 очка влияния**, чтобы потребовать встречи с любым должностным лицом в городе (если оно доступно). Вы автоматически получаете аудиенцию в течение часа. Кроме того, вы можете **действием** потратить 3 очка влияния, чтобы наложить **дипломатический иммунитет** на себя или союзника на 24 часа (не может быть арестован или задержан по закону).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда кто-то оскорбляет вас или вашу честь, заставить его извиниться (спасбросок Мудрости Сл 15). При провале он публично извиняется и получает состояние «Аказия» (пока не будет прощён тем, кого обидел – получает помехи на атаки по этой цели, а атаки цели по нему проходят с преимуществом).

## **Г. Адвокат (Церковник)**

**Вы знаете законы и умеете защищать или обвинять.**

- **Пассивно:** Вы получаете **бонус +2** к проверкам Анализа и Проницательности, когда речь идёт о юридических вопросах. Вы знаете местные законы и можете найти лазейку. Вы также имеете **преимущество** на проверки Религии, связанные с каноническим правом и Истории связанный с древними законами и обычаями.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **3 очка влияния**, чтобы выступить в суде. Один раз в день вы можете изменить решение суда с «виновен» на «невиновен» или наоборот (если судья не обладает магической защитой от лжи и гейммастер посчитает доводы логичными). Также вы можете **действием** потратить 2 очка, чтобы добиться отсрочки приговора на 1к4-2 дня.

- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда вас обвиняют в преступлении, предъявить документ о дипломатической неприкосновенности. В противном случае вы можете затянуть процесс на 1к4 дня, ссылаясь на юридические формальности.

---

## Уровень 6 (выбор одной)

### А. Интриган (Тёмный решала)

Вы плетёте сложные заговоры и обманываете даже самых проницательных.

- **Пассивно:** Вы получаете **бонус +2** к проверкам Обмана и Запугивания (поверх предыдущего). Вы можете **действием** составить план действий, который даёт союзникам **преимущество** на одну проверку по вашему выбору (требует 10 минут). Вы также можете **бонусным действием** определить слабое место цели (эмоциональное, финансовое, репутационное) — Сл. = пассивная Проницательность цели.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы подставить невиновного (спасбросок Мудрости цели, иначе она становится главным подозреваемым в преступлении, которое вы придумали). Эффект длится 24 часа. Также вы можете **бонусным действием** потратить 2 очка, чтобы создать отвлекающий манёвр («Смотри, там дракон!»), заставив всех в радиусе 30 футов совершить спасбросок Мудрости 10 + харизма или отвлечься на 1 раунд.
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда кто-то лжёт вам, раскрыть ложь и заставить лжеца покраснеть (проверка Обмана против пассивной Проницательности). Вы также имеете **преимущество** на спасброски от иллюзий.

### Б. Посредник (Экономист)

Вы примиряете врагов и находите общий язык даже с демонами.

- **Пассивно:** Вы получаете **бонус +2** к проверкам Убеждения и Проницательности. Вы можете **бонусным действием** успокоить взволнованное существо (спасбросок Мудрости, иначе состояние **испуга** или **ярости** заканчивается). Вы также имеете **преимущество** на проверки, чтобы определить истинные намерения существа.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **3 очка влияния**, чтобы заключить **пакт о ненападении** между двумя группами (например, вашей и противника, если боевая ситуация не началась или приостановлена). Пакт длится 1 день, и любое нарушение наказывается 8к8 психического урона нарушителю. Также вы можете потратить 2 очка, чтобы принудить двух враждующих существ к перемирию на 1 минуту (спасбросок Мудрости).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда два существа начинают драку, заставить их выслушать вас (спасбросок Мудрости). При провале они не могут атаковать друг друга 1 минуту.

## В. Лидер (Политик)

Вы вдохновляете союзников и координируете их действия.

- **Пассивно:** Все союзники в радиусе 30 футов получают **бонус +1** к спасброскам Мудрости и Харизмы. Вы можете **бонусным действием** дать одному союзнику **преимущество** на следующий бросок атаки или проверку (1 раз в ход). Кроме того, вы сами имеете **преимущество** на спасброски от очарования, сна, паралича, оглушения и безумия.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **3 очка влияния**, чтобы все союзники в радиусе 60 футов получили **временные хиты**, равные вашему уровню + модификатор Харизмы. Также вы можете потратить 2 очка, чтобы дать одному союзнику **дополнительное** в его следующий ход (любое кроме заклинаний).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда союзник проваливает спасбросок, дать ему перебросить бросок (один раз до долгого отдыха).

## Г. Судья (Церковник)

Только если обладаете авторитетом выносить вердикты и налагать санкции.

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Анализа и Проницательности при оценке улики. Вы можете **действием** объявить чьи-то действия вне закона (в пределах юрисдикции, где вас признают судьёй). Вы также получаете **бонус +2** к проверкам Религии и Запугивания.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы наложить на существо **проклятие закона Божьего** (спасбросок Мудрости). При провале цель не может совершать действия, противоречащие местным законам (например, воровать, убивать), в течение 1 часа. Если нарушит, получает бкб психического урона. Также вы можете потратить 3 очка, чтобы **очистить имя** невиновного (автоматически снимает ложные обвинения).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда кто-то пытается арестовать вас или союзника, предъявить ордер на освобождение (если у вас есть соответствующие документы или сможете убедить что он у вас есть). Вы также можете **действием** потребовать проведения суда (если есть законная власть).

---

## Уровень 9 (выбор одной)

### А. Теневой Босс (Тёмный решала)

Только если вы создали сеть шпионов и осведомителей.

- **Пассивно:** Вы всегда знаете, где находится ближайший информатор (в пределах 1 мили). Вы имеете **преимущество** на проверки Скрытности и Обмана в городах. Вы можете **действием** получить информацию о любом существе в городе (его местоположение, привычки, слабости) за 5 ходов.

- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы приказать шпиону совершить диверсию или кражу (результат через 1к4 дня, успех зависит от ситуации, отыгрыша игрока и решения ГМ). Также вы можете потратить 3 очка, чтобы временно (до короткого отдыха) получить **преимущество на скрытность и обман** в городской черте (вы сливаетесь с толпой).
- **Активно (без траты):** Вы можете **бонусным действием** вызвать подкрепление — 1к4 наёмников, которые появятся через 1 минуту и будут подчиняться вам 1 час. Использовать раз между долгими отдыхами.

## Б. Магнат (Экономист)

### Только если вы владеете сетью торговых путей и складов.

- **Пассивно:** Вы получаете доход в размере 100 золотых в месяц (пассивный заработок). Вы имеете **преимущество** на проверки Убеждения при сделках на сумму более 1000 золотых. Вы можете **действием** объявить торговую войну конкуренту, что снижает его доход на 50% (по усмотрению Мастера).
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **5 очков влияния**, чтобы временно (на 1 день) снизить цены в городе на 20% для себя и союзников. Также вы можете потратить 3 очка, чтобы устроить аукцион, где вещи продаются на 50% дороже. (требуется подходящее здание и круг знакомых)
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда кто-то пытается начать с вами бой, предложить ему оставить эту затею, обещая своё расположение в будущем (проверка Убеждения против Мудрости), чтобы он ушёл. (при одинаковом результате – требуется оплата деньгами)

## В. Глашатай (Политик)

### (Должно быть обосновано). Ваше слово имеет вес на весь регион.

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Убеждения и Запугивания при общении с толпой. Вы можете **действием** за 1 минуту собрать митинг из 2к20+4 человек, которые будут слушать вас. Ваши речи могут изменить общественное мнение за день.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы произнести речь, которая действует как заклинание *убеждение* (без концентрации) на всех существ в радиусе 60 футов (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма). Эффект длится 1 час. Также вы можете потратить 3 очка, чтобы объявить бойкот товарам или услугам.
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда кто-то пытается вас арестовать, призвать толпу защитить вас (появляется 1к6 гражданских, которые начинают бой со стражей (но без Вашего участия).

## Г. Исповедник (Церковник)

## Вы связаны с высшими силами и можете творить малые чудеса.

- **Пассивно:** Вы получаете **сопротивление** к лучистому и психическому урону.
- **Активно (трата влияния)** Вы можете потратить 3 очка, чтобы воскресить недавно умершее (не более 1 минуты) существо с 1 хитом (раз между долгими отдыхами).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда союзник умирает, произнести молитву, чтобы его душа не уходила 10 ходов (можно применить *воскрешение* позже).

## Уровень 12

### А. Мастер теней (Тёмный решала)

- **Пассивно:** Вы не можете быть отслежены магически (как *аморфность*). Вы имеете **преимущество** на проверки Скрытности в городах. Вы знаете, где находится чёрный рынок.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **3 очка влияния**, чтобы стать **невидимым** до конца своего следующего хода (как заклинание *невидимость*, но только на 1 раунд). Также можете потратить 4 очка, чтобы **исчезнуть**: телепортироваться в безопасное место в пределах 500 футов (требуется, чтобы вы видели это место или оно было знакомо). 1 раз в короткий отдых.
- **Активно (без траты), ТОЛЬКО ЕСЛИ ЕСТЬ «ТЕНЕВОЙ БОСС»:** Вы можете **бонусным действием** получить информацию от своей сети: узнаете местоположение одного существа в городе или его слабости (проверка Обмана против пассивной Проницательности цели). 1 раз в день.

### Б. Барон (Экономист)

- Вы имеете **преимущество** на проверки Убеждения при сделках на сумму более 500 золотых.
- **Активно (трата влияния), ТОЛЬКО ЕСЛИ ЕСТЬ «МАГНАТ»:** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы **временно монополизировать** один тип товара в городе на 1 день: цены на него удваиваются для всех, кроме вас. Также можете потратить 3 очка, чтобы устроить аукцион: ваши вещи продаются на 25% дороже (требует 1 часа).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда вас атакуют, предложить **выкуп** (проверка Убеждения против Мудрости нападающего, Сл 15). При успехе нападающий требует выкуп (1к4 × 10 золотых) и не атакует 1 минуту, если вы согласны.

### В. Арбитр (Политик)

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Убеждения при общении с правителями и судьями. Вы можете **действием** за 1 час найти лазейку в любом законе (проверка Анализа Сл 15).
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы **отсрочить** исполнение приговора или закона на 1к4-2 (минимум 1) дня. Также можете потратить 5 очков, чтобы **смягчить** наказание (смертная казнь → тюрьма, и т.п.) — требуется спасбросок Мудрости судьи (Сл = 8 + мастерство + Харизма).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда вас арестовывают, предъявить фальшивый ордер на освобождение (проверка Обмана против пассивной Внимательности стражи). 1 раз между долгими отыхами.

### Г. Святой (Церковник)

- **Пассивно:** Вы можете **действием** благословить союзника: он получает **преимущество** на следующий спасбросок (не на атаку). Вы также умеете **изгонять нежить** (как умение жреца 2 уровня, 1 раз в день).
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **4 очка влияния**, чтобы нанести **3к8** лучистого урона нежити или демонам (или 1к8 другому существу, даже сквозь иммунитет и сопротивление) в радиусе 30 футов (спасбросок Мудрости для половины). Также можете потратить 5 очков, чтобы **воскресить** существо, умершее не более 1 минуты назад, с половиной хитов. 1 раз между долгими отдыхами.
- **Активно (без траты):** Вы можете отпускать грехи (если разумное существо может заплатить вам 1000 золотых, вы можете отпустить ей грехи (дать 1к10 на любую проверку и добавить 1к6 лучистого урона к его атакам до долгого отдыха). Использовать можно только утром и на двух существ (не нежить, не исчадия и не противники вашей религии)

## Уровень 15

### А. Король теней (Тёмный решала)

#### НЕОБХОДИМ «ТЕНЕВОЙ БОСС»

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Обмана и Скрытности. Ваша сеть шпионов охватывает государство (вы можете получать информацию о любом крупном событии на следующий день после того как оно произошло).
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **5 очков влияния**, чтобы **устроить покушение** на не-легендарное существо. Через 1к20 дня цель получает 8к10 урона ядом (спасбросок Телосложения Сл = 8 + мастерство + Харизма для половины). Если цель умирает — вы не оставляете улики (если пройдёте проверку скрытности 18). 1 раз пока предыдущая цель не умрёт.

- **Активно (без траты):** Вы можете **бонусным** действием стать **тенью** (получить **сопротивление** ко всем видам урона, кроме психического, и скорость 20 футов полёта) на 1 минуту. 1 раз в длительный отдых.

## Б. Торговый принц (Экономист)

### НЕОБХОДИМ «МАГНАТ»

- **Пассивно:** Ваш доход — **250 золотых** в месяц. Вы можете **действием** купить любой не магический предмет за двойную цену (если его нет в городе – то за тройную)
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **6 очков влияния**, чтобы **обрушить цены** на один товар в городе на 50% на 1 день (выгодно для вас, если вы покупаете). Также можете потратить 5 очков, чтобы **организовать торговую блокаду** города (требуется 1 полный день и 10000 золотых). Торговая блокада даёт возможность изморить город или поселение голодом и получить преимущество на все атаки по оголодавшим противникам (для всех ваших союзников)
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда получаете урон, заплатить **500 золотых**, чтобы уменьшить урон на 2к10. 1 раз в бой.

## В. Король (Политик)

### НЕОБХОДИМО СВОЁ СОБСТВЕННОЕ НЕЗАВИСИМОЕ ВЛАДЕНИЕ

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Харизмы при общении с военными и чиновниками. Вы можете **действием** созвать совещание из 3 влиятельных лиц ваших владений (советники, администраторы, хозяева и т д).
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **6 очков влияния**, чтобы **отдать приказ** небольшому отряду (до 20 человек) выполнить простое задание (патрулировать, охранять, доставить послание). Приказ будет выполняться 1 день. Также можете потратить 5 очков, чтобы **освободить** одного узника (если вы имеете законный статус).
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда вас атакуют, приказать личному телохранителю (1 стражник) прикрыть вас. Телохранитель появляется через 2 хода и действует до конца боя. 1 раз в бой. (95ХП, 20КБ, двуручный молот, 7 уровень воин).

## Г. Пророк (Церковник)

- **Пассивно:** Вы получаете **иммунитет** от проклятий и болезней. Вы можете **действием** задать вопрос высшим силам (как заклинание *коммуна* без риска безумия) — 10 раз за жизнь (ответ гарантирован без проверок).

- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **6 очков влияния**, чтобы **ниспослать кару** на врагов в радиусе 30 футов: 8к8 лучевого урона (спасбросок Мудрости для половины 1 раз до долгого отдыха).
  - **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда вы должны умереть, вместо этого остаться на 1 хите (1 раз в бой).
- 

## Уровень 18

### А. Авторитет (Тёмный решала)

#### ТРЕБУЕТСЯ «ТЕНЕВОЙ БОСС»

- **Пассивно:** Вы не можете быть обнаружены магическим наблюдением (например, *улучшенное наблюдение*). Вы имеете **преимущество** на все проверки Скрытности и Обмана. Ваша сеть шпионов действует по всему континенту.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **7 очков влияния**, чтобы **организовать убийство** не-легендарного существа. Через 1к4 дня цель умирает (если не защищена магией 6 уровня и выше). 1 раз в месяц.
- **Активно (без траты):** Вы можете **бонусным действием** стать **тенью** (невидимость и прохождение сквозь стены) на 1 минуту. 1 раз в бой.

### Б. Властелин рынка (Экономист)

#### ТРЕБУЕТСЯ МАГНАТ

- **Пассивно:** Ваш доход — **750 золотых** в месяц. Вы имеете **преимущество** на все проверки, связанные с деньгами и торговлей. Вы можете **действием** получить кредит до 5000 золотых в любом крупном городе. (выплата через месяц 10000 или 10к10 психического каждый ход)
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **8 очков влияния**, чтобы **вызвать экономический кризис** в городе на 2 недели (цены растут на 50%, безработица). 1 раз в год.
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда получаете урон, заплатить **1000 золотых**, чтобы урон уменьшился до 0. 1 раз в бой.

### В. Император (Политик)

#### ТРЕБУЕТСЯ СВОЁ ГОСУДАРСТВО

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на все проверки Харизмы и Мудрости при общении с подданными. Вы можете **действием** отдать приказ, который обязаны выполнять чиновники вашей страны. (или объяснить им почему они обязаны)

- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **8 очков влияния**, чтобы **изменить закон** в королевстве (требует поддержки парламента или монарха, но вы можете убедить их). 1 раз в месяц.
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией** приказать личной гвардии (5 стражников) защищать вас 1 час. 1 раз в бой. (95ХП, 20КБ, двуручный меч, 7 уровень воин).

## Г. Божественный глас (Церковник)

- **Пассивно:** Вы получаете **сопротивление** ко всем видам магического урона. Вы можете **действием** творить малые чудеса: например, накормить голодных, исцелить болезни (как заклинание *исцеление* 3 уровня) — 1 раз между долгими отдыхами.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **8 очков влияния**, чтобы **воскресить** существо, при условии что его тело не начало процесс разложения. 3 раза в жизни
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда союзник умирает, зафиксировать его душу (он может быть воскрешён в течение 10 дней вместо 1). 1 раз в бой.

## Уровень 20: Апофеоз речи

### 1. Пророк Божий

#### **ТРЕБУЕТСЯ ПРОЖИТЬ ВСЮ ЖИЗНЬ БЕЗ ГРЕХА (Убийство невинных, кража, измена, жадность)**

- **Пассивно:** Вы получаете **божественное вмешательство**: раз в неделю вы можете попросить помощи у Божества. Ваши проверки Харизмы и Мудрости имеют двойное **преимущество**. Иммунитет к некротическому и лучистому урону.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **10 очков влияния**, чтобы произнести **Слово Божье**: все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Мудрости (Сл. 20). При провале они получают **10к10** лучевого урона и становятся **ослеплёнными** на 1 минуту. При успехе — половина урона. 1 раз между долгими отдыхами.
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией**, когда союзник умирает, воскресить его с 1 хитом (как *возрождение*) — 1 раз в ход. (не работает если союзник проклят, если вы в состоянии немоты или на союзнике висит состояние, наносящее некротический урон).

### 2. Императорские уста

#### **НЕОБХОДИМО СВОЁ ГОСУДАРСТВО**

- **Пассивно:** Вы получаете **авторитет**: существа, которые не являются божествами или полубожествами, а также подданными иных государств, должны совершить

спасбросок Мудрости (Сл. 18), чтобы послушаться вашего приказа, если он не противоречит их природе (например, «убей себя» не сработает). Ваши проверки Харизмы имеют двойное **преимущество** (на территории вашего государства или в окружении вашей армии)

- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **10 очков влияния**, чтобы произнести **Императорский указ**: выберите одно существо или территорию. В течение 1 месяца это существо не может приближаться к вам, или цены на товары удваиваются, или любое другое, что до конца вашего правления будет считаться законом. (15 раз за жизнь)
- **Активно (без траты):** Вы можете **бонусным действием** приказать одному существу в пределах 30 футов выполнить простое действие («стой», «иди сюда», «отдай оружие»). Спасбросок Мудрости Сл. 18. Не ограниченное количество раз.

### 3. Теневой император

- **Пассивно:** Вы имеете **преимущество** на проверки Обмана и Скрытности. Вы можете **действием** заставить одного человека забыть о вас. 1 раз между долгими отдыхами.
- **Активно (трата влияния):** Вы можете **действием** потратить **10 очков влияния**, чтобы **уничтожить** не-легендарное существо без следа (оно исчезает). 7 раз за жизнь + 1 за каждую технику «Теневого решалы». Так же при броске кубика 1д20 и выпадании больше 15 вы можете нанести 12к10 урона ядом легендарному существу. (количество использований равно уровню персонажа, можно использовать раз до долгого отдыха, неудачные попытки так же уменьшают максимум возможных бросков на долгом отдыхе они не восстанавливаются)
- **Активно (без траты):** Вы можете **реакцией** стать **тенью** (неуязвимость ко всем видам урона, кроме психического, и скорость полёта 30 футов) на 5 ходов. 1 раз в бой. (в этом состоянии вы можете разговаривать)