

Жрецы Определенных Божеств

(из Полного Руководства Жреца)

В этом файле содержится частичный перевод Полного Руководства Жреца, а именно около половины Жрецов Определенных Божеств и описание их способностей. Я перевел их для себя, и скорее всего через какое-то время переведу и все остальное.

1. Эта книга сделана с элементами гипертекста в MS Word 97, для более быстрого поиска нужной вам (и мне) информации.

2. **Обратите внимание** что жрецы не упорядочены по алфавиту но найти что-либо будет очень легко с помощью гиперссылок. Я не упорядочил их так как мне некогда (и в моей распечатке все упорядочено ☺) я по горло занят самим переводом.

Я заранее извиняюсь за ошибки и некоторые неточности, допущенные в переводе и буду благодарен за их выявление. Пишите мне, если что-то обнаружите. Я буду исправлять их.

Для тех, кто будет читать эту книгу, у меня есть несколько замечаний:

Во-первых, я переводил эту книгу с помощью Stylus`а, поэтому возможно некоторые места остались довольно корявыми, так что извините. Но смысл текста должен быть более-менее понятен.

Второе, я сильно изменил перевод некоторых английских терминов т.к. их буквальный перевод или совершенно не передает их смысл или очень коряво звучит, поэтому я заменил их на термины более или менее передающие их истинный смысл (кому не понравится пусть переводит сам или пользуется другим переводом). моего перевода.

PS: Особое спасибо Александру "Great Shuric" Ермакову за его неоценимые комментарии и ехидные замечания к моему творчеству. Именно они не дали мне сойти с ума во время этой работы.

У теперь меня есть постоянный доступ в Интернет, и я регулярно просматриваю свой ящик, так что можете писать свои замечания и предложения, но претензии по терминологии я не принимаю, по вышеизложенным причинам.

Мой e-mail: EfanovSA@usa.net.

У меня наконец-то появилась домашняя страничка [<http://members.xoom.com/EfanovSA/>] куда я буду сбрасывать свои самые последние наработки ([Спасибо Александру "Great Shuric" Ермакову](#)), поэтому можете заглядывать туда время от времени, может быть появиться что-то новое.

Ефанов "Ogin" Сергей
11.10.1999 г.

Содержание

Предоставленные Способности

Высшие Способности

[Обаяние](#)

[Устойчивость](#)

[Насыление Страха](#)

[Изменение Формы](#)

[Изгнание Нежити](#)

Средние Способности

[Преодоление Ограничений или Препятствий](#)

[Устойчивость](#)

[Вдохновение на Гнев Берсерка](#)

[Язык и Связь](#)

[Наложение Рук](#)

[Пророчество](#)

Низкие Способности

[Анализ, Обнаружение, Идентификация](#)

[Устойчивость](#)

[Язык и Связь](#)

[Успокаивание Словом](#)

Другие Способности

[Какие Заклинания Могут Использоваться](#)

Жрецы Определенных Божеств

[Болезнь](#)

[Война](#)

[Гром](#)

[Добро \(Философия\)](#)

[Единый](#)

[Земля](#)

[Зло \(Философия\)](#)

[Лечение](#)

[Луна](#)

[Любовь](#)

[Магия](#)

[Молния](#)

[Мудрость](#)

[Музыка, Танец](#)

[Огонь](#)
[Океаны, Реки](#)
[Оракулы, Пророчество](#)
[Охота](#)
[Правосудие, Месть](#)
[Природа](#)
[Работа по Металлу](#)
[Рождение, Дети](#)
[Смерть](#)
[Солнце](#)
[Темнота, Ночь](#)
[Торговля](#)

Предоставленные Способности

Много типов жрецов также имеют специальные Предоставленные Способности. Например, базовый Клерик может изгонять нежить. Друид начинает с премиями к определенным инстинктивным защитам и может говорить на одном дополнительном языке, а также получает другие способности, когда повышается в уровне.

Данжон Мастер должен добавить по крайней мере одну Предоставленную Способность к способностям жреца определенного божества - это придает жрецу больше индивидуального колорита и характера. Данжон Мастер может добавлять даже несколько, если этот определенный жреческий класс слишком слаб по сравнению с другими жрецами.

Дополнительно, как и с Друидом, Данжон Мастер может устраивать вещи так, чтобы жрец приобрел новые Предоставленные Способности на некоторых уровнях опыта, вместо получения всех их на первом уровне.

Предоставленные Способности делятся в три уровня: Высшие Способности, Средние Способности и Низкие Способности.

Как и со специальными способностями жреца. Предоставленные Способности должны быть выбраны для жреца, основываясь на признаках его бога. Вполне нормально дать способность дышать водой жрецу океанского бога, но это весьма глупо для жреца бога пустынных ветров.

Некоторые Предоставленные Способности могут использоваться в любое время когда жрец пожелает и когда обстоятельства позволяют это. Например, обычные клерики могут пробовать изгнать Нежить так много раз в день, как они желают (естественно это может сработать только, когда они стоят перед нежитью). Другие Предоставленные Способности могут использоваться только несколько раз в день. Когда Данжон Мастер впервые добавляет Предоставленную Силу к внесенной в список способности жреца, он должен определить, как часто и при каких условиях Предоставленная Сила может работать.

Высшие Способности

Высшие Способности - те, которые часто используются в ситуациях, которые довольно часто возникают в кампании. Имеются некоторые примеры Высших Способностей, соответствующих различным типам жрецов:

Обаяние

Эта сила работает точно так же как *предложение*, волшебное заклинание третьего уровня, за исключением того, что жрец не должен использовать материальные компоненты к заклинанию.

Данжон Мастер может определять эту способность как работающую одним из двух способов. Если она может использоваться в бою, в этом случае она может использоваться только против одной цели одновременно, иначе она не может использоваться в бою (тогда она может использоваться против множества целей, равных в HD до двух уровней опыта Жреца).

В любом случае, Жрец может использовать эту способность три раза в день. Если цель делает свою инстинктивную защиту, она может захотеть отклонить предложение, но не будет признавать, что жреческая магия использовалась против нее.

Эта способность - больше соответствует жрецам богов любви, вреда и обмана, музыки и мира, но может даваться любым служителем, который имеет влиятельное положение в обществе.

Устойчивость

Эта способность автоматически дает жрецу - успешную инстинктивную защиту против некоторых типов повреждений, нападений, или широких классов заклинаний.

Примеры соответствующих категорий устойчивости:

Некоторые типы жрецов могли бы иметь автоматический успех против всех заклинаний Трансформирования. Это - очень мощная способность: она означает, что жрец автоматически будет получать половину повреждения от наиболее разрушительных заклинаний. (Те заклинания, которые не позволяют инстинктивную защиту, не остановлены и не затронуты этой устойчивостью.)

Другие могли бы иметь автоматический успех против всех заклинаний Очарование/Обаяние. Это одинаково мощно: это означает, что жрец будет полностью не затронут большинством заклинаний этого вида, также как и других способностей типа гипнотического завораживающего взгляда вампира.

Устойчивость может быть к любой волшебной Школы Магии, к любой жреческой Сфере Влияния, или ко всем Ядам, как Высшая Сила. Имеется другая, малая устойчивость, осужденная ниже.

Хотя Устойчивость может работать и против персонажа. Устойчивость ко всем Некромантным жреческим заклинаниям означает, что персонаж не извлекает большой выгоды из заклинаний Лечения. Он автоматически делает свою инстинктивную защиту против них, желает ли он этого или нет, и так что получает только половину лечащей ценности заклинания.

Устойчивость должна соответствовать признакам обслуживаемого бога. Жрец бога лечения мог бы иметь Устойчивость ко всем ядам, в то время как жрец бога любви мог бы иметь Устойчивость ко всем заклинаниям Очарования/Обаяния.

Наиболее важная вещь, которую надо помнить, об устойчивости состоит в том, что это не полная защита. Она просто автоматически дает персонажу - успешную инстинктивную защиту. В большинстве случаев, это означает, что он все еще будет получать половину повреждения от нападения или заклинания.

Не имеется никакого ограничения на количество раз в день, которое герой может использовать эту способность; всякий раз, когда он поражен соответствующим нападением, его Устойчивость защищает его.

Насыление Страх

Эта сила подобна *страху*, волшебному заклинанию четвертого уровня, хотя клерик не должен использовать никаких материальных компонентов.

Жрец с этой способностью может использовать ее дважды в день.

Эта способность больше соответствует жрецам богов с темными или внушающими страх аспектами: Смерть, например.

Изменение Формы

Эта сила больше похожа на способность друида изменять форму, а не на волшебное заклинание девятого уровня: читайте описание этой способности в Руководстве Игрока.

Способность может использоваться три раза в день; Данжон Мастер решает, может ли жрец изменяться в три различных типа животного, однажды в день, или только в один определенный тип животного три раза в день.

Хотя, эта сила, казалось бы больше соответствует жрецам богов природы, фактически она соответствует любому служителю ..., если рассматриваемый бог имеет животный символ или тотем. Например, если бог неба имеет своим символом орла, это нормально для его жрецов, чтобы иметь эту способность и превращаться в орла три раза в день.

Изгнание Нежити

Эта способность идентична способности клерика. Она больше соответствует жрецам богов рождения, рассвета, изобилия, огня, добра, охранения, лечения, света, любви, магии и солнца.

Не имеется никакого ограничения числу раз в день, которые жрец может использовать эту способность.

Средние Способности

Средние Способности - те, которые имеют некоторое применение в ситуациях, которые часто возникают в кампании, или часто используются в ситуациях, которые возникают только иногда. Имеются некоторые примеры Средних Способностей:

Преодоление Ограничений или Препятствий

С этой способностью, жрец может просто игнорировать некоторый аспект физического мира, который обычно замедляет, препятствует или предотвращает проход.

Например:

Жрец бога природы мог бы быть способен игнорировать густой подлесок: Он может путешествовать через самый густой подлесок, с такой же скоростью как обычно, в то время как другие люди замедлены или даже полностью остановлены.

Жрец бога зимы или северного ветра мог бы находить лед скользким: он мог бы передвигаться по обычной норме по самой скользкой из замороженных рек или ледников без шанса падения.

Жрец бога ветра мог бы быть способен идти в неистовый сильный ветер без замедления.

Жрец бога вреда мог бы быть способен Лазать по Стенам и склонам на его обычной скорости, и без потребности делать бросок для успеха.

Не имеется никакого предела числу раз в день, которые жрец может использовать эту способность.

Устойчивость

Вы читаете об Устойчивости выше, под "Высшие Способности". Средняя Способность Устойчивости настолько сильна. Средняя Устойчивость даст жрецу автоматически успешную инстинктивную защиту против:

Узкой категории заклинаний (например, все Огненные заклинания школы Трансформирования);

Узкой категории специальных сил (любой Паралич, включая заклинания Обездвиживания и омерзительный паралич: или от всех Утечек Энергии: или ко всем способностям дыхания дракона);

Узкой категории ядов (например, все змеиные яды).

Снова, каждый тип Устойчивости соответствует различным типам жрецов. Жрецы бога Огня могли быть устойчивы, к Огненным заклинаниям. Жрецы бога Земли, чей символ - часто змея, могли быть устойчивы ко всем ядам змеи.

И, снова, Устойчивость это не полная защита: она дает персонажу лишь автоматически успешную инстинктивную защиту.

Вдохновение на Гнев Берсерка

Эта сила позволяет жрецу вдохновлять файтера (любого принадлежащего к классу воинов) на состояние подобное гневу берсерка. Воин должен желать получить это военное благословение.

Жрецу требуется один раунд для того, чтобы вдохновить одного воина к гневу берсерка: гнев действует шесть ходов. Жрец может использовать эту способность на любом числе воинов в день, но по одному. Воин может вдохновляться на гнев берсерка лишь однажды в день; даже если различные жрецы делают эту попытку на нем, он не может вдохновлять воина ко второму гневу в тот же самый день.

Гнев не идентичен способностям истинного берсерка (см. описание для берсерка в Руководстве Полного Файтера). Однако, он дает воину +2 премию поражения и повреждения, на всю продолжительность гнева. Пока он разгневан, воин не может бежать от сражения: он не может оставлять поле сражения, пока какие-либо враги еще стоят перед ним. Как только он оставляет поле сражения, он может выбирать, действительно ли он избавился от гнева или поддерживает его: воин может его поддерживать, если он чувствует, что другое сражение, вероятно, будет скоро иметь место. Когда он оправляется от гнева, воин не получает никакого дополнительного повреждения или болезненных эффектов.

Эта сила - больше соответствует жрецам бога войны.

Язык и Связь

Жрец с этой способностью получает один дополнительный язык в уровень опыта, который он получает. Эта способность - часто появляется только после того, как некоторый уровень опыта достигнут: например, друиду, эта способность предоставляется на 3-ем уровне.

Если используются правила мирного навыка, то жрец получает одну дополнительную ячейку мирного навыка на каждом уровне, и должен использовать эту ячейку, чтобы приобрести язык.

Типы языков, изученных с этой способностью должны быть ограничены Данжон Мастером. Жрецы богов природы ограничены изучением языков существ лесистой местности, а жрецы богов земли ограничены изучением языков змей, драконов и других рептилий. Жрецы богов неба ограничены языками птиц и других воздушных существ, в то время как жрецы богов моря ограничены языками живущих в море существ.

Число языков, изученных с этой способностью может быть ограничено аналогично. От шести до десяти дополнительных языков - это практический предел.

Если кампания использует необязательное оружие и правила мирного навыка, то жрецы, вместо ограничения языков, могли бы получать ячейки навыка, ограниченную некоторыми категориями языков, боевых навыков, и мирных навыков, подходящих для их веры. Пример: жрец определенного военного бога, на третьем уровне, мог бы начинать получать одну дополнительную ячейку своего боевого навыка каждый уровень опыта до 12-го.

Наложение Рук

Эта способность идентична способности паладина: однажды в день, жрец может излечивать себя или кого-то другого на 2 хитпоинта в уровень опыта.

Это предоставляет небольшую дополнительную способность лечения. Эта способность больше соответствует жрецам бога лечения. Эта способность также соответствует жрецам, которые не имеют доступа к заклинаниям лечения, но которые должны иметь некоторую способность лечения так или иначе.

Полностью измененная версия этой способности, соответствует жрецам бога болезни, когда жрец налагая свои руки причиняет 2 единицы повреждения в уровень опыта, или 1 единицу повреждения за каждый уровень, если жертва делает инстинктивную защиту. Жрец не может иметь лечащее Наложение Рук, также обратимое к вредному Наложению Рук: это должно быть определено или как лечение или как вред.

Пророчество

С этой способностью, жрец иногда может видеть события будущего. Жрец со способностью Пророчества может использовать ее двумя различными способами.

Во-первых, жрец может погружаться в задумчивый транс и пробовать получить видение будущего. Этот транс продолжается десять ходов: если жрец прерван прежде, чем десять ходов истекли (ударен оружием, кто-то кричал в пределах шести футов от него, или он сбит), транс преждевременно нарушен, и жрец не получает никакого видения.

Во вторых, прозрения могут прибывать к жрецу, по усмотрению Данжон Мастера. Когда жрец поражен таким прозрением, на один боевой раунд он больше не чувствует реального мира: он видит, слышит и испытывает только свое прозрение.

Жрец не получает никакого прозрения будущего, если Данжон Мастер не имеет его для него. Поэтому, жрец, который преднамеренно погружается в восприимчивый транс, не получает абсолютно никаких видений, если Данжон Мастер не хочет, чтобы он его видел. Поэтому, эта способность - только частично способность, которая дает жрецу преимущество видения будущего: это - прежде всего инструмент для Данжон Мастера, чтобы дать жрецу подсказки относительно будущего, подсказки, которые ведут приключение без того, чтобы давать жрецу подавляющее преимущество в кампании.

Прозрения, которые получает жрец, должны быть короткими и легко извращаемыми. Они могут быть высоко символическими: если он видит крысу сражающуюся со змеей до смерти, животные могут представлять могущественные армии, которые несут этих существ на своих флагах, или могут представлять двух персонажей с чертами, подобными этим животным.

Также, Данжон Мастер должен решить, являются ли, в его кампании, пророческие прозрения изменяемыми или неизменными. Если они изменяемы, то жрец будет иногда видеть события, которые могут быть предотвращены. Это сообщает ему, куда ветры судьбы дуют в настоящее время, но он знает, что достаточное усилие может изменить будущее, которое он видит. Если они неизменные, то ничто, что он может делать, не сможет изменить этого прозрения: однако, все еще возможно, что прозрение является вводящим в заблуждение и не точно тем, что он думает. (Например, когда он видит своего лучшего друга, упавшего с вершины утеса, он может фактически видеть близнеца его друга или допельгангера, умирающего в этой манере.)

Это - особенно хитрая сила используемая в пределах кампании. Всегда помните, что это - инструмент для Данжон Мастера, чтобы дать персонажу небольшое преимущество и вести историю, а не оружие для жреческого героя, чтобы использовать его против Данжон Мастера или истории. Жреческий герой не может погружаться в транс, получать прозрение, а затем немедленно погружаться в другой и ожидать получать прозрение еще раз. Обеспечение прозрений - строго по желанию Данжон Мастера, также, как, в кампании, прозрения предоставляются персонажам строго по желанию бога.

Эта способность - больше соответствует жрецам бога пророчества. Однако, она соответствует и жрецам любого другого бога. В греческой мифологии, например, имелись известные пророческие храмы, посвященные богам: Зевсу (бог неба, молнии, дубов и мудрости), Аполлону (бог света, солнца, и музыки), и Гее (древняя земная богиня).

Не имеется никакого предела числу раз в день, сколько эта способность может использоваться. Герой может пробовать войти в себя несколько раз в день, хотя это обычно бесплодно и раздражает. Однако, Данжон Мастер может снабжать жреческого героя прозрениями любое число раз в день. Чтобы предохранять пророчество от становления доминирующей частью кампании, лучше ограничить число полученных прозрений, с одного или двух раз в день, до однажды или дважды в месяц.

Низкие Способности

Низкие Способности - те, которые имеют некоторую полноценность в ситуациях, которые иногда возникают в кампании, или имеют большую полноценность в ситуациях, которые едва ли когда-либо возникают. Имеются некоторые примеры Низких Способностей:

Анализ, Обнаружение, Идентификация

С этой способностью, жрец может идентифицировать какую-то категорию: людей, места или вещи. Он должен находиться в пределах 10' от объекта, чтобы правильно его идентифицировать: он не должен видеть, что это, а сам объект может быть скрыт. В некоторых случаях, он мог бы даже быть захоронен.

Если Данжон Мастер проектирует, ее как часть способности, жрец также может анализировать объект и получать о нем дополнительную детальную информацию. Тип информации, полученной этим анализом изменяется от объекта к объекту, как мы покажем ниже.

Имеются некоторые примеры:

Жрец бога лечения мог бы идентифицировать и анализировать раны и болезни. Он мог бы посмотреть на рану, и не только видеть, какое это повреждение, но также: инфицирована или отравлена ли рана, как давно она была причинена и т.д. Он мог осмотреть больную персону и определить, какая это болезнь, на какой она стадии, и каковы возможности лечения.

Жрец бога добра мог бы *обнаруживать зло*, согласно заклинанию священника первого уровня: анализ позволил бы ему узнать, было ли зло законным, нейтральным, или хаотичным в ориентации.

Жрец бога золотодобычи мог бы обнаруживать золото, включая очищенное золото, которое было скрыто или золотую руду под землей.

Некоторые из этих способностей идентификации и анализа особенно полезны, типа тех, что дублируют заклинания *обнаружение добра*, *обнаружение зла* и *обнаружение магии*. Они могут использоваться только три раза в день. Другие способности могут использоваться любое число раз в день. Эти способности не автоматические (жрец должен концентрироваться полный раунд, чтобы использовать эту способность).

Устойчивость

Как Низкая Устойчивость может действовать способом из двух способов.

Предоставленная Устойчивость может автоматически давать жрецу успешную инстинктивную защиту против одного определенного типа яда или магического заклинания. Например, жрец мог бы автоматически спастись от яда кобры, или от заклинания огненного шара.

Альтернативно, такая Устойчивость могла давать жрецу +2 премию к инстинктивной защите против узкой категории заклинаний, узкой категории специальных способностей или узкой категории ядов. Они - те же самые категории, как и Средняя способность Устойчивости к разрушению: различие здесь в том, что Низкая способность устойчивости допускает лишь +2 премию к инстинктивной защите против этих нападений, вместо обеспечения автоматически успешной инстинктивной защиты.

Также, одна Низкая устойчивость могла давать жрецу автоматический успех против заклинания обаяния, а другая могла бы давать жрецу автоматический успех против паралича, при прикосновении гхола, а еще одна могла бы обеспечивать +2 премию ко всем инстинктивным защитам против всех заклинаний Очарования, а другая обеспечила бы +2 премию ко всем инстинктивным защитам против любого вида паралича или заклинания.

Язык и Связь

Как Низкая способность, жрец получает один дополнительный язык, соответствующий служителю. Если в кампании используются правила мирного навыка, эта способность состоит из дополнительной ячейки мирного навыка, которая должна использоваться, чтобы получить один определенный дополнительный язык.

Успокаивание Словом

С этой способностью, жрец может удалять эффекты заклинания страха или может изменять отношение враждебной толпы или группы.

Жрец может использовать эту способность три раза в день. Единственное использование может или: рассеять одно заклинание страха на одной жертве; устранить гнев берсерка с одного воина; или на мгновение успокоить множество персонажей или монстров (равное удвоенному уровню опыта жреца в Hit Dice: поэтому жрец 8-го уровня мог на мгновение успокоить 16 HD сердитой толпы, например).

Эта способность прежде всего полезна для привлечения внимания сердитой группы людей и получении возможности жрецу обратиться к ним. Обычно успокаивание словом, это уважение, которое много культур имеют к их жрецам, а способность многих жрецов к произнесению речей, часто может успокоить сердитую толпу.

Как описано выше, эта способность больше соответствует жрецам богов лечения, любви, музыки, мира и мудрости.

Если Данжон Мастер ограничивает эту способность еще сильнее, она становится соответствующей другим классам жреца. Например, если успокаивание словом только работает на животных, оно становится соответствующим жрецам богов защиты животных, земли, изобилия и охоты. Если оно только работает только на карликах, она соответствует жрецам бога карликовой расы.

Другие Способности

Почти любое заклинание может использоваться как Предоставленная Способность для жреца.

Какие Заклинания Могут Использоваться

Жреческие Предоставленные Способности, не могут быть получены из каждого заклинания в книгах. Некоторым волшебным школам и жреческим сферам не разрешается конвертирование в предоставленные способности. Обычно, когда заклинание принадлежит двум школам или сферам, где в одной оно разрешается, а в другой - нет, заклинание не может быть конвертировано в предоставленную способность: но некоторые исключения отмечены ниже.

Жреческие Предоставленные Способности, могут быть получены из волшебных заклинаний школ: Защиты, Изменения, Обаяния, Великого Предсказания, Призывания, Малого Предсказания и Некромантии. Также они могут быть получены из заклинаний священника из сфер: Общей, Животной, Обаяния, Создания, Предсказания, Охранной, Лечение, Растительной, Защитной, Солнечной и Погодной.

Жреческие Предоставленные Способности, не могут быть получены из волшебных заклинаний школ: из Колдовства, Вызывания или Колдовство/Вызывание, из Очарования (заклинания, внесенные в список так Очарование/Обаяние допустимы, но показанные как принадлежащие к Очарованию, а не любой другой школе, например, Безопасная Защита Леомунда, годна к употреблению, но Изменение и Очарование, не позволяет, из Иллюзии или Иллюзии/Фантома, из Трансформирования (если заклинание может принадлежать школе Трансформирования, оно не может быть конвертировано как предоставленная способность, даже если оно может использоваться другими школами: например, Небольшие Метеоры Мелфа, годные к употреблению Трансформированием и изменением, не могут быть конвертированы как предоставленная способность).

И при этом они не могут быть получены из заклинаний священника из сфер: Астральной, Боевой (даже если заклинание принадлежит Боевой и одной другой сфере, как дубинка принадлежит Боевой и Растительной, оно не может использоваться, чтобы конвертироваться в Предоставленную Способность), Элементной, Некромантной или Вызывательной.

Обратите внимание, что заклинания священника внесены в список с обозначениями волшебной школы и сфер влияния (например, Животная Дружба показывается как школа Очарование/Обаяние и Животная сферы). При создании предоставленных способностей из заклинаний священника, игнорируйте волшебную школу, и обратите внимание только на сферу влияния.

Жрецы Определенных Божеств

Болезнь

Это - злой бог, который ненавидит человечество и другие разумные расы. Он создает новые и распространяет существующие болезни, чтобы причинить вред мыслящим расам.

Жрецы этого бога распространяют болезнь и невежество. Они несут инфицированные жертвы и крыс, наполненных несущими болезнью насекомыми в новые порты. Через их действия, они не дают их жертвам благородной смерти и могут иногда разрушать целые цивилизации. Это - не класс для героев, чтобы играть в него, если кампания не необычна.

Малые боги болезни были бы богами определенных болезней. Это полностью соответствует, например, для Черной Чумы, чтобы иметь ее собственного бога.

Боги болезни столь же вероятны, чтобы быть мужскими, как и женскими.

Жрецы этого бога находятся на хороших отношениях со жрецами Смерти и Зла. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Рождения/Детей, Огня, Лечения и Силы.

Жизненные Ценности: Божество нейтрально злое. Такими должны быть и его жрецы и их община.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9, Конституция 15. Мудрость или Конституция 16 дают опыт +5%; Мудрость и Конституция 16 дают опыт +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Травоведение.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия, Древняя История.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца:

Миссии: приносить болезнь общинам, которые являются слишком здоровыми и радостными.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Луки (все), Дротик, Бич, Коса, Серп, Кнут.

Разрешенный Доспех: Все не волшебные доспехи, все не волшебные щиты.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы бога Болезни должны оставаться безбрачными и целомудренными.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Животной, Лечения (только полностью измененные формы заклинаний), Вызывания, Погоды.

Младший Доступ к Сферам: Боевой, Предсказательной, Некромантной (только с полностью измененными формами заклинаний), Защитной (только полностью измененные формы заклинаний, где применимо).

Способности: Устойчивость (согласно главе Проектирования Вер) ко всем болезням. Наложение Рук (то же самое как способность Паладина, но полностью измененная, она ранит, а не лечит ранения).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня той же самой веры, и десяти файтеров первого уровня.

Жрец может брать в приключения: Три жреца (только один из них может быть третьего уровня) и три файтера по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне. В большинстве культур, чтобы предохранить служителя от гнева людей, жрецы должны будут держать местонахождение цитадели в тайне: она должна или быть построена в дикой местности, или построена в городе и замаскирована, чемнибудь другим (например, передние комнаты могут иронически быть гильдией лекарей, в то время как в задних комнатах расположен реальный храм).

Возможные Символы: Мыши, Крысы.

Война

Этот бог - божество сражения и войны. Он существует только, чтобы продвигать и участвовать в кровавом сражении.

Каждая нация имеет жрецов этого бога, и в каждой нации, жрецы составляют отдельный культ: они не сотрудничают друг с другом во время войны, особенно, когда их армии противопоставлены. Они помогают обучать новых воинов, учат тактике боя, и делают записи наиболее отважных поединков любой войны или сражения.

В болезненные времена мира, эти индивидуальные секты могут сотрудничать друг с другом. Однако, они обычно делают это только для того, чтобы сговориться и начать другую войну.

Малые боги войны будут богами некоторого дополнительного аспекта. Мог бы быть бог Гнева Берсерка, бог Ужаса битвы, бог Замешательства, бог Тактики, бог Конницы ... и так далее.

Главный Бог Войны - мужчина, но малые военные боги, столь же вероятно, будут женскими как мужскими.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях с жрецами Сообщества, Культуры, Опекунства, Правосудия / Мести, Посыльных, Работы по металлу, Вреда/Обмана, и Лидерства/Коронации. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Мира.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные, или нейтрально добрые: злые жрецы имеют свою собственную секту, и другие жрецы не должны допускаться в нее. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9, Сила 13, Мудрость или Сила 16 дает премию опыта +5%. Мудрость и Сила 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Бой в темноте.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Дрессировка животных, Геральдика, Езда Наземная, Лечение, Чтение/Письмо, Религия, Доспешник, Лучное Дело/Стрельник, Управление колесницей, Охота, Быстрый бег, Выслеживание.

Требуемые Боевые Навыки: Никакое определенное оружие, но жрец должен выбрать одно оружие из списка доступного оружия (ниже) и специализироваться в этом оружии согласно обычным правилам по специализации оружия. Он - единственный жрец, который может получать любую специализацию оружия.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Миссии: Жрец может и должен сопровождать армии во время войны. На каждой войне, жрец этой секты будет помогать офицерам и правителям обеих сторон.

Бдительность: Жрецы этой секты должны держать их глаза открытыми против самодовольства и потока мирной философии: если земля слишком долго слишком мирная, они должны поколебать порядок и начать войну, пусть даже маленькую.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Боевой Топор, Луки (Все), Кинжал/Кортик, Нож, Рыцарское Копье, Палица, Кувалда, Древковое Оружие, Копье, Мечи (Все), Боевой Молот.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Восточные Кампании: Также катана, вакизаши.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Боевой, Лечение.

Младший Доступ к Сферам: Некромантной, Защитной.

Способности: Вдохновение на Гнев Берсерка (согласно главе Проектирования Вер).

На 5-ом уровне: Насыщение Страхом (согласно главе Проектирования Вер).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс два файтера пятого уровня, действующие как охрана.

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов по своему выбору, и одного файтера.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне. Цитадель должна включить большую комнату склада оружия.

Возможные Символы: Меч на Знамени, Древковое Оружие в Строю.

Гром

Бог грома очень подобен богу молнии: в кампаниях, где они оба существуют, они будут вероятно связаны, даже братья. Он представляет внушающий страх природы, естественные силы в их наиболее пугающем смысле, как - бог ужаса и страха. Подобно богу молнии, он также бог штормов.

Также как с богом молнии, бог грома не очень заинтересован делами смертных: он позволяет им поклоняться ему, и предоставляет своим жрецам его силу, но во всем остальном не часто вмешивается в дела смертных. Его жрецы продвигают поклонение его внушающей страх силе, те черты, которые последователи желают использовать против своих врагов.

Бог грома мужчина.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Элементных Сил, Молнии (особенно), Природы, Расы (Карликов), Неба/Погоды и Силы.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные или нейтрально добрые: злые жрецы имеют собственную секту, и отделены от других жрецов. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Сила 12. Мудрость или Сила 16 дает премию опыта +5%: Мудрость и Сила 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Предсказание погоды.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Боевой Молот.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Дубина, Палица, Кувалда, Утренняя Звезда, Боевой Молот.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Боевой, Погодной.

Младший Доступ к Сферам: Предсказания, Защитной.

Способности: Вдохновение на Гнев Берсерка (согласно главе Проектирование Вер).

На 5-ом уровне: Насыление Страхом (согласно главе Проектирование Вер).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс три файтера третьего уровня и шесть файтеров первого уровня, действующих как охрана.

Жрец может брать с собой в приключения: Двух жрецов и двух файтеров по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Боевой молот: Боевой молот Поперек Горы.

Добро (Философия)

Так же, как злые мысли и дела создают злые энергии (см. Зло, стр. 57). Добрые мысли и дела создают добрые энергии, заканчивающиеся жрецами философии Добра.

Цель этих жрецов состоит в том, чтобы противостоять распространению зла по всей вселенной. Они работают прежде всего, чтобы предполагать дела злых существ, обнаруживать их, и противостоять им всякий раз, когда это возможно. Они могут или не могут верить в Порядок: некоторые из этих, хаотично добрых жрецов, нарушают все виды законов и ограничений общества, чтобы совершить их добрые намерения.

Жрецы этой философии находятся в хороших отношениях со жрецами Богословия Человечества, Единого, Мира, Расы, Выкупа, и Мудрости. Жрецы этой философии особенно ненавидят жрецов Зла.

Жизненные Ценности: Это философия добра. Ее жрец может иметь любые добрые жизненные ценности (хаотично добрые, нейтрально добрые, и законно добрые): они все принадлежат одной и той же секте, поэтому хаотики, нейтралы, и порядочные, должны собираться вместе. Община может иметь любые добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9. Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы. Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Религия.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Миссии: Жрецы этой философии проводят большинство их жизни в долгих миссиях против жрецов философии зла, не говоря уже о заговорах злых людей, жрецов бога болезни и т.д.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Луки (все), кинжал / дирк, ручной/метательный топор, охотничье копье, нож, лассо, древковое оружие, копье, праща на посохе, стилет, мечи (все).

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Восточные Кампании: Также дайку, катана, вакизаши.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Лечения, Защитной.

Младший Доступ к Сферам: Обаяния, Предсказания.

Способности: Жрец может использовать заклинание обнаружения зла три раза в день, в дополнение ко всем другим заклинаниям. Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика). Постоянная премия +1 к попаданию и повреждению всех злых врагов, выше и вне всех других премий.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из одного жреца третьего уровня и двух жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один паладин пятого уровня, три паладина третьего уровня, и шесть паладинов первого уровня, действующих как солдаты, а также один маг третьего уровня и два мага первого уровня, действующие как специальные агенты. Жрецы и маги будут иметь те же самые жизненные ценности как и жрец, за которым они следуют, а паладины будут автоматически законно добрыми.

Жрец может брать с собой в приключения: Одного жреца, двух паладинов, и одного мага по своему выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне. Такие цитадели часто строятся с больницами и библиотеками как часть их строительства, но это - не требование веры.

Возможные Символы: Луч света ,Анк.

Единый

Это божество представляет все благочестивые признаки. Обычно, это бог монотеистической культуры. И является создателем этого мира и единственным истинным богом, всего сущего, это мощный бог, который требует, чтобы каждый принял его как единственного реального бога, и намеревается низвести всех остальных богов до статуса малых демонов, дьяволов или слуг.

Жрецы этого бога стремятся заставить весь мир поклоняться этому богу. Они убеждают целые селения, что все другие боги - ложные или меньшие существа. Они иногда поднимают волнения и начинают войны, чтобы побежденные поселения могли быть повторно обращены в эту доктрину. В такие времена, они - очень похожи на жрецов Культуры.

Этот бог может быть, и мужчиной, и женщиной. Если он мужчина, он вероятно будет иметь некоторый аспект неба: если женщина, она будет иметь земной аспект.

Жрецы этого бога, по усмотрению, Данжон Мастера могут быть в добрых отношениях со жрецами философий Богословия Человечества и Добра, поскольку это философии, а не боги. Жрецы этого бога ненавидят жрецов всех других богов, и также ненавидят жрецов философии Зла.

Жизненные Ценности: Божество законно доброе. Жрецы могут иметь любой вид добрых жизненных ценностей. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10. Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Религия.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Древняя История.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Миссии: обращения и образования в поселениях, которые не верят в превосходство этого бога.

Бдительность против зла и упадка.

Ограничения Оружия и Доспехов:

Разрешенное Оружие: Закрепленная булава, дубина, кистени (оба), палица, ловец людей, кувалда, утренняя звезда, сеть, боевой посох, праща, боевой молот.

Разрешенный Доспех: Любой доспех и щит.

Восточные Кампании: Также палка во, нунчаки на цепи.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы Единого Бога должны носить свои жреческие одеяния всякий раз, когда они появляются публично.

Сферы Влияния:

Главный Доступ Сферам: Общей, Создания, Лечения.

Младший Доступ к Сферам: Предсказания, Защиты.

Способности: Успокаивание Словом (согласно главе Проектирования Вер). Изгнание нежити (как у Клерика).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне и состоят из одного жреца третьего уровня и двух жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один файтер пятого уровня, два файтера третьего уровня, и двенадцать файтеров первого уровня, действующих как солдаты, плюс четыре обычных Мужчины и Женщины с мирными навыками Чтения/Письма, действующие как писцы и регистраторы.

Жрец может брать с собой в приключения: Одного жреца, трех файтеров, и двух обычных людей по его выбору.

Жрец оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Посох, Скипетр.

Примечания: Этот жреческий орден очень подобен клерикам (хотя и с уменьшенной магией): Если вы решаете удалять клериков из вашей кампании. Основываясь на совете из Ролевой главы, Вы можете рекомендовать, чтобы игроки, которые все еще хотят играть клериков, выбрали этот жреческий класс.

Земля

Это божество - проявление земли во всех ее аспектах. Он не Только бог роста, растений и животных: он также представляет погоду, вулканы, землетрясения, наводнения и много других мощных естественных сил. Много земных богов - также создатели монстров.

Жрецы этого бога - энергичная секта, которая настаивает, чтобы каждый поклонялся богу, поскольку без бога беспокоящегося о существах на земле, они не могут существовать.

Малые боги этого признака представили бы только один аспект земли. Мог бы быть бог землетрясений, бог каменных гор, бог пещер и каверн. Боги Сельского хозяйства, Животных, Природы и Растений могут также рассматриваться малыми богами Земного признака.

Малые боги столь же вероятны, чтобы быть мужчинами, как и женщинами, но всеобщий бог всей земли - вероятно женщина.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях с Друидами и жрецами Сельского хозяйства, Животных, Изобилия, Цикла Жизни Смерти Возрождения, Природы, Сезонов, Неба/Погоды и Растений.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть истинно нейтральные или нейтрально добрые: большинство истинно нейтральные. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12. Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Любые от следующего списка: Сельское хозяйство, Пивоварение, Горная промышленность, Строительство.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Древняя История, Древние Языки, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Дубина, Кинжал/Кортик, Нож, Палица, Кувалда, Утренняя Звезда, Пики (Все), Коса, Серп, Праща, Праща на Посохе, Стилет, Боевой Молот.

Разрешенный Доспех: Все не волшебные неметаллические доспехи, все не волшебные неметаллические щиты.

Восточные Кампании: Также нунчаки.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Создания, Элементарной (жрец может использовать только заклинания, имеющие дело с пылью, камнем, скалой, грязью и землей, плюс превращение металла в дерево), Растение, Вызывание.

Младший Доступ к Сферам: Животная, Предсказания, Лечения, Защитная.

Способности: Обнаруживают туннель или наклон в проходе при 1-5 на 1d6 (то же самое, как способность Карлика; карликовые и гномьи жрецы этой веры обнаружат наклоны автоматически, когда попробуют). Определение приблизительной глубины подземелья при 1-3 на 1d6 (то же самое, как способность Карлика: карликовые и гномьи жрецы этой веры преуспевают при 1-5 на 1d6). Устойчивость (согласно главе Проектирования Вер) ко всем ядам змей.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один файтер третьего уровня и семь файтеров первого уровня, действующих как охрана.

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня), плюс двух файтеров по собственному выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Змеи, Камни.

Примечания: Оружие, выбранное для этой веры делится на три типа: оружие Сельскохозяйственного/собирающего типа (типа косы), то, которое иногда использует камни (типа пращей, или примитивных палиц и топоров), и то, которое просто требует сильного нагрева, тяжелое или земное (пики и кувалды, например).

Зло (Философия)

Все злые мысли и дела производят отрицательные энергии, и жрецы Философии Зла могут использовать эти энергии, также как "реальный" жрец получает энергию от своего бога.

Цель этих жрецов - это распространить так много зла насколько возможно по всей вселенной. Они особенно восхищаются в порождении страдания среди мыслящих рас (люди, эльфы, карлики, и т.д.). Они похищают, мучают, убивают, крадут, оскорбляют и деградируют от имени их философии.

Жрецы этой философии находятся в хороших отношениях со жрецами Болезни. Они - иногда (по усмотрению Данжон Мастера, основанному на природе его кампании) союзники жрецов Смерти и Вреда/Обмана. Жрецы этой философии ненавидят жрецов Обожествления Человечества, Единого, Благополучия/Удачи, Добра, Лечения, Любви, Выкупа и Мудрости.

Жизненные Ценности: Эта философия злая, и ее жрецы могут иметь любые злые жизненные ценности (хаотично злые, нейтрально злые, законно злые). Все они принадлежат той же самой секте, так что законные, нейтральные и хаотические жрецы должны сотрудничать. Члены общины могут иметь любые злые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9. Мудрость 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Религия.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца:

Миссии: Эти жрецы посвящают распространению зла и нищеты по всему миру, и их жизнь потрачена на миссии против счастья, совершенства, удовлетворенности и красоты.

Бдительность: Против событий любых добрых жрецов, особенно жрецов Философии Добра.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Цеп, Арбалет, Кинжал/Кортик, Дротик, Нож, Сеть, Пики (Все), Древковое Оружие, Бич, Коса, Серп, Стилет, Меч/Длинный, Меч/Рапира, Меч/Сабля, Меч/Короткий, Кнут.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Восточные Кампании: Также катана, сюрикен, вакизаши.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Обаяния, Некромантной.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Защитной (может использовать только полностью измененные формы заклинаний).

Способности: Жрец может использовать заклинание обнаружения добра (полностью измененное обнаружение зла три раза в день, в дополнение ко всем другим заклинаниям. Насыление Страхом (согласно главе Проектирования Вер). Управление нежитью (то же самое как злая способность Клерика).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из одного жреца третьего уровня и двух жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один файтер пятого уровня, три файтера третьего уровня, и шесть файтеров первого уровня, действующие как солдаты. А также один вор третьего уровня и два вора первого уровня, действующие как специальные агенты: все будут иметь точно те же самые жизненные ценности как и жрец, за которым они следуют.

Жрец может брать в приключения: Два жреца, два файтера, и один вор по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне. Храмы Зла типично имеют комнаты пыток и опасности в подземельях, как часть их строительства, но это - тенденция, не требование веры.

Возможные Символы: Скелет.

Примечания: Легко переделать его в служителя определенного бога зла. Вы не должны изменить любое из требований и способностей жреца: единственное различие - то, что жрец бога зла получает распоряжения от божества все время, будучи всегда способный готовить его собственные схемы разрушения.

Лечение

Этот бог - бог докторов, медицины и других функций лечения. Он лечит больных и передает свои знания лечения смертным докторам/священникам. Он - враг болезней и повреждений, и не поклонник войны.

Служитель предан лечению и не может в соответствии со своей верой оказать пациенту в помощи: он должен помочь ему всем, чем сможет.

Малые боги этого признака - боги определенных типов лечения. Это может быть бог боевых повреждений, бог, который излечивает болезни разума. Бог рождаемости может рассматриваться малым богом лечения.

Боги Лечение могут быть, и мужчинами, и женщинами.

Жрецы этого бога находятся в добрых отношениях с жрецами Рождения/Детей, Рассвета, Опекунства, Света, Любви, Мира, и Солнца. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Смерти, Болезни и Зла.

Жизненные Ценности: Божество законно доброе. Жрецы могут иметь любой вид добрых жизненных ценностей. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10. Интеллект 10. Мудрость или Интеллект 16 дает премию опыта +5%; Мудрость и Интеллект 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Лечение.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Травоведение, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак, Лечение больных и увечных.

Образование: Преподавание в общине, всем кто заинтересован, искусства медицины, очистки и лечения.

Миссии: в страны, пораженные эпидемиями, чтобы помочь в процессе лечения. Бдительность против действий жрецов бога болезни.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Лассо, Ловец Людей, Сеть, Боевой Посох.

Разрешенный Доспех: Любой неметаллический доспех, никаких щитов.

Восточные Кампании: Также палка во.

Все вместе, они составляют плохие боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы бога Лечение должны носить символ, указывающий на их веру всегда, когда они появляются публично. Они не могут когда-либо преднамеренно отбирать разумную жизнь. (Если они делают это, читайте "предательство целей" в секции "Жрецы и Наказание" Ролевой главы.)

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Создания, Предсказания, Лечение, Некромантной, Защитной, Вызывания.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Обаяния, Охранной, Растительной, Солнечной, Погодной.

Способности: Устойчивость (согласно главе Проектирования Вер) ко всем ядам и болезням, но жрецу дается только +2 к его инстинктивной защите. Наложение Рук (то же самое как способность Паладина). Успокаивание Словом (согласно главе Проектирования Вер). Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика).

На 3-ем Уровне: Анализ, Идентификация (согласно главе Проектирования Вер) болезней и ядов: при проверке Интеллекта (которую Данжон Мастер может изменять согласно обычности или редкости болезни), жрец, будет знать, какой вид болезни или яд сокрушает пациента.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 7-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс тридцать обычных людей, все они должны иметь мирный навык Лечение, и они действуют как хирурги (доктора) и медсестры. Жрец может брать с собой в приключения: Двух жрецов (только один из них может быть третьего уровня) и двух обычных людей.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 7-ом уровне. Цитадель должна действовать как больница для всей округи, и не может отвергать никакого пациента, который перенес угрожающий жизни ущерб или болезнь.

Возможные Символы: Змея, Посох.

Примечания: Жрецы этой веры, как предполагается, используют неразрушительное оружие. Однако, так как посох - это их символ, многие из них узнают, как использовать его как оружие, и бог дает свое согласие на это знание, не наказывая их за использование посоха разрушительным способом.

Луна

Это божество - бог вдохновения, магии и тайны, близко связанный с богом Темноты (см. выше).

Его жрецы празднуют магию и свет даваемый луной.

В окружении фантазии, имелись бы многочисленные боги лун... по одному для каждой из нескольких лун, которыми обладает планета.

Большинство лунных богов женщины.

Жрецы этого бога находятся на добрых отношениях со жрецами Темноты/Ночи, Рассвета, Охоты, Света, Магии, Оракулов/Пророчества и Солнца.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные, или нейтрально добрые: злые жрецы имеют свою собственную секту, отдельную от других жрецов. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10. Мудрость 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Навигация.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Астрология, Чтение/Письмо, Религия, Магическое Искусство.

Требуемые Боевые Навыки: Нет

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство. Брак.

Образование: Эти жрецы помогают в содействии и обучении магии.

Эти жрецы должны участвовать в празднованиях, которые имеют место при каждой новой луне (различные храмы могут праздновать при полной луне или новой луне, по выбору Данжон Мастера).

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Луки (все), Кинжал/Кортик, Дротик, Охотничье Копье, Нож, Праща, Копье.

Разрешенный Доспех: Все неметаллические доспехи, любой щит, который является круглым или в форме полумесяца.

Восточные Кампании: Также дайку, катана, сюрикен.

Все вместе, они составляют средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Обаяния, Предсказательной, Вызывательной, Солнечной.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Элементной, Лечения, Некромантной.

Способности: Обаяние/обаяние (согласно главе Проектирования Вер). Инфровидение (то же самое как способность эльфа: эльфийский или полуэльфийский жрец этой веры имеет Инфровидение удвоенного до 120 ' диапазона).

На 5-ом уровне: Насыление Страх (согласно главе Проектирования Вер).

На 10-ом уровне: Колесница Састера - жрец может использовать это заклинание однажды в день в дополнение к другим его заклинаниям.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня той же самой веры, одного мага третьего уровня и двух магов первого уровня, действующих как консультанты. А также одного файтера третьего уровня и двух файтеров первого уровня, действующих как охрана.

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов, одного мага и одного файтера по своему выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне.

Возможные Символы: Колесница, Луна (в любой фазе но новая).

Примечания: Лук, выбранный как оружие для этой веры, из-за его похоть на новую луну.

Любовь

Этот бог - покровитель любви, и всех ее аспектов: романтическая любовь, желание, привязанность, жажда, безумное увлечение, любовь между мужем и женой, любовь между близкими друзьями, и так далее.

Жрецы бога любви стараются помогать любви всякий раз, когда возможно, особенно снимая препятствия к этому. Когда несчастные молодые желают пожениться, жрецы этой секты вмешиваются, чтобы убедить их семейства в справедливости этого. Когда крах брака под грузом недоверия или незаинтересованности, жрецы пробают рекомендовать супругам согласие. Когда один из людей, преданных богу любви, влюбляется в кого-то, кто не обращает эту любовь внимания, жрецы используют все средства, находящиеся в их распоряжении (от обмана до заклинаний обаяния), чтобы заставить незаинтересованную сторону влюбиться в более набожного персонажа.

Малые боги этого признака будут богами только одного из вышеупомянутых аспектов. Один бог мог бы быть богом Желания, другой богом Романа, третий богом Безумных Увлечений.

Бог всех аспектов любви, вероятно, будет женщиной. Бог только одного из аспектов столь же вероятен, чтобы быть мужчиной, как и женщиной.

Жрецы этого бога находятся в добрых отношениях со жрецами Рождения/Детей, Обожествления Человечества, Элементных Сил, Лечения, Брака и Мира. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Зла.

Жизненные Ценности: Божество доброе: по усмотрению Данжон Мастера, он может быть хаотично добрым, нейтрально добрым или законно добрым, но имеет тенденцию быть хаотично добрым. Независимо от его жизненных ценностей, его жрецы могут иметь любые добрые жизненные ценности. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Обаяние 13. Мудрость или Обаяние 16 дает опыт +5%; Мудрость и Обаяние 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Травоведение.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия, Танец.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Бдительность: Жрецы этой секты верят в браки по любви, а не для удобства или политики, и стараются удержать молодых возлюбленных вместе, когда эти влюбленные могли бы быть разделены желанием их семейств или предубеждениями и обязанностями их социальных классов.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Лук (короткий), Дубина, Лассо, Ловец Людей, Сеть.

Разрешенный Доспех: Нет, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также дайку.

Все вместе, они составляют плохие боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы этой секты получают четырехсторонний, а не восьмисторонний кубик для хитпоинтов. Также, если (по усмотрению Данжон Мастера) этот бог не божество чистых и платонических отношений, жрец этой секты может не состоять в браке, когда он начинает служить (1-ый уровень) но, должен жениться ко времени, когда он достигает, 8-го уровня опыта, иначе он должен отрицать своего бога, ведь это составляет предательство целей. Смотри " Жрецы и Наказание" секция "Ролевой" главы.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Животной, Обаяния, Лечения, Некромантной, Защите, Вызывания.

Младший Доступ к Сферам: Создания, Предсказания, Охранной, Растительной, Солнечной и Погодной.

Способности: Обаяние/Обаяние (согласно главе Проектирования Вер). Вдохновение на Гнев Берсерка (согласно главе Проектирования Вер). Насыление Страхом (согласно главе Проектирования Вер). Успокаивание Словом (согласно главе Проектирования Вер). Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 7-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один маг третьего уровня и два мага первого уровня, действующие как консультанты. А также один файтер третьего уровня и два файтера первого уровня, действующие как охрана, и десять обычных людей, каждый с Мирным навыком, который имеет помогать функциям храма (особенно Этикет, Местная История, и Чтение/Письмо).

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня), одного мага, одного файтера, и четырех обычных людей по собственному выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 7-ом уровне. Цитадель должна действовать как священное место для молодых возлюбленных, прибывающих сюда сбежав от возмездия сердитых семейств. По этой причине, эти цитадели часто строятся с секретными комнатами и кварталами для тех, кто приходят в священное место.

Возможные Символы: Пояс (пояс женщины древнего мира, а не современный).

Примечания: Оружие, выбранное для этой веры было выбрано основанным на внешности этого оружия в историях относительно мифологических богов любви, или из-за их полноценности в завоевании супругов.

Магия

Этот бог - покровитель магии во всех ее формах. По усмотрению Данжон Мастера, он мог бы быть источником всех волшебных энергий, используемых всеми магами, или он мог быть лишь богом, ответственным за обучение смертных магов, наиболее важным заклинаниям и ритуалам. В любом случае, он - любимый из магов у персонажей любого другого класса.

Жрецы этого бога, в дополнение к поклонению своему богу, действуют как ученые магии. Они помогают сохранять библиотеки волшебной информации и поощряют корреспонденцию и обмен идеями (и заклинаниями) между магами.

Каждая школа магической или жреческой сферы влияния могла бы иметь собственного, малого бога: имелся бы бог Некромантии, бог Очарования и т.д.

Боги магии столь же вероятны, чтобы быть мужскими как и женщинами.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Темноты/Ночи, Рассвета, Элементных Сил, Огня, Лечения, Света, Луны, Оракулов /Пророчества и Солнца.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злыми, истинно нейтральными или нейтрально добрыми: злые жрецы имеют свою собственную секту, и другие жрецы не должны сотрудничать с ними. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Интеллект 13. Мудрость или Обаяние 16 дает премию опыта +5%; Мудрость и Интеллект 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Эльфы, Полуэльфы, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Магическое искусство.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия, Древние Языки.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Волшебник.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Образование: Эти жрецы сотрудничают с фокусниками, обучая их магии.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Закрепленная Булава, Кинжал/Кортик, Дротик, Нож, Боевой Посох, Пращи.

Разрешенный Доспех: Нет, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также сюрикен.

Все вместе, они составляют плохие боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы этой секты получают четырехсторонний, а не восьмисторонний кубик для хитпоинтов.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Астральной, Обаяния, Предсказательной, Элементной, Лечения, Защитной, Вызывательной.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Охраной, Некромантной, Растительной, Солнечной, Погодной.

Этот служитель имеет дополнительный главный доступ, который восполняют его уменьшенные хитпоинты.

Способности: Насыление Страха (согласно главе Проектирования Вер). Язык/Связь (согласно главе Проектирования Вер): с 1-го до 8-го уровня жрец получает один дополнительный язык за каждый уровень (или одна дополнительная ячейка мирного навыка, которая может использоваться только для языков); жрец может выбирать язык любой, известной ему мыслящей расы, или может хотеть связываться с любым видом животных, с каждым из этих выборов. Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика: если злой, Управление нежитью вместо этого).

На 3-ем уровне: Инфровидение (то же самое как способность эльфа: эльфийский или полуэльфийский жрец этой веры имеет Инфровидение удвоенного диапазона, до 120 ').

На 8-ом уровне: Изменение Формы (согласно главе Проектирования Вер).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один маг пятого уровня, действующий как консультант, а также один файтер третьего уровня и семь файтеров первого уровня, действующие как охрана.

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня), одного мага и двух файтеров по своему выбору. Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне.

Возможные Символы: Жаровня, Книга.

Примечания: Этот жрец очень близок к магам, так что разрешенное ему оружие, подобно разрешенному магам.

Молния

Это - смелый, мощный, примитивный бог, чей атрибут - удар молнии. Он представляет разрушительную силу неба и это любимый бог воинов. Поскольку молния иногда поражает деревья и поджигает их, он имеет некоторые незначительные ассоциации с огнем и деревьями (особенно дубами). Он также бог штормов.

Однако, сам бог - мало обеспокоен миром смертных: он не имеет никакого возражения в поклонении себе, и предоставляет часть своей силы жрецам, но во всем остальном почти не вмешивается в дела смертных.

Его жрецы продвигают поклонение богу молнии из-за его силы и неукротимости. Они поощряют поклонников подражать богу и его силе.

Бог молнии мужчина.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Элементных Сил, Огня, Природы, Расы (Карликов), Неба/Погоды, Силы и (особенно) Грома.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные, или нейтрально добрые: злые жрецы имеют свою собственную секту, и другие жрецы не должны допускать их. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Сила 12. Мудрость или Сила 16 дает премию опыта +5%. Мудрость и Сила 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Полуэльфы, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Предсказание погоды.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Боевой Молот или Ручной/Метательный Топор (выбор игрока).

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Боевой Топор, Кинжал/Кортик, Дротик, Ручной/Метательный Топор, Охотничье Копье, Нож, Копье, Боевой Молот.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Погодной, Элементной (жрец может использовать только заклинания, чьи названия включают слова Воздух, Ветер, Огонь, Пламя, Высокая Температура, Пиротехника, и заклинание Колесница Састера).

Младший Доступ к Сферам: Предсказания, Растительной.

Способности: жрец может использовать заклинание вызывания молнии однажды в день, в дополнение ко всем другим заклинаниям, даже на 1-ом уровне (конечно, на 1-ом уровне, заклинание продолжается только 1 ход и наносит 2d8 единиц повреждения). Насыление Страхом (согласно главе Проектирования Вер).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры; одного воина пятого уровня, двух воинов третьего уровня, и четырех воинов первого уровня.

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня) и двух воинов по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Разряд молнии, Двуострая (Боевая) Секира.

Мудрость

Это - бог здравого смысла. Мудрость отлична от формального образования и обычного изучения, хотя обычно и совместима с ними, но это не одно и то же. Мудрость состоит просто из наличия чувства, достаточного, чтобы знать то, что иначе можно узнать только опыта или образования. Ученый человек знает из опыта, когда его слова вызовут сражение: мудрый человек знает это интуитивно и инстинктивно.

Жрецы этого бога продвигают разумные решения и действия со стороны общества. Они предлагают компромиссы и альтернативы. Они планируют будущие события. Видят неприятности в наступающих событиях и пытаются отвлечь их. Но это не бог мира, так что жрецы мудрости часто будут советниками военных офицеров, помогая им планировать эффективную стратегию.

Бог мудрости чаще всего будет женским.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Обожествления Человечества, Добра, Литературы/Поэзии, Вреда/Обмана, Оракулов/Пророчества, и Времени. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Зла, которых они рассматривают неразумными.

Жизненные Ценности: Божество доброе: по усмотрению Данжон Мастера, оно может быть хаотично добрым, нейтрально добрым или законно добрым, но вероятно будет нейтрально добрым. Независимо от его жизненных ценностей, его жрецы могут иметь любые добрые жизненные ценности. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 13. Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Религия.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Современные Языки, Древняя История, Древние Языки, Местная История, Чтение/Письмо.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Образование: Жрецы этой секты занимаются образованием для собственной пользы и работы, обеспечивая обучение всей общины и даже всего населения (когда это возможно).

Бдительность: Эти жрецы пробуют действовать как советники правителей, предохраняя их от принятия поспешных или глупых решений. Местные правители часто дают им посты советников.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Луки (все), кинжал/кортик, охотничье копье, нож, пики (все), боевой посох, копье, меч/длинный, меч/короткий.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Восточные Кампани: Также палка во, дайку, катана, нунчаки, сай, вакизаши.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Обаяния, Предсказательной.

Младший Доступ к Сферам: Лечения, Солнечной.

Способности: Устойчивость (согласно главе Проектирования Вер) к замешательству и заклинаниям слабоумия. Успокаивание Словом (согласно главе Проектирования Вер).

На 5-ом уровне: Насыление Страхом (согласно главе Проектирования Вер).

На 8-ом уровне: Пророчество (согласно главе Проектирования Вер).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из двух жрецов третьего уровня и четырех жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один файтер пятого уровня, один файтер третьего уровня, и два файтера второго уровня, как охрана, а также одного мага третьего уровня, одного барда третьего уровня, одного вора второго уровня, и одного иллюзиониста второго уровня, действующих как консультанты.

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов (только один из которых может быть третьего уровня), плюс двух файтеров по своему выбору, и двоих из следующего списка: маг, бард, вор и иллюзионист.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне.

Возможные Символы: Сова, Ворон, Стервятник.

Музыка, Танец

Этот бог представляет живое искусство - вокальную и инструментальную музыку, традиционный и интерпретирующий танец, и даже трагедию и комедию. Он близко связан с богами искусства и литературы/поэзии, это любимый бог бардов.

Его жрецы способствуют продвижению музыки и танца среди населения. Они организывают события, где играет музыка, танцы и пьесы поставлены. Иногда они совершают поездки как часть театрального представления, среди бардов и других исполнителей. Их квест должен принести свет другим, через искусство.

Малые боги этого признака концентрируются только на одном из его аспектов. Один бог мог бы быть божеством вокальной музыки, другой божеством диких ужасных танцев, другой богом балета.

Бог, который охватывает все аспекты музыки и танца, вероятно будет мужским. Боги индивидуальных аспектов, более вероятно, будут женскими.

Жрецы этого бога находятся в добрых отношениях со жрецами Искусства, Сообщества, Ремесел, Культуры, Обожествления Человечества, Света, Литературы/Поэзии, Работы по металлу и Солнца.

Жизненные Ценности: Божество доброе: по усмотрению Данжон Мастера, быть может он хаотично добрым, нейтрально добрым, или законно добрым, но имеет тенденцию быть нейтрально добрым. Независимо от его жизненных ценностей, его жрецы могут иметь любые хорошие жизненные ценности. Община может иметь любые нейтральные или хорошие жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12 и, или Обаяние, или Ловкость 14. Если Мудрость или вторая способность - 16, персонаж получает +5% опыта. Если Мудрость и вторая способность – обе по 16, персонаж получает +10% опыта.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Любой от следующего списка: Танец, Пение, Музыкальный Инструмент.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Любой из списка выше, плюс Артистическая Способность/Состав, Древняя История, Местная История, Чтение/Письмо, Религия, Ловкость рук, Прыжки, Акробатика.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Мошенник.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Образование: Эти жрецы должны поощрять и поддерживать членов своей общины (или общее население) которые показывают признаки таланта в танце или музыке.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Кинжал/Кортик, Охотничье Копье, Нож, Лассо, Боевой Посох, Копье, Стилет, Меч/Длинный, Меч/Папира, Меч/Сабля.

Разрешенный Доспех: Нет, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также палка во, цепь, катана.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы этой секты получают шестисторонние, а не восьмисторонние кубики для хитпоинтов.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Всем, Животной, Обаяния, Вызывания, Солнечной.

Младший Доступ к Сферам: Предсказанию, Элементной, Лечения, Растительной.

Способности: Обаяние/Обаяние (согласно главе Проектирования Вер). Успокаивание Словом (согласно главе Проектирования Вер, но на 5-ом уровне может использовать силу шесть раз в день вместо трех). Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 7-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс пять файтеров первого уровня, действующих как охрана храма и двадцать обычных людей, каждый из которых имеет Мирный навык, соответствующий храму (Артистическая Способность, Танец, Пение, Музыкальный Инструмент).

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня), двух файтеров, и четырех обычных людей.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 7-ом уровне. Один из элементов цитадели должен быть зал, включая стадион, где музыканты и балерины из окружающей местности могут собираться, чтобы практиковаться в их искусстве.

Возможные Символы: Любой музыкальный инструмент.

Примечания: оружие, разрешенное к этому служителю - оружие, лучше всего подходящее для включения в танцы.

Огонь

Этот бог - божество огня во всех его аспектах: искра цивилизации, очищение болезней и зла, ужасающей естественной силы, специальный подарок богов человеку, основная сила стоящая за некоторыми видами магии.

Служитель посвящен празднованию огня и благодарения бога этого наиболее полезного подарка. Они приносят жертвы сожжения богу и учатся столько, сколько они могут, огненной магии.

Малые боги этого признака будут богами только одного аспекта огня. Мог бы быть бог лесных пожаров, один бог огней, используемых рабочими по металлу и гончарами, и бог огня в очаге, который представляет дом и защиту.

Огненные боги столь же вероятны, чтобы быть мужскими, как и женскими.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Рассвета, Элементных Сил, Правосудия/Мести, Света, Молнии, Магии, Работы по металлу, Раса (Карликов) и Солнце. Они - не что любят их, но также и не враги, жрецам Океанов/Рек. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Болезни.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные, или нейтрально добрые: злые жрецы имеют свою собственную секту, отдельную от других жрецов. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Интеллект 10. Мудрость или Интеллект 16 дает опыт +5%: Мудрость и интеллект 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Разжигание Огня.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия, Магическое Искусство.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Волшебник.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Цеп, Кинжал/Кортик, Нож, Стиллет, Мечи (Все).

Разрешенный Доспех: Все металлические доспехи, все металлические щиты.

Восточные Кампании: Также цепь, катана, сюрикен, вакизаши.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Солнечной, Элементной (жрец может только использовать заклинания, чьи названия включают слова Огонь, Пламя, Высокая температура, Пиротехника, и заклинания Колесница Састера).

Младший Доступ к Сферам: Обаяния, Предсказания, Лечения, Некромантной, Защитной, Погодной.

Этот служитель получает дополнительные младшие доступы, потому что его два главных доступа ограничены существенными способами: Его Элементная сфера ограничена огненными заклинаниями, и Солнечная сфера имеет только шесть заклинаний.

Способности: Вызов Ограничения/Препятствия (согласно главе Проектирования Вер): жрец может проходить невредимым через любое заклинание огненной стены. Устойчивость (согласно главе Проектирования Вер): жрец получает +2 премию к инстинктивной защите против всех заклинаний священника Элементной сферы и против всех волшебных заклинаний Изменения и школ Трансформирования со словами огонь, горение, пламя, пиротехника и поджигание.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс пять файтеров первого уровня, как охрана. А также одного мага третьего уровня и двух магов первого уровня, действующих как консультанты, и десять обычных людей, половина с навыком Чтения/Письма, а половина с навыком Разжигания Огня, действующих как служители храма.

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов (только один из них может быть третьего уровня), двух файтеров, одного мага и двух обычных людей по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Факел.

Океаны, Реки

Этот бог - бог больших водных пространств. Он не очень интересуется событиями в мире смертных: моряки молят его о милосердии, и он дает им милосердие, когда он чувствует что так надо, и приносит им смерть, когда он захочет. Он - также бог штормов, божество морских штормов, и моряки боятся его.

Его жрецы молятся ему относительно хороших ветров и хороших морских урожаяев, а также приносят ему жертвы, чтобы он оставался счастливым и спокойным. Они также используют их способности, чтобы спасти морских существ, особенно существ типа тегмен и дельфинов, от бесполезной смерти в руках чрезмерно фанатичных рыбаков. Они - также великие исследователи моря, и если жрец океанского бога решает скрыться от других людей, только другой жрец той же самой веры, или опытный маг может найти его в его подводном приюте.

Малые боги будут богами индивидуальных рек, озер и морей. В некоторых странах, каждая из тысяч рек континента будет иметь малого бога или богиню.

Морские божества столь же вероятны, чтобы быть мужскими, как и женскими.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Животных (водные животные только) и Неба/Погоды.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть истинно нейтральными или нейтрально добрыми: большинство истинно нейтральны. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9. Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Плавание.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Лов рыбы, Веревки Использование, Судовождение, Предсказание погоды, Навигация, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Закрепленная Булава, Цеп, Гарпун, Охотничье Копье, Сеть, Бич, Копье, Меч/Кутлас, Трезубец.

Разрешенный Доспех: Нет, все щиты разрешены.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Животной, Предсказательной, Элементной, Погодной.

Младший Доступ к Сферам: Обаяния, Боевой, Растительной, Защитной.

Специальные Ограничения: В пределах Животной сферы, жрец может использовать только заклинания, имеющие дело с морскими животными. Он может подружиться, стать невидимым, обаять, говорить, обездвигивать или вызывать только морскую жизнь, и вообще не может использовать заклинания связанные с насекомыми. В пределах Элементной сферы, жрец может использовать только заклинания со словом "вода" в имени, также он может использовать заклинания превращения камней в грязь и землетрясение: дополнительно, он может получать заклинание, идентичное заклинанию 6-го уровня, наколдовать элементала огня, которое вместо этого наколдовывает водных элементалов.

Способности: Жрец может использовать дышать водой заклинание только на себе, однажды в день, в дополнение ко всем другим заклинаниям. На восьмом уровне, продолжительность заклинания, брошенного на себя, равна 24 часам, после этого он способен использовать дополнительное заклинание дышать водой на других (согласно обычным правилам для заклинания) в дополнение ко всем другим заклинаниям. Заклинание дышать водой, которое он использует на себя, не может быть рассеяно, а на 8-ом уровне автоматически возобновляется в конце 24-часового периода, если жрец все еще под водой и спит, без сознания и т.д. Определение приблизительной глубины водоема на 1-4 на 1db (подобно способности Карлика относительно глубины подземелья). Инфровидение (то же самое как способность эльфа, но работает только под водой, эльфийский или полуэльфийский жрец этой веры имеет Инфровидение удвоенного до 120' диапазона, но только под водой).

На 5-ом уровне: Язык/Связь (согласно главе Проектирования Вер), с 5-го до 8-го уровня, жрец получает один дополнительный язык или связь (или ячейку мирного навыка, годную только для языков) который может быть использован только с водными существами (водные эльфы, морские свинки, тегмен и т.д.).

На 8-ом уровне: Изменение Формы (согласно главе Проектирования Вер): Данжон Мастер может захотеть использовать одного животного или трех, и какие это животные (или может отдавать выбор игроку), но это должны быть морские животные.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс пять тегмен и русалок (общее количество). (Данжон Мастер может заменять их на любую другую интеллектуальную водную расу, более соответствующую, где-нибудь от 5 до 10 общего количества их HD: водные эльфы, водные нимфы, и т.д.)

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов по его выбору. В водных приключениях, он может брать трех тегмен, и русалок (или до 6 HD замененных водных рас).

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Дельфин, Рыба, Осьминог, Трезубец, Корабль, Волна.

Примечания: Оружие, годное к употреблению этим служителем - оружие моряков и морских божеств.

Оракулы, Пророчество

Это - бог, который предоставляет общие утверждения относительно будущего своим последователям. Он отличен от бога Судьбы/Рока в том что он не проповедует доктрину принятия: он, только дает прозрения того, каким он видит будущее, и позволяет своим последователям и тем, кто его просят, видеть их.

Жрецы этого бога действуют как посредники между пророческим богом и посетителями, которые прибывают, чтобы получить его пророчества. См. параграф ниже относительно Последователей и Цитаделей для большего на этом.

Пророческий бог столь же вероятен, чтобы быть мужским, как и женским.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Темноты/Ночи, Рассвета, Судьбы/Рока, Света, Магии, Луны, Солнца и Мудрости.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть истинно нейтральными или нейтрально добрыми: большинство истинно нейтральны. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9, Обаяние 11. Мудрость или Обаяние 16 дает премию опыта +5%: Мудрость и Обаяние 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Астрология.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Древняя История, Древние Языки, Местная История, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак, Толкование Примет.

Миссии: Передача пророчеств, жрец может захотеть сопровождать тех, кто получили пророчество. Жрец может лишь хотеть видеть, как действительность соответствует его прозрению, которое он получил, если пророчество включало выбор. Видя различные пути, которыми ситуация могла решаться самостоятельно, жрец, может попробовать помочь привилегированному результату иметь место.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Выберите два из следующего списка (Данжон Мастер выбирает основываясь на других признаках или характеристиках пророческого бога): Луки (Все), Арбалет, Кинжал/Кортик, Дротик, Ручной/Метательный Топор, Гарпун, Охотничье Копье, Нож, Лассо, Сеть, Праща, Копье, Праща На Посохе, Стилет, Кнут.

Разрешенный Доспех: Нет, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также включить в список: дайку, сюрикен.

Все вместе, они составляют плохие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Предсказания, Элементарной, Лечения, Вызывательной.

Младший Доступ к Сферам: Обаяния, Создания, Некромантной, Солнечной.

Способности: Язык/Связь (согласно главе Проектирования Вер): с 1-го до 8-го уровня жрец получает один дополнительный язык за каждый уровень (или одну дополнительную ячейку мирного навыка, которая может только использоваться для языков): эти языки могут быть только мыслящих гуманоидов. Пророчество (согласно главе Проектирования Вер).

Последователи и Цитадели: последователи получены на 9-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс пять файтеров второго уровня, действующих как охрана.

Жрец может брать в приключения: Три жреца (исключая жреца пятого уровня, и только одного жреца третьего уровня) и двух файтеров по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне. Часть цитадели должна быть пророческой комнатой или областью, где посетители могут встречаться с жрецами и получать предсказания: храм может требовать оплаты денег или товаров для этой службы, так что цитадель должна также иметь большие, просторные складские помещения для этих товаров.

Возможные Символы: Лук, Жаровня.

Охота

Этот бог - покровитель охотников и заготовителей мехов; таким образом он - бог лесников. Хотя он охотится на животных и поощряет своих последователей делать то же самое, обычно он - мудрый охотник; подобно Богу Животных, часто он покровитель животных и их защитник от бесполезного убийства в руках жадных охотников и браконьеров.

Жрецы бога, также, являются охотниками, и их миссия состоит в том, чтобы обучить общество принципам охоты: Не убивать матерей с молодым, и не истреблять полностью виды дикой местности и т.д.

Дополнительный аспект бога - это Бог Рыбной Ловли.

Бог охоты столь же вероятен, чтобы быть мужчиной, как и женщиной.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Животных, Темноты/Ночи, Света, Луны и Солнца.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть истинно нейтральны или нейтрально добрые: большинство истинно нейтральны. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Ловкость 12. Мудрость или Ловкость 16 дает премию опыта +5%; Мудрость и Ловкость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Охота.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Ориентирование на Местности, Лов Рыбы, Чтение/Письмо, Религия, Изучение Животных, Альпинизм, Быстрый Бег, Установка Ловушек, Выживание, Выслеживание.

Требуемые Боевые Навыки: Лук.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Духовая трубка, луки (все), арбалет, гарпун, охотничье копьё, лассо, сеть, праща, копьё, трезубец.

Разрешенный Доспех: Все неметаллические доспехи, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также дайку.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Предсказания, Охранной, Защитной, Вызывательной.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Лечения, Растительной, Погодной.

Способности: Постоянная премия +2 поражения с луками, выше и вне всех других премий.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из одного жреца третьего уровня и двух жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один рейнджер пятого уровня, три рейнджера третьего уровня, и шесть рейнджеров первого уровня, действующие как "лесные рейнджеры", и десять обычных людей, все из которых имеют мирный навык Ветеринария (Этот навык не появляется в Руководстве Игрока. Он идентичен Навыку лечения, кроме этого может только использоваться, чтобы излечить животных и монстров.).

Жрец может брать в приключения: Одно жреца и двух рейнджеров по собственному выбору.

Жрец оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне. Цитадель может быть построена в городе или в дикой местности, но должна работать, чтобы защитить животную жизнь окружающей дикой местности. (Это не означает останавливать охотников, если охота идет на уровне, который не угрожает популяции животных. Но любой фактор, который подвергает животных опасности - типа засухи, избыточной охоты, рубки леса и т.д. - возбудит гнев служителей.)

Возможные Символы: Пересекающиеся Лук и Стрела.

Примечания: Гарпун и трезубец могут использоваться только жрецами, чей бог включает признаки моря или рыбной ловли. Если бог посвящен наземной охоте, жрецы не могут использовать гарпун или трезубец.

Правосудие, Месть

Этот бог мстит тем, кто заслуживают этого, защищает обиженных, наказывает зло, и мстит за тех, кто не могут сами отомстить за себя.

Обычно, бог действует через своих жрецов. К жрецам этого бога обращаются те, кто были обижены, и они должны изучить все, что могут в ситуации, и решить, кто прав, а кто виноват, а также предпринять шаги, чтобы наказать виновную сторону. Они должны сделать наказание соответствовать преступлению (воровство не гарантирует убийство вора в большинстве случаев, например).

Так как эти жрецы часто стараются наказать тех, кого обычные законы не могут касаться (например, наказывать богатого человека, который может покупать выход из любых неприятностей или наказания), они часто должны исполнять свои миссии тайно, так, чтобы местные власти не могли их заподозрить. Эти жрецы линчеватели не оценены местными органами власти.

Малые боги этого признака могли быть посвящены только одному виду преступления или мести. Мог бы быть бог Мести Отвергнутых Возлюбленных. Мог бы быть бог Законных Судов, призывающий всегда проходить юридическую систему. Мог бы быть бог, который наказывает тех, кто отказываются от себя. И другой бог, наказывающий тех, кто убивают собственную семью.

Божество мести, более вероятно, будет женщиной, чем мужчиной.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Соревнования, Смерти, Огня и Войны. (Индивидуальные Данжон Мастера могли бы полагать, что этот служитель принадлежал к лагерям Добра или Зла. Но Добрые секты полагают, что он слишком заражен злом, чтобы быть действительно добрым, в то время как Злые секты не любят факт, что эта секта наказывает зло.). Жрецы этого бога ненавидят жрецов Мира.

Жизненные Ценности: Божество законно нейтрально. Его жрецы могут иметь любые жизненные ценности, но чаще всего законно добрые. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Сила 12. Мудрость или Сила 16 предоставляет +5% опыта. Мудрость и Сила 16 предоставляет +10% опыта.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные навыки: Выслеживание.

Рекомендуемые Мирные навыки: Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Миссии: Содействовать правосудию, когда ему мешают.

Бдительность: Жрецы должны держать их глаза и уши открытыми и следить за укреплением тех, кто пробуют избежать последствий своих действий.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Кинжал/Кортик, Нож, Лассо, Коса, **Sickle**, Копье, Стилет, Меч/Полуторник, Меч/Копеш, Меч/Длинный, Меч/Рапира, Меч/Сабля, Меч/Короткий.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Восточные Кампании: Также катана, сай, вакизаши.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы этого бога не могут отказываться исследовать случай, когда история несправедливости рассказана им (если они не уже исследовали ту же самую жалобу). Делать так это сделать "предательство целей" из "Жрецы и Наказание" секции "Ролевой" главы. Если исследовать, найти, что имела несправедливость, а затем отказываться действовать - это такое же предательство. Однако, это не предательство, чтобы обнаружить несправедливость, а затем ждать, чтобы удостовериться, что жрец имеет достаточно влияния и силы, чтобы произвести мечь: он не должен произвести мечь немедленно.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Предсказательной, Некромантной.

Младший Доступ к Сферам: Элементной, Охранной.

Способности: Жрец, даже на первом уровне, может использовать заклинание обнаружения лжи три раза в день в дополнение ко всем другим заклинаниям.

На 3-м Уровне: Насыление Страха (согласно главе Вер Проектирования).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс один файтер третьего уровня, один маг третьего уровня, один Иллюзионист третьего уровня, один вор третьего уровня, и один бард третьего уровня, действующие как консультанты.

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня), файтера, мага, иллюзиониста, вора и барда.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне. При строительстве цитадели, ее строители должны включить зал суда, и комнату или поле для исполнения наказаний (метод исполнения на усмотрение жрецов).

Возможные Символы: Весы (Правосудия), Топор Палача.

Природа

Это божество связано с богами сельского хозяйства и изобилия. Оно наиболее подобно богам Земли, но меньше обеспокоено земными силами (подобно вулканам) и больше погодой и ее влияниями на все живые существа.

Служитель учит население поклоняться божеству природы, и бояться его. Это подчеркивает факт, что человек является маленьким и незначительным рядом с великолепием природы и должен признать, что мыслящие расы являются только элементами и компонентами природы. Эта философия не находит отклика у большинства мыслящих рас, кроме эльфов, которые придерживаются этой философии.

Боги природы могут быть мужские или женские.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях с Друидами и жрецами Сельского хозяйства, Животных, Смерти, Земли, Изобилия, Цикла Жизни Смерти Возрождения, Молнии, Расы (Эльфов), Сезонов, Неба/Погоды, Грома и Растительности.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть истинно нейтральные или нейтрально добрые: больше всего истинно нейтральных. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9. Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Сельское хозяйство.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Ухаживание За Животными, Создание Огня, Лов Рыбы, Предсказание Погоды, Лечение, Травоведение, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Бдительность: Против любых сил, богов или смертных, которые угрожают природе: если бог огня стал слишком сильным и сжигает большие области равнин или лесов в течение долгого лета, если смертная цивилизация уничтожает дикую местность, эксплуатируя ее или расширяется в нее, жрецы бога природы будут этим сильно обеспокоены (их храмом или их богом), и будут делать что-либо относительно этого.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Дубина, коса, серп.

Разрешенный Доспех: Все доспехи и щиты.

Восточные Кампании: Также нунчаки.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Храмы, используемые этими жрецами должны быть построены вне городских стен. Такие жрецы могут спать в пределах городских стен (особенно при путешествии, когда город находится в осаде и т.д.), но его постоянное место жительства должно быть вне городских пределов. Иметь постоянное место жительства в другом месте - незначительное нарушение, как описано в "Ролевой" главе под "Жрецы и Наказание".

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Животной, Элементарной, Растительной, Защитной.

Младший Доступ к Сферам: Предсказания, Лечение, Солнечной, Погодной.

Способности: Анализ, Идентификация (согласно главе Проектирования Вер): жрец не имеет никаких специальных способностей обнаружения, но когда он видит растение, или животное он может идентифицировать его вид и действительно ли оно обычно для этой области. Он может только идентифицировать не волшебных животных и растения: любые волшебные свойства, включая оружие, не подвластны этой силе. Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика).

На 5-ом уровне: Насыление Страх (согласно главе Проектирования Вер).

На 8-ом уровне: Изменение Формы (согласно главе Проектирования Вер): Данжон Мастер решает, может ли жрец превращаться в одно животное или три, и в какой вид он может превращаться. Он может позволить игроку делать этот выбор.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс два рейнджера третьего уровня и четыре рейнджера первого уровня, действующие как охрана.

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов и двух рейнджеров по своему выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Омела.

Работа по Металлу

Этот бог - изготовитель оружия и доспехов, а также мастер по золоту и серебру. Ему поклоняются мастера по металлу всего мира, и иногда он дает, удачливым мастерам, вдохновение для изготовления красивых металлических товаров.

Жрецы этого бога пробуют продвинуть искусство работы по металлу на смертном уровне. Они делают это, приобретая столько информации, сколько они могут о кузнечной и другой работе по металлу, собирая ее в библиотеках, и объяснения ее ученикам и студентам.

Малые боги этого признака будут боги определенных типов обработки металлов. Мог бы быть бог доспехов, и бог делающий мечи.

Бог обработки металлов мужчина.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Искусства, Ремесел, Обожествления Человечества, Огня, Литературы/Поэзии, Музыки/Танца, Расы (Карликов), Силы и Войны.

Жизненные Ценности: Божество доброе: по усмотрению Данжон Мастера, оно может быть хаотично добрым, нейтрально добрым, или законно добрым, но имеет тенденцию быть нейтрально добрым. Независимо от его жизненных ценностей, его жрецы могут иметь любые добрые жизненные ценности. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Конституция 12. Мудрость или Конституция 16 дает премию опыта +5%; Мудрость и Конституция 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Любые из следующего списка: Искусство (Ювелир, Золотых дел мастер, Серебряный кузнец), Кузнечное Дело, Доспешник, Изготовление Оружия.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Любые другие из вышеупомянутого списка, плюс Разжигание Огня, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Боевой Молот.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Воин.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Образование: Обучение обработке металлов в общине: содействие изготовления оружия, доспеха, работе по золоту, изготовления драгоценностей, и все другие виды работы по металлу в сообществе и обществе. Должен участвовать в полугодовых событиях, где металлические товары всех видов показаны и продвинуты (прежде всего королевские или рыночные). Исследование: Эти жрецы стремятся заново открыть потерянные методы работы по металлу: часто это ведет их в древние участки в экспедициях открытия. Эти жрецы также поощряют конкуренцию между гильдиями, или между мастерами различных городов.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Дубина, Палица, Кувалда, Утренняя Звезда, Боевой Молот, Кнут.

Разрешенный Доспех: Все металлические доспехи, все щиты.

Все вместе, они составляют хорошие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Солнечной, Элементарной (жрец может только использовать заклинания, чьи названия включают слова Огонь, Пламя, Высокая температура, Пиротехника, и заклинание колесница Састера).

Младший Доступ к Сферам: Боевой, Предсказательной.

Способности: Анализ (согласно главе Проектирования Вер) качества и мастерства металлических товаров, жрец будет способен сообщить, имеет ли металл хорошее, плохое, среднее или превосходное качество изготовления. Это дает ему +2 к его проверке навыка Оценки, если он имеет этот мирный навык, но не дает ему эту норму способности оценки (см. главу Проектирования Вер) если он не имеет этого мирного навыка. Вызов Ограничения/Препятствия (согласно главе Проектирования Вер): жрец может проходить невредимым, через заклинание огненной стены. Насыление Страха (согласно главе Проектирования Вер). Постоянная премия +2, чтобы поразить и ранить с Боевым молотом, выше и вне всех других премий.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 7-ом уровне, и состоят из двух жрецов третьего уровня и четырех жрецов первого уровня той же самой веры, одного файтера третьего уровня и семи файтеров первого уровня, действующих как охрана храма, и двадцать обычных людей, каждый из которых имеет соответствующий и полезный мирный навык (особенно Кузнечное Дело, Разжигание Огня, Горная Промышленность, и Чтение/Письмо).

Жрец может брать в приключения: Одного жреца, одного файтера, и четырех обычных людей по своему выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 7-ом уровне. Цитадель должна быть построена с многочисленными кузницами и цехами, по крайней мере достаточными для жрецов, которые делают работу по металлу, а также для обычных людей при храме.

Возможные Символы: Наконьелья, Молот.

Рождение, Дети

Интерес Этого бога находится в безопасном и успешном рождении детей и, впоследствии, их защиты и подъема.

Его жрецы принимают эти интересы близко к сердцу, и, из-за защитных аспектов бога, имеют тенденцию изучать довольно мощные боевые магии.

Один малый бог этого признака был бы богом Молодости, представляя детей и молодежь всех возрастов от рождения до почти взрослой жизни.

Боги рождения, детей и молодости имеют тенденцию быть женскими.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Предков, Сообщества, Изобилия, Лечения, Любви, Брака и Расы. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Смерти и Болезни.

Жизненные Ценности: Божество нейтрально доброе. Жрецы могут иметь любой вид добрых жизненных ценностей. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 10, Мудрость 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Лечение.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Травоведение, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Образование: Обучение медицине, особенно искусству акушерства.

Бдительность: В некоторых областях мира, против типа монстров, которые охотятся на младенцев и детей: Темные эльфы, иногда крадут человеческих детей и оставляют подменшей (младенцы темные эльфы) на их месте, чтобы вырастить их на своей земле; или ночные духи, которые забирают дыхание младенцев и убивают их (работающие как вампиры).

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Лассо, Сеть.

Разрешенный Доспех: Нет, никакие щиты.

Все вместе, они составляют плохие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Астральной, Обаянию, Созданию, Элементной, Лечения, Защитной, Вызывания, Солнечной.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Боевой, Предсказания, Охранной, Некромантной.

Этот служитель имеет два дополнительных главных доступа и только на один меньше младший доступ: поэтому, он немного выше в волшебной силе.

Способности: Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика); жрецы этой веры, которая является символом жизни, являются врагами нежити и имеют некоторую власть над ней.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, трех жрецов третьего уровня, и шести жрецов первого уровня, все той же самой веры, плюс один паладин третьего уровня и семь файтеров первого уровня, действующих как охрана и солдаты.

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов и двух файтеров по собственному выбору, и паладина.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне. Цитадель должна действовать как роддом для местных жителей, и не может отвергать никакую женщину, которая близка к рождению ребенка.

Возможные Символы: Колыбель.

Примечания: Это - ненасильственная вера, которая является коварной, никакое разрушительное оружие не было включено в ее набор.

Смерть

Бог Смерти, естественно, ужасающая фигура, он тот кого человек расценивает как врага, и неизбежную гибель.

Но это не подразумевает, что боги смерти злые. Большинство, фактически, являются истинно нейтральными. Бог Смерти может быть Повелителем Земли Мертвых, Мрачным Собирателем, который отнимает жизнь, или Проводником Душ, помогающим духу отбыть к его награде или последующему существованию.

Жрецы бога смерти - часто агенты, которые должны "помочь" людям перейти к загробной жизни, особенно, если такие Люди успешно мешали Смерти в прошлом. Эта обязанность может принимать форму убийства, или убийства из милосердия. В некоторых кампаниях, духи иногда избегают загробной жизни и возвращаются на землю: жрецы бога смерти должны выследить и захватить их, чтобы вернуть их на их надлежащее место.

Боги Смерти, одинаково, вероятно будут мужчиной или женщиной.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Предков, Сообщества, Темноты/Ночи, Болезни, Правосудия/Мести, Цикла Жизни Смерти Возрождения и Времени. Жрецы этого Бога - иногда (по индивидуальному усмотрению Данжон Мастера) союзники жрецов философии Зла, но это - фактически не обычно, независимо от того, насколько страшным мог бы быть бог Смерти. Жрецы этого бога ненавидят жрецов Изобилия и Лечения, и (по усмотрению Данжон Мастера) Силы.

Жизненные Ценности: Божество обычно полностью нейтрально. Его жрецы могут иметь любые Жизненные Ценности: Некоторые будут злыми, которые служат ему, посылая ему души с такой скоростью как только возможно, в то время как другие могли быть добрыми жрецами, руководящими своими последователями в их неизбежной судьбе. Община может иметь любые жизненные ценности, но злые будут определены последователи злых жрецов.

В случаях, где смертельный бог имеет злые жизненные ценности, он все еще, мог бы не полностью быть враждебен своим поклонникам. Надлежащие предложения и жертвы могут давать покровительство бога на какое-то время, и жертвующий мог бы ненадолго избежать гибели.

Минимальные Характеристики: Мудрость 9. Мудрость 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы. Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Религия.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо.

Требуемые Боевые Навыки: Коса.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца: Руководство.

Бдительность: Против любого, кто противоестественно остается Живым. Ключевое слово здесь - противоестественно, означающее вопреки богам. Волшебники, использующие микстуры долговечности, могут это делать, пока они не достигают возраста трех сотен лет или больше, к этому времени эти жрецы станут их врагами. Лекари, вылечивающие повреждения и болезни, могут делать это, если они не натываются на некоторую технику или магию, которая позволяет им давать бессмертие. Даже жрецы, которые могут возрождаться или перевоплощаться, приемлемы, потому что, если бы боги не хотели, чтобы они были способными на это, они не дали бы им способности делать это.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Боевой Топор (обычно топор стилизованный, как человеческая голова), Кинжал/Кортик, Нож, Лассо (часто привязываемый в моде петли), Коса, Серп, Стилет, Меч/Копеш, Меч/Короткий.

Разрешенный Доспех: Нет, никакие щиты.

Все вместе, они составляют средние боевые способности.

Другие Ограничения: Жрецы бога Смерти должны оставаться безбрачными. Но они не должны оставаться целомудренными.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Астральной, Обаяния, Предсказания, Защитной.

Младший Доступ к Сферам: Охранной, Некромантной, Солнечной, Погодной.

Выбор: Злые жрецы могут заменять главный доступ к Лечению на главный доступ к защите, но могут использовать только полностью измененные версии заклинаний Лечения.

Способности: Насыление Страха (согласно главе Проектирования Вер). Управление Нежитью (то же самое как злая способность Клерика). Жрец Смертельного бога не должен быть злым, чтобы использовать эту силу. Это - редкое исключение из правил, что только злые жрецы могут командовать нежитью.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс специальные агенты, чей класс определен определенным аспектом бога: эти агенты состоят из одного персонажа пятого уровня, двух персонажей третьего уровня, и четырех персонажей первого уровня. Если это - внушающий страх, ужасающий бог смерти, эти агенты будут воры, действующие как убийцы, если это - бог собрания мертвых, тот, кто сопровождает мертвые души к их заключительной награде, агенты будут волшебники специалисты: Некроманты. Если это - бог лидерства, тот, кто осуществляет контроль над загробным миром, они будут файтеры.

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов и трех агентов по собственному выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Ворота, Могильный камень, Ножницы, Коса. Саван, Череп.

Солнце

Этот бог - бог магии, лечения, вдохновения и жизни, но иногда безумия и теплового удара. Он - враг темных существ, особенно нежити.

Служитель этого бога существует, чтобы продвигать все эти силы в обществе, и праздновать ежедневное благословение, когда бог солнца поднимается над миром.

Бог солнца - обычно мужчина.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Искусства, Ремесел, Темноты/Ночи, Рассвета, Элементных Сил, Огня, Лечения, Охоты, Света, Литературы/Поэзии, Магии, Работы по металлу, Луны, Музыки/Танца и Оракулов/Пророчества.

Жизненные Ценности: Божество доброе, по усмотрению Данжон Мастера, оно может быть хаотично добрым, нейтрально добрым или законно добрым, но имеет тенденцию быть нейтрально добрым. Независимо от его жизненных ценностей, его жрецы могут иметь любые добрые жизненные ценности. Община может иметь любые нейтральные или добрые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Интеллект 12. Мудрость или Интеллект 16 дает премию опыта +5%; Мудрость и Интеллект 16 дает премию опыта +10%.

Позволенные Расы: Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Лечение.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Травоведение, Навигация, Чтение/Письмо, Религия, Магическое искусство.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая, Волшебник.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Образование: Жрецы этой секты продвигают изучение магии.

Бдительность: Бог солнца - бог наблюдения, острой бдительности вообще. Поэтому, все его жрецы всегда держат свои глаза открытыми и узнают, в максимально возможной степени, обо всем что происходит вокруг них. Что они делают с этим знанием, вне контекста помощи своему храму и поклонению их богу, на их усмотрение.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Луки (все), арбалет, кинжал / Кортик, дротик, охотничье копье, нож, копье.

Разрешенный Доспех: Все металлические доспехи и все щиты.

Восточные Кампании: Также дайку, сюрикен.

Все вместе, они составляют средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Предсказания, Лечения, Некромантной, Солнечной.

Младший Доступ к Сферам: Обаяния, Элементной (жрец может использовать только заклинания со словами огонь, пламя, высокая температура и пиротехника в названиях), Растительной, Защитной.

Способности: Обнаруживание Секретных Дверей (то же самое, как способность Эльфов: успех при броске 1 на 1d6, при прохождении в пределах 10'; 1-2 на 1d6, чтобы найти секретные двери и 1-3 на 1d6, чтобы найти скрытые двери, при активном поиске: эльфийские жрецы этой веры имеют успех при броске 1-2 при прохождении в пределах 10', 1-3, чтобы найти секретные двери и 1-4, чтобы найти скрытые двери, при активном поиске). Инфровидение (то же самое как способность эльфа: эльфийский или полуэльфийский жрец этой веры имеет Инфровидение удвоенного диапазона, до 120'). Изгнание нежити (то же самое как способность Клерика).

На 5-ом уровне: Наложение Рук (то же самое как способность Паладина).

На 8-ом уровне: Пророчество (согласно главе Проектирования Вер).

На 10-ом уровне: Колесница Састера - жрец может использовать это заклинание однажды в день в дополнение ко всем другим его заклинаниям.

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 9-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры; плюс один файтер третьего уровня и два файтера первого уровня, действующие как охрана; один маг третьего уровня и два мага первого уровня, действующие как консультанты; один бард третьего уровня и два барда первого уровня, действующие как персональные барды.

Жрец может брать с собой в приключения: Трех жрецов (только один из них может быть третьего уровня), плюс один файтер, один маг и один бард по его выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 9-ом уровне.

Возможные Символы: Солнце (С или Без Лучей), Колесница.

Примечания: Оружие, разрешенное для этой веры - то, которое бьет издалека, подобно лучам (или тепловому удару) солнца.

Темнота, Ночь

Этот бог - бог некоторых сил страшных для людей. Однако, это не подразумевает, что бог злой, Вообще, он не злой. Он - лишь воплощение темноты, включая все ее выгоды и все ее опасности. Бог Темноты и Ночи был бы богом сна, мечтаний, кошмаров, и ночных хищников: некоторые из этих черт рассматриваются добрыми, некоторые злыми.

Жрецы этого бога заинтересованы, чтобы человек относился к Темноте и Ночи с почтительным страхом, чтобы мыслящие гуманоидные расы ценили достоинства ночи при, все еще, уважении или боязни его более пугающих аспектов. Эти жрецы имеют тенденцию быть дальше от обычного человека чем жрецы многих других богов.

Малые боги этого признака были бы богами только одного из этих атрибутов. Мог бы быть бог Сна, и бог Кошмаров. В этих случаях, Данжон Мастер может захотеть изменить жизненные ценности бога: бог Сна, любящий людей, мог бы быть законно добр, в то время как бог Кошмаров, ненавидящий людей, - хаотично злым.

Боги темноты или ночи, наиболее вероятно, будут женскими.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Рассвета, Смерти, Элементных Сил, Охоты, Света, Магии, Луны, Оракулов/Пророчества и Солнца. Некоторые Данжон Мастера могут быть удивлены, что боги Темноты и Ночи не приведены здесь как оппозиционно настроенные в отношении богов света и солнца. Это, потому что этого и не должно быть: в Греческой мифологии, например, бог солнца, богиня луны и богиня рассвета были родными братьями, и никогда не выступали друг против друга. Естественно, Данжон Мастер может решить, что в его кампании божества темноты и света, луны и солнца - враги.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные, или нейтрально добрые: злые жрецы имеют свою собственную секту, и другие жрецы не должны входить в нее. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 11, Интеллект 11, Мудрость или интеллект 16 дает опыт +5%: Мудрость и Интеллект 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Астрология.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Чтение/Письмо, Религия, Магическое Искусство.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Луки (все), Арбалет, Кинжал/Кортик, Дротик, Нож, Стилет, Меч/Папира, Меч/Короткий.

Разрешенный Доспех: Все неметаллические доспехи, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также сюрикен.

Все вместе, мы полагаем, что этот служитель имеет Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Обаяния, Предсказания, Некромантной, Вызывательной, Солнечной.

Младший Доступ к Сферам: Животной, Элементной, Охранной, Защитной.

Этот служитель имеет один дополнительный главный доступ.

Способности: Инфровидение (то же самое как способность Эльфа; эльфийский или полуэльфийский жрец этой веры имеет Инфровидение удвоенного до 120' диапазона). Истинно нейтральные и нейтрально добрые жрецы могут изгонять нежить: нейтрально злые жрецы могут управлять нежитью (то же самое как способность Клерика).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и двенадцати жрецов первого уровня той же самой веры, а также одного файтера третьего уровня и шести файтеров первого уровня, действующих как охрана.

Жрец может брать в приключения: Трех жрецов, только один из них может быть третьего уровня, плюс трех файтеров по собственному выбору.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Черное знамя, сова, волк.

Торговля

Этот бог любит заключать сделки, и любит персонажей, которые хорошо заключают сделки. Он также продвигает обмен идеями между культурами через торговлю. И это, также, являются чертами его жрецов, которые пробуют поддерживать торговые маршруты между нациями, открытыми, свободными от чрезмерных налогов, и взаимовыгодными.

Бог торговли также находит приятным бога вреда и обмана, и он - подходящее божество поклонения для воров и бардов.

Бог Торговли скорее всего мужчина.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях со жрецами Сообщества, Ремесел, Культуры, Фортуны/Удачи, Посыльного, Вреда/Обмана и Процветания.

Жизненные Ценности: Божество истинно нейтрально. Жрецы могут быть нейтрально злые, истинно нейтральные, или нейтрально добрые: злые жрецы имеют свою собственную секту, и другие жрецы не должны допускаться туда. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Обаяние 13. Мудрость или Обаяние 16 дает опыт +5%. Мудрость и Обаяние 16 дает опыт +10%.

Позволенные Расы: Карлики, Эльфы, Гномы, Полуэльфы, Халфлинги, Люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Оценка.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Этикет, Современные Языки, Езда Наземная, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Доступных Мирных Навыков: Жрец, Общая.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак.

Ограничения Оружия и Доспеха:

Разрешенное Оружие: Цеп, Кинжал/Кортик, Дротик, Ручной/Метательный Топор, Охотничье Копье, Нож, Кинжал Левши, Стиллет, Меч/Папира, Меч/Сабля, Меч/Короткий.

Разрешенный Доспех: Все неметаллические доспехи, никакие щиты.

Восточные Кампании: Также сюрикен, вакизаши.

Все вместе, они составляют Средние боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ к Сферам: Общей, Обаяния, Предсказательной, Охранной, Защитной.

Младший Доступ к Сферам: Боевой, Лечения, Солнечной, Погодной.

Способности: Устойчивость (автоматически успешная инстинктивная защита, согласно главе Проектирования Вер) против всех заклинаний со словом обаяние в названии. Язык/Связь (согласно главе Проектирования Вер): от 1-го до 4-го уровня жрец получает один дополнительный язык за каждый уровень (или одна дополнительная ячейка мирного навыка, которая может только использоваться для языков): выбранные языки должны быть разумных гуманоидов. Успокаивание Словом (согласно главе Проектирования Вер).

Последователи и Цитадели: Последователи появляются на 8-ом уровне, и состоят из трех жрецов третьего уровня и шести жрецов первого уровня той же самой веры, плюс три барда второго уровня и два вора второго уровня, действующие как агенты (глаза и уши) и один файтер пятого уровня (действующий как охрана).

Жрец может брать в приключения: Двух жрецов, одного барда, и одного вора по собственному выбору, и файтера.

Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне.

Возможные Символы: Корабли, Монеты.

Друид

Друид, также, является жрецом определенного божества. Он более подробно описан, чем представленные здесь жрецы, но все еще считается одним из их числа. Друид имеет много общего со служителями богов Сельского хозяйства, Животных, Земли, Изобилия, Цикла Жизни смерти возрождения, Природы и Растительности.

Сельское хозяйство

Сельское хозяйство касается Человека, собирающего дары Природы. Бог показал человеку, как растить, выращивать, собирать и использовать зерновые культуры; человек, в свою очередь, поклоняется богу в благодарность за эту щедрость. Боги сельского хозяйства отличаются от других богов природы и естественных сил тем, что они представляют элементы роста, которые человек может использовать и управлять.

Служитель этого бога преимущественно заинтересован в том, чтобы человечество продолжало ценить сельскохозяйственного бога. Сердитый бог этого вида может решить, чтобы зерновые культуры не давали урожая, или на местном уровне, или даже во всем мире, что обычно кончается массовым голодом, и (в конечном счете, если бог не успокоен) разрушением цивилизации; человек возвратился бы культуре охотника-собирателя, жизни в маленьких кочевых племенах и рядом со стадами животных, если это имело бы место.

Бог Сельского Хозяйства не должен быть богом всего сельского хозяйства. Он мог быть богом определенной культуры (особенно пшеница, ячмень, кукурузное зерно, виноградные лозы, маслины, и другие основные зерновые культуры) или определенного, малого признака сельского хозяйства (сеяние, жатва, и т.д.).

Обычно сельскохозяйственные божества женские.

Жрецы этого бога находятся в хороших отношениях с Друидами и жрецами Сообщества, Земли, Изобилия, Огня, Цикла Жизни Смерти Возрождения, Природы, Сезонов и Растительности.

Жизненные Ценности: божество истинно нейтрально. Его жрецы могут быть истинно нейтральны или нейтрально добры; большинство нейтрально добры. Община может иметь любые жизненные ценности.

Минимальные Характеристики: Мудрость 11, Конституция 12. Мудрость или Конституция 16 дают +5 % к опыту; Мудрость и Конституция 16 дают +10 % к опыту.

Позволенные Расы: Гномы, полуэльфы, халфлинги, люди.

Мирные и Боевые Навыки:

Требуемые Мирные Навыки: Сельское Хозяйство.

Рекомендуемые Мирные Навыки: Местная История, Чтение/Письмо, Религия.

Требуемые Боевые Навыки: Нет.

Группа Мирных Навыков: Жрец, Общий.

Обязанности Жреца: Руководство, Брак. Соблюдение ежегодных празднований в начале зимы и начале весны. Бдительность против любой угрозы способности сообщества выращивать продовольствие, включая волшебные упадки и засуху, принесенные злыми магами или жрецами, артефактами или вражескими богами.

Оружие и Ограничения Доспеха:

Разрешенное Оружие: Цеп, кистени (оба), ручной/метательный топор, коса, серп.

Разрешенный Доспех: Весь неволшебный неметаллический доспех, все неволшебные (неметаллические) щиты.

Восточные Кампании: Также нунчаки.

Все вместе, они составляют плохие боевые способности.

Другие Ограничения: Нет.

Сферы Влияния:

Главный Доступ: Общей, Создания, Предсказания, Растительной и Вызывания (может использовать только стену из шипов, вызывание подходящей погоды и ползающую погильель из этой сферы).

Младший Доступ: Животной, Лечения, Защитной, Солнечной и Погодной. Это не дает жрецу все сферы, обозначенные для жреца с Плохими Боевыми Способностями, так что он будет также иметь больше одной Предоставленной Силы.

Способности: Анализ, Обнаружение, Идентификация (как описано в главе Проектирования Вер) любого вида культурного зерна или садовых растений; жрец может посмотреть на поле и сказать, что вырастет, когда будет урожай, и каким он будет (здоровым, больным, проблемы засухи и т.д.), и даже, какие виды растут там (это может быть удобно, когда партия крадется в логове неизвестного монстра и имеется сад поблизости, например). **Создание еды и Воды:** Жрец может использовать это заклинание однажды в день в дополнение ко всем другим заклинаниям, которые он может использовать. **Устойчивость:** Жрец невосприимчив к вредным эффектам испорченных растительных или плодовых веществ; он никогда не подвергается обычным пищевым отравлениям. (Он не невосприимчив к преднамеренному отравлению продовольствия, или пищевому отравлению мясом.)

На 8-ом Уровне: Жрец может использовать заклинание *лир героев* однажды в день в дополнение ко всем другим заклинаниям, которые он может использовать.

Последователи и Цитадели: Последователи получены на 8-ом уровне, и состоят из одного жреца пятого уровня, одного жреца третьего уровня, одного жреца второго уровня, и десяти жрецов первого уровня, все того же самого бога, плюс один воин второго уровня и восемь воинов первого уровня, действующих как охрана. Жрец может брать с собой: Трех жрецов и двух воинов по своему выбору. Служитель оплатит половину стоимости строительства цитадели на 8-ом уровне. Цитадель должна действовать как центральный источник информации относительно сельскохозяйственных методов для фермеров области; жрецы не должны игнорировать фермеров, прибывающих для совета.

Возможные Символы: Серп, коса, пачка пшеницы.

Примечание: оружие, выбранное для этого служителя то, которое имеет некоторое отношение к сельскому хозяйству.