

DUNGEONS & DRAGONS

ВОИНСКАЯ СИЛА™



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ
Rob Heinsoo • David Noonan • Chris Sims • Robert J. Schwalb





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Разработчики
Роб Хейнсу (ведущий), Дэвид Нунан, Роберт Дж. Швальб,
Крис Симс

Рисунок обложки
Уильям О'Коннор

Дополнительные разработчики
Энди Коллинз, Николас Лог, Родни Томпсон

Графическое оформление
Эмми Тандзи

Проектирование
Стивен Рэдни-МакФарлэнд (ведущий),
Питер Шеффер, Стивен Шуберт

Художники-иллюстраторы
Стив Белледин, Леонардо Борадио, Бен Вуттен, Адам
Гиллеспи, Джереми Джарвис, Уэйн Инглэнд, Говард Лайон,
Рон Лемен, Уэс Луи, Ли Мойер, Луцио Парилло, Стив
Прескотт, Винсент Просе, Джим Пзвелек, Рон Спенсер, Рон
Спирс, Стивен Таппин, Марк Тедин, Бет Трот, Гонзальв
Флорес, Брайан Хаган, Стив Эллис, Джейсон А. Энгл

Редактирование
Джереми Кроуфорд (ведущие), М. Александр Юркат,
Гвендолин Ф. М. Кестрел

Специалист полиграфического производства
Эрин Доррис

Главный редактор
Ким Мохан

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых
книг и игр
Билл Славичек

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета D&D
Кристофер Перкинс

Техники-художники
Свен Болен

Менеджер отдела дизайна и разработки ролевой системы D&D
Энди Коллинз

Руководитель производства
Синда Каллавей

Арт-директор
Райан Сансавер

Основано на оригинальных правилах, созданных Э. Гэри
Гайгэксом и Дейвом Арнесоном, и последующих редакциях
Дэвида «Зеб» Кука (2 редакция); Джонатана Твита, Монте
Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона (3
редакция); и Роба Хейнсу, Энди Коллинза и Джеймса Уайетта
(4 редакция)

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю
Царства Теней

620-21956720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в
октябре 2008
ISBN: 978-0-7869-4981-6



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE COAST,
BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, Воинская сила, Забытые Царства, Inn Fighting, Scepter Tower of Spellgard, Three-Dragon Ante, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Inelukhie, Landor

Вёрстка
Merug

ВВЕДЕНИЕ

Доспех и щит, клинок и лук, хитрость и коварство, тактика и командирские навыки — всё это инструменты воителя. В зависимости от предпочтений и выучки воители отдадут предпочтение тем или иным методам сражения. Все легендарные воины развивали свои воинские таланты до такого уровня, что их умение сражаться было сродни волшебству. При этом они выбирали технику наиболее подходящую для их манеры ведения боя. Именно это вы найдёте в этой книге.

Это руководство по свершению могучих деяний и хитрых уловок. На этих страницах вас ждут новые способы создания воинских персонажей, а также новые варианты реализации роли воина, следопыта, плута и военачальника. Представители небоевых классов найдут подходящие мультиклассовые черты, но всё остальное предназначено для воинских персонажей. Данная книга создана для расширения боевых пределов игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КНИГИ

Как можно заметить из содержания, книга *Воинская сила* разделена по классам. Если ваш персонаж относится к определённом классу или вы хотите создать персонажа этого класса, всё что вам нужно сделать — это обратиться к соответствующей главе, содержащей новые варианты развития, классовые умения, таланты и пути совершенства. В последней главе приводится около двухсот новых черт для оттачивания ваших боевых умений и десять эпических предназначений для воинских персонажей.

Используйте *Воинскую силу*, если вы намерены начинать играть новым персонажем и пойти по новому пути развития, для выбора талантов, наиболее подходящих для уже существующего персонажа, или для выявления каких-то особенных для вашего персонажа черт, например, обладающих расовыми или классовыми требованиями. Пути предназначения, приведённые в книге, позволят вам наиболее полно раскрыть стиль, которым отличается именно ваш персонаж.

СОХРАНЕНИЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Порой такое случается. Вы играете своим персонажем уже какое-то время, и вдруг появляется книга *Воинская сила*, предлагающая множество новых возможностей — вариантов, знай вы которые заранее, обязательно использовали бы их.

Не отчаивайтесь, у вас есть несколько вариантов. Правила переобучения (смотрите стр. 28 *Книги игрока*) с лёгкостью применяются в *Воинской силе*. Если переобучение на ваш взгляд потребует слишком много времени, поговорите со своим Мастером и товарищами о переделке вашего персонажа в рамках книги *Воинская сила*. Может быть, вы сможете максимально оптимизировать способности вашего персонажа без ущерба для кампании. Ваш Мастер может даже вплести эти изменения в канву истории. Если изменения внести крайне сложно, то для персонажа слишком высокого уровня можно устроить драматичный конец и создать абсолютно нового персонажа.

СОДЕРЖАНИЕ

I: ВОИН	4	Категории зверей	69	Черты эпического этапа	146
Новые варианты развития воина	6	Новые таланты следопыта	72	Мультиклассовые черты	150
Новые классовые умения	6	Новые пути совершенства	88	Эпические предназначения	151
Новые таланты воина	7	4: ВОЕНАЧАЛЬНИК	100	Адамантиновый солдат	151
Новые пути совершенства	24	Новые варианты развития военачальника	102	Бессмертный воин	152
2: ПЛУТ	36	Новые классовые умения	103	Вечный защитник	153
Новые варианты развития плута	38	Новые таланты военачальника	103	Владыка зверей	154
Новое классовое умение	39	Новые пути совершенства	118	Воинский образец	155
Новые таланты плута	39	5: ВОИНСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ	130	Знаток войны	155
Новые пути совершенства	54	Новые черты	132	Идеальный убийца	156
3: СЛЕДОПЫТ	66	Черты героического этапа	132	Легендарный генерал	157
Новые варианты развития следопыта	68	Черты этапа совершенства	140	Охотник на богов	158
Новое классовое умение	68			Тёмный странник	159

Воин

«Боевой строй? Построение? Слушай сюда, я пришел убивать каждого, кто встанет на нашем пути, а не маршировать на парадах. Я сохраню тебе жизнь, перерезав им глотки. Усёк?»

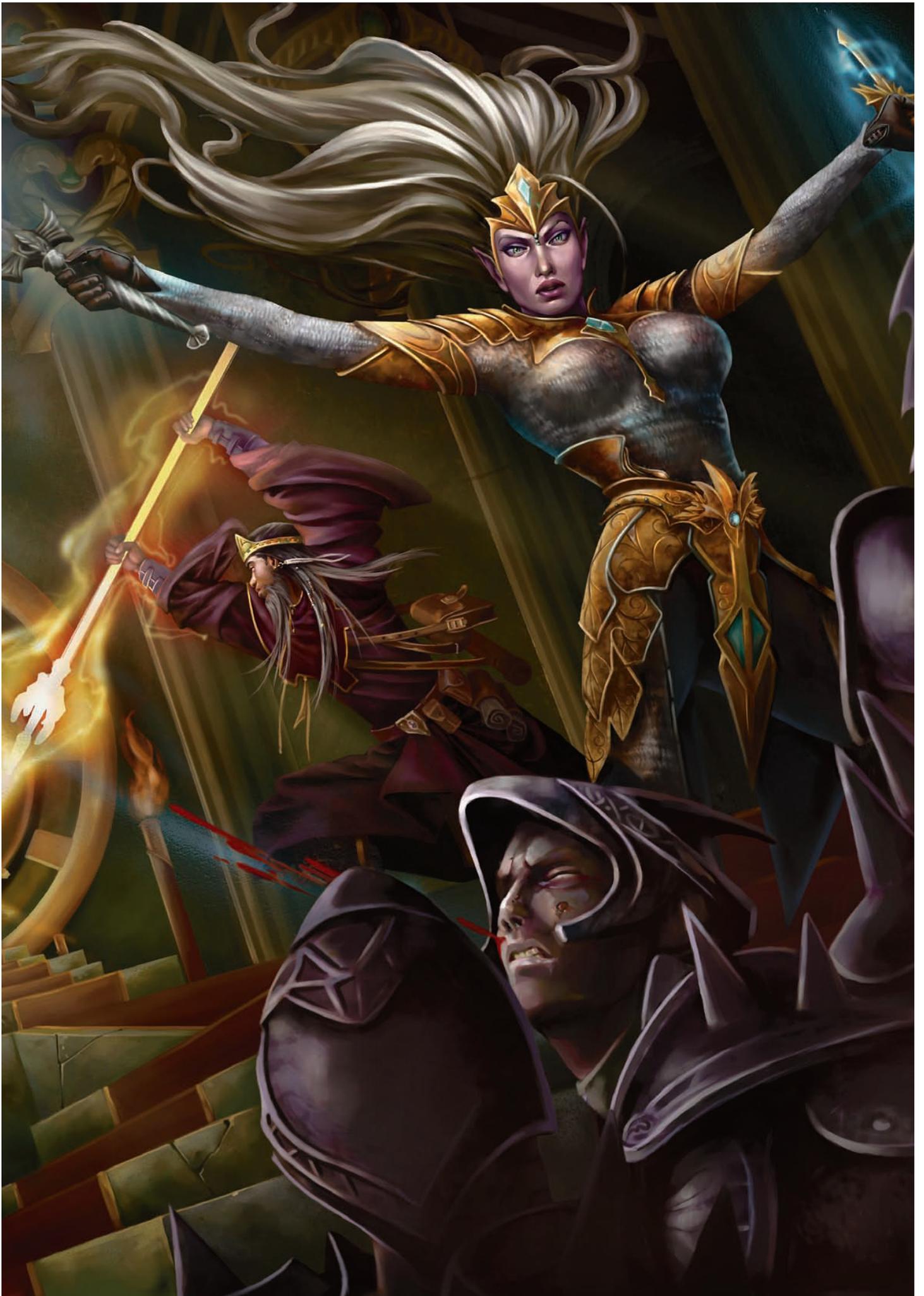
Воин может использовать свою выучку и талант для того чтобы быть надёжным защитником. Выбор этого пути наиболее распространен. Но не все воины идут по проторенной дороге. Это типичный выбор. Возможно, бросив вызов врагу, осыпавшему вас сокрушительными ударами, вы дадите выход своей злобе и кровожадности, или, сжав в руках два клинка, смело ринетесь в бой. Иногда лучшей защитой действительно является нападение.

Специализированная техника, тем не менее, не является привилегией только неординарных воинов. Способов ведения боя существует такое же невиданное множество, сколько и воителей их применяющих. Концентрация на виде оружия или стиле может определить ваш путь, так как некоторые деяния подходят только к определённым способам ведения боя.

Являетесь ли вы облачённым в броню, вооружённым щитом и мечом солдатом; покрытым татуировками, размахивающим топором дикарём; разящим врагов сразу двумя клинками воителем, предпочитающим точечные удары, или вы принадлежите к любому другому типу воинов, эта глава для вас. Она содержит следующие материалы:

- ◆ **Новые варианты развития воина:** Неистовый воин и воин-вихрь представляют разные стили боя, основой которых является защита союзников путём уничтожения врагов.
- ◆ **Новые классовые умения:** Два новых варианта дают вам возможность более чётко определить роль персонажа в рамках новых вариантов развития.
- ◆ **Новые таланты воина:** У вас появляется ещё больше возможностей вселить ужас в противников своим умением обращаться с оружием, включая деяния, наделяющие ваши стандартные атаки и атаки в броске смертоносной силой.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Ваша дорога к славе может быть представлена одним из дюжины новых путей совершенства, каждый из которых отличается своим неповторимым стилем.





НОВЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ ВОИНА

В дополнение к вариантам развития, представленным в *Книге игрока*, в этой главе описаны два вида воинов, использующих разные стили рукопашного боя: неистовый воин и воин-вихрь.

НЕИСТОВЫЙ ВОИН

Вы — непредсказуемый воин, больше полагающийся на бешеный натиск, нежели на крепость брони. Ничто в жизни не берedit вашу кровь так, как пыл сражения, а атаки противников превращают вас в воплощение боевой ярости. Вы с лихвой воздаёте им за их ничтожные попытки, используя в бою оружие сокрушительной силы: топоры, булавы, молоты и кирки. Важнейшей характеристикой для ваших неотразимых атак является Сила. Высокое значение Телосложения придаёт этим атакам весомости, повышая при этом вашу способность вести продолжительный бой. Как и любой другой солдат, вы полагаетесь на врождённый звериный инстинкт для выживания на поле боя, что повышает значимость Мудрости. Классовое умение Неистовая мощь введена для полноты данного варианта развития.

Рекомендуемая черта: Силовая Атака (человеческая черта: Стойкий)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание

Рекомендуемые неограниченные таланты: *безрассудный удар**, *разрушительный порыв**

Рекомендуемые таланты на сцену: *звонарь**

Рекомендуемые таланты на день: *колесолом**

*Новые возможности, представленные в этой книге

ВОИН-ВИХРЬ

При выборе оружия для боя тяжёлому щиту или неподъёмному двуручному мечу вы предпочитаете оружие в каждой руке. Эта тактика видится вам наиболее приемлемой, так как при достаточном умении позволяет наносить много урона, а по необходимости даже без щита уходить в глухую оборону. Сила была, есть и будет насущным хлебом любого солдата, а способность оценить боевую обстановку — Мудрость — не уступает ей в значимости. Кроме этого в вашей кровавой работе вы полагаетесь на скорость, маневренность и гибкость, соответственно Ловкость для вас также важна. Телосложение тоже пригодится, позволяя вам дольше держаться против врагов, которых не обманут ваши финты и маневрирование. Классовое умение Техника вихря введена для полноты данного варианта развития.

Рекомендуемая черта: Сражение С Двумя Оружиями (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Запугивание, Знание улиц

Рекомендуемые неограниченные таланты: *обманчивое маневрирование**, *сдвоенный удар**

Рекомендуемые таланты на сцену: *направляющий шквал ударов**

Рекомендуемые таланты на день: *танец вихря**

*Новые возможности, представленные в этой книге

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

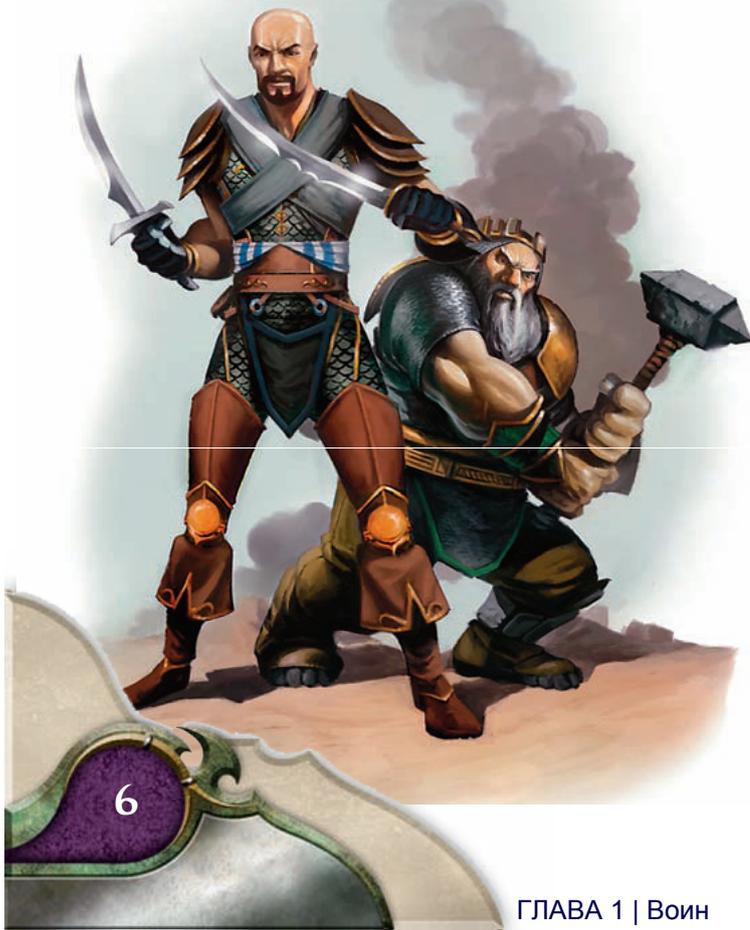
Данные классовые умения доступны всем воинам, пожелавшим освоить новую область в боевом искусстве. Вы можете выбрать одно из описанных ниже умений вместо классового умения Оружейное дарование воина.

НЕИСТОВАЯ МОЩЬ

Каждый раз, когда вы попадаете по врагу рукопашной или ближней атакой, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения, плюс все возможные временные хиты, дарованные талантом. Вы получаете хиты только после полного окончания атаки.

Если вы используете воинский атакующий талант с ключевым словом «укрепляющий» и промахиваетесь им по всем целям, то вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. Вы получаете хиты только после полного окончания атаки.

При использовании лёгкого или кольчужного доспеха вы получаете бонус +1 к броскам урона от рукопашных и ближних атак с ключевым словом «оружие», если у вас при этом есть временные хиты. Этот бонус увеличивается до +2, если вы используете топор, молот, булаву или кирку.



ТЕХНИКА ВИХРЯ

При использовании двух рукопашных оружий вы получаете бонус +1 к броскам атаки оружием со свойством «дополнительное».

Вы получаете бонусную черту Защита С Двумя Оружиями, даже если не удовлетворяете предъявляемым ею требованиям.

При использовании лёгкого или кольчужного доспеха вы получаете бонус +1 к броскам урона от рукопашных и ближних атак с ключевым словом «оружие» при использовании двух рукопашных оружий. Этот бонус увеличивается до +2 для оружия со свойством «дополнительное».

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ВОИНА

Эти таланты чаще всего используют Воин-вихрь и Неистовый воин. Тем не менее, воины любого склада могут найти здесь для себя несколько полезных талантов.

НОВЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Некоторые новые таланты в этой главе содержат новые ключевые слова.

Ужасающий: Если у вас тренирован навык Запугивание, и вы причиняете урон атакой с этим ключевым словом, то цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Существа с иммунитетом к страху не получают этот штраф.

Укрепляющий: Если у вас тренирован навык Выносливость, то при попадании талантом с этим ключевым словом вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. При помощи укрепляющих талантов нельзя получить временные хиты более одного раза за ход, даже если вы попали несколько раз или использовали за раунд несколько талантов с ключевым словом «укрепляющий».

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЙНИЯ 1 УРОВНЯ

Безрассудный удар Атака воина 1

Огласив округу боевым кличем, вы безрассудно бросаетесь в атаку.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Эффект: Вы предоставляете боевое превосходство цели до начала своего следующего хода.

Обманчивое маневрирование Атака воина 1

Делая обманные движения, вы заставляете противника податься вперёд, а сами заходите ему за спину.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Вы можете совершить шаг на 1 клетку и сдвинуть цель на 1 клетку в пространство, занимаемое вами ранее.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Разрушительный порыв Атака воина 1

Хруст расщепаемых жил противника наполняет ваше сердце радостью битвы.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Сдвоенный удар Атака воина 1

Вы набрасываетесь на врага, причиняя небольшие, но болезненные ранения.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор].

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор].

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] от каждой атаки.

ВАРИАНТ РАЗВИТИЯ И ЛИЧНОСТЬ

Как вариант развития вашего персонажа-воина влияет на его индивидуальность? Воин-защитника можно легко представить в виде дисциплинированного солдата, который с помощью тактики обеспечивает безопасность друзей. А вот Неистовый воин похож на машину смерти, которая несётся на врагов, не заботясь даже о себе самой. Воины-вихри и Воины с большим оружием находятся где-то посередине между этими двумя крайностями.



ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Звонарь Атака воина 1

Ваш сокрушительный удар заставляет каждую жилку противника звенеть от содержания.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Направляющий шквал ударов Атака воина 1

Хлесткими ударами вы заставляете противников занять выгодную вам позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия

Цели: Два существа

Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), одна атака по каждой цели

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Отвлекающий натиск Атака воина 1

Поток финтов и ударов вдребезги разбивает защиту противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете два рукопашных оружия, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Проницательный удар Атака воина 1

Ваша врождённая проницательность позволяет в бою использовать малейшую слабость противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если цель находится в раненом состоянии, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Сильный удар щитом

Атака воина 1

Выбив противника из равновесия щитом, вы завершаете атаку ударом.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие Рукопашный 1

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Силы, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Особенность: Если вы — дварф, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Особенность: При совершении атаки в броске вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Удар с выпадом

Атака воина 1

Пока противник считает, что находится на безопасном расстоянии, вы делаете головокружительный выпад.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие
досыгаемость +1

Цель: Одно существо

Атака: Сила – 1 против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Атака с окружением

Атака воина 1

Растерянность окружённого врага даёт вам возможность совершить коварную атаку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо, которое вы окружаете

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. За каждого смежного с целью союзника атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Промак: Половина урона.

Бесконечная угроза

Атака воина 1

Подкрепляя свой вызов мощнейшей атакой, вы заставляете врага сосредоточить на вас всё своё внимание.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, цель становится отмеченной до окончания сцены или пока вы не потеряете сознание. Никакие другие метки не могут подавить эту.

ВОИНЫ ДВАРФОВ

Дварфам не сравниться в силе с драконорождёнными, но это компенсируется высоким Телосложением и Мудростью. Дварфы воины, как и все остальные dwarфы, обожают топоры и молоты. Это обусловлено не только их культурой, но и тем, что это оружие вкупе с высоким Телосложением позволяет им причинять большой урон. Дварфы всегда славились своими Воинами-защитниками, и путь совершенства Защитник dwarфов (страница 27) представляет идеального защитника.

ВОИНЫ

ДРАКОНОРОЖДЁННЫХ

У драконорождённых высокая Сила, так что из них получаются хорошие Воины с большим оружием и Неистовые воины, вооружённые двуручными мечами или топорами. Так же как Харанн, (описана в *Книге игрока*), многие воины драконорождённых стремятся в совершенстве владеть оружием, так как в этом они видят совершенствование своего духа. Путь совершенства Внутренний дракон (страница 26) отражает воина-драконорождённого, который обратился к силе дракона, которая находится внутри него.

Коленолом **Атака воина 1**

После вашего хлесткого удара, пришедшегося противнику в ноги, даже мысль о движении причиняет ему боль.

На день ♦ Воинский, **Оружие, Укрепляющий**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедленной, она вместо этого становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промах: Половина урона и цель не становится ни замедленной, ни обездвиженной.

Танец вихря **Атака воина 1**

Стальным вихрем вы кидаетесь от противника к противнику, оставляя после себя боль и кровь.

На день ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по второй цели. Потом вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по третьей цели.

Уловка гончей **Атака воина 1**

После вашей могучей атаки противник понимает, что до конца поединка ни секунды не будет в безопасности.

На день ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если цель перемещается, вы можете немедленным ответом совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Действует до конца сцены.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ**Движение вперёд** **Приём воина 2**

В нужный момент вы проскальзываете мимо противника, не забыв об обороне.

Неограниченный ♦ Воинский
Действие движения Персональный

Эффект: Вы выбираете смежного врага и перемещаетесь со своей скоростью. Если вы заканчиваете это перемещение на смежной с этим врагом клетке, то вы не провоцируете от него атак.



Защитная стойка **Приём воина 2**

Заняв оборонительную стойку, вы уворачиваетесь от ударов противника и выбираете удобную позицию.

На сцену ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, вы замедлены и получаете бонус таланта +2 к КД. Каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете немедленным ответом совершить шаг на 1 клетку. Вы можете закончить эту стойку свободным действием.

Круговая защита **Приём воина 2**

Безупречно орудуя щитом, вы закрываете все бреши в своей обороне.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +2 к КД и Реакции и не предоставляете боевое превосходство существам, окружившим вас.

Ловкое перестроение **Приём воина 2**

Пусть враг попал, но вы занимаете более выгодную позицию.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ Персональный

Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Прикрыть отступление **Приём воина 2**

Привлекая внимание врага, вы помогаете союзнику вовремя улизнуть.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Эффект: Цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода. После этого цель может свободным действием совершить по вам стандартную рукопашную атаку со штрафом -2. Один из смежных с целью ваших союзников может свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное его скорости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ**Дальний выпад** **Атака воина 3**

Вы ныряете вперёд, чтобы провести быструю атаку.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Оружие: Если вы используете лёгкий клинок или копье, вы можете совершить шаг на 2 клетки перед атакой или шаг на 1 клетку перед атакой и на 1 клетку после атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Ослепляющий удар **Атака воина 3**

Точный удар выбивает искры из глаз противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Отражение и выпад **Атака воина 3**

Вы блокируете атаку и мгновенно отвечаете, выводя противника из равновесия.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг промахивается рукопашной атакой по вам или вашему союзнику

Цель: Промахнувшийся враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Пробная атака **Атака воина 3**

Аккуратным ударом вы нащупываете слабое место в защите противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы получаете бонус таланта +4 к броскам атаки по цели до конца своего следующего хода.

Особенность: При совершении спровоцированной атаки вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Размашистый удар щитом **Атака воина 3**

Удачную атаку вы сопровождаете сильным ударом щита, сбивающим противников с ног.

На сцену ♦ Воинский
Свободное действие Рукопашный 1

Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой

Условие использования: Вы должны использовать щит

Цель: Враг, по которому вы попали

Атака: Сила + 2 против Стойкости

Попадание: Вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Удар носорога **Атака воина 3**

Ринувшись в гущу сражения, вы сокрушаете врагов могучими ударами.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Если вы используете щит, то движение в броске не провоцирует атак.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.



ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Бросок метеора Атака воина 5

После головокружительного прыжка вы с оглушительным звоном врзаетесь в противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Атлетика.

Условие использования: Вы должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Телосложения.

Промех: Половина урона.

Мучительная атака Атака воина 5

После вашего весьма болезненного удара ваш противник корчится в муках.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель становится изумлённой и обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Оружие: Если вы используете цепь, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Промех: Половина урона, цель не становится ни изумлённой, ни обездвиженной.

Плавное рассечение Атака воина 5

Умело выбрав позицию, вы делаете хирургически точный рубящий удар, оставляя противника истекающим кровью.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Цель становится замедленной и получает продолжительный урон, равный 10 + ваш модификатор Ловкости (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Цель получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Ловкости (спасение оканчивает).

Эффект: До и после атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Погонщик Атака воина 5

Выверенным ударом вы отбрасываете врага назад, защищаясь древком.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать оружие с досягаемостью

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Особенность: Если вы — элдрин, то эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Каждый раз, когда цель совершает шаг или атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку и провести стандартную рукопашную атаку по цели. Действует до окончания сцены.

Привоздить Атака воина 5

После вашего удара противник падает на колени и, удерживаемый вами, не может подняться.

На день ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и цель становится обездвиженной, пока вы не перестанете занимать смежную с ней клетку.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промех: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Терзающая атака Атака воина 5

Пока союзник отвлекает врага, вы раз за разом наносите точные удары.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Один раз в раунд, когда союзник попадает по цели рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели с боевым превосходством над ней. Действует до окончания сцены.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 6 УРОВНЯ

Гибкий подход Приём воина 6

Вы быстро занимаете удобную позицию.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг на 2 клетки, который окончится в смежной с врагом клетке. Если вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете сделать шаг на 3 клетки.

Каменная непоколебимость Приём воина 6

Широко расставив ноги и стиснув зубы, вы даёте понять, что не сдвинетесь с этого места.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, вас невозможно сбить с ног, и если вас тянут, толкают или сдвигают, вы можете уменьшить расстояние вынужденного движения на 1 клетку.

Неусыпный защитник Приём воина 6

Своим щитом вы ограждаете союзников от опасности.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: Пока вы в стойке, вы получаете штраф -1 к КД и Реакции, но все союзники получают бонус таланта +2 к КД и Реакции, пока занимают смежные с вами клетки.

Особенность: Если вы — драконорождённый, то смежные с вами союзники получают бонус таланта +3 к КД и Реакции.



Ответить сполна **Приём воина 6**

Пропустив атаку, вы точно решаете, где и когда врагу воздастся за подобную наглость.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг попадает по вам атакой

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки по вызвавшему срабатывание врагу. Действует до окончания сцены.

Сосредоточенность на силе **Приём воина 6**

Концентрация повышает вашу способность к силовым нагрузкам.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта к проверкам Атлетики и Силы, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Двойной источник мучений **Атака воина 7**

Ваши точные размашистые удары заставляют сразу двух противников биться в агонии.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Два существа
Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), одна атака по каждой цели.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Ловкости. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Дикое парирование **Атака воина 7**

Вы парируете со скоростью хищника, заставляя врага заплатить за атаку болью.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Немедленное прерывание **Рукопашное оружие**
Триггер: Враг попадает по союзнику рукопашной атакой

Цель: Попавший враг
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон, равный модификатору Силы и союзник получает только половину урона от попавшей атаки.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Лежи тихо! **Атака воина 7**

Вы не видите ничего предосудительного в атаке уже поверженного противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если цель была сбита с ног, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости, и цель не может подняться до конца вашего следующего хода.

Не так быстро! **Атака воина 7**

Ваш оппонент пытается улизнуть, но точный удар клинком удерживает его от излишне скорого бегства.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание **Рукопашный 1**
Триггер: Смежный враг отходит от вас перемещением
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Оружие: Если вы используете цепь или кирку, то цель также становится обездвиженной до конца своего следующего хода.

Подножка **Атака воина 7**

Своим оружием вы блокируете движения противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Свободное действие **Рукопашное оружие**
Триггер: Вы попадаете по врагу стандартной рукопашной атакой
Цель: Враг, по которому вы попали
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете древковое оружие или копье, вы можете не замедлить врага, а сбить его с ног.

Связывающий шквал **Атака воина 7**

Вооружившись двумя клинками, вы бьёте противника по ногам, нанося болезненные раны.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попали, то вторая атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

ВОИНЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

Маленькие воины полуросликов недостаток силы восполняют проворством. Когда мирные общины полуросликов сталкиваются с опасностью, которую не избежать и не отклонить, они возлагают надежды на опытных воинов, которые используют тактику нападений и отступлений, быстрый ум и ещё более быстрые клинки. Путь совершенства Полурослик-забияка (страница 32) — идеальный пример воинских традиций полуросликов.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Восстановление воина Атака воина 9

Воспользовавшись короткой передышкой, вы собираетесь с силами для предстоящей битвы.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один воинский атакующий талант на сцену, использованный вами в этой сцене.

Вызывающая отвага Атака воина 9

Точным и вызывающе открытым ударом вы метите противника, предупреждая его о грядущих с вашей стороны атаках.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Цель становится отмеченной (спасение оканчивается). Если цель, помеченная этим талантом, в свой ход не атакует вас, вы можете или совершить по ней стандартную рукопашную атаку или свободным действием совершить шаг на 1 клетку по направлению к ней.

Донимающая рана Атака воина 9

Как только противник начинает движение, ранение, нанесенное вами, начинает кровоточить.

На день **♦ Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, если цель перемещается до конца вашего следующего хода, она получит урон, равный вашему модификатору Силы.

Оружие: Если вы используете кирку, то дополнительный урон равен вашему модификатору Силы + ваш модификатор Телосложения.

ВОИНЫ ТИФЛИНГОВ

Тифлинги — единственная раса из *Книги игрока*, у которой нет бонуса +2 к одной из характеристик, важных для воинов. Несмотря на это тифлинги становятся хорошими воинами благодаря врождённым талантам и склонностям. Путь совершенства Боевое исчадие тифлингов (страница 25) отражает наивысшие достижения дьявольских традиций, зародившихся в древнем Баэл Турате, но и те воители, что не обращались к своему дьявольскому началу, показывают на поле боя отличные результаты.

Остановить прорыв Атака воина 9

Угадав намерения противника, вы проводите превентивную атаку, разрушая его планы.

На день **♦ Воинский, Надёжный, Оружие**

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг входит в клетку, находящуюся в пределах 2 клеток от вас.

Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Эффект: До атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.

Особенность: Если перемещение цели является частью атаки в броске, она может атаковать вас вместо своей первоначальной цели.

Удар шакала Атака воина 9

Почувствовав, что противник стремительно теряет силы, вы рвётесь нанести последний удар.

На день **♦ Воинский, Надёжный, Оружие**

Свободное действие Рукопашное оружие

Триггер: Помеченный вами враг становится раненым

Цель: Помеченный вами враг, ставший раненым

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Ужасающий толчок Атака воина 9

Издав ликующий возглас, вы повергаете противника, внушая ужас в окружающих врагов.

На день **♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Эффект: Совершите вторичную атаку с ключевым словом «страх».

Вторичная цель: Все враги в пределах 3 клеток от первичной цели

Вторичная атака: Телосложение против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 1 клетку.



ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 10 УРОВНЯ

Возмездие для стрелков Приём воина 10

Осознание того, что ваш трусливый противник не осмеливается идти в рукопашную, придаёт вам сил.

На день ♦ **Исцеление, Воинский**
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: По вам попадает дальнобойная атака

Эффект: Вы используете исцеление и восстанавливаете дополнительно количество хитов, равное вашему удвоенному модификатору Мудрости.

Защита в полуприсяде Приём воина 10

Вы встаёте в защитную позицию и поднимаете щит для обороны.

На день ♦ **Воинский, Стойка**
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны использовать щит

Эффект: Пока вы в стойке, вы замедлены, но получаете укрытие от всех атак. Вы можете свободным действием выйти из стойки.

Защитное восстановление Приём воина 10

Оказавшись лицом к лицу сседающим противником, вы приободряетесь и усиливаете защиту.

На день ♦ **Воинский, Исцеление**
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете использовать исцеление. До начала своего следующего хода вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Ловкости.

Сила от страданий Приём воина 10

Боль от ран открывает внутренние запасы ваших сил.

На день ♦ **Воинский**
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к броскам рукопашного урона, проверкам Атлетики и Выносливости до окончания сцены или пока вы не перестанете быть раненым.

Особенность: Если вы — драконорождённый, вы получаете бонус таланта +5.

Угрожающая стойка Приём воина 10

Создавая впечатления готового для прыжка хищника, вы привлекаете внимание отмеченных вами врагов.

На день ♦ **Воинский, Стойка**
Малое действие **Персональный**

Эффект: Пока вы в стойке, каждый раз, когда отмеченный вами враг совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, этот враг предоставляет боевое превосходство вашим союзникам до начала своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Гарантированный удар Атака воина 13

Выявив слабое место противника, вы наносите удар невероятной силы и точности.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо, предоставляющее вам боевое превосходство.

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Особенность: Если вы — полурослик, то вам не нужно иметь боевое превосходство над целью.

Жестокое воздаяние Атака воина 13

Атаковав боевого товарища, противник вызвал ваш праведный гнев.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД. Вы получаете бонус +2 к броску атаки, если цель атаковала вас или вашего союзника после окончания вашего предыдущего хода.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете булаву или кирку, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Особенность: При совершении провоцированной атаки вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Отвратительный хруст Атака воина 13

Ваша жесточайшая атака производит ошеломляющее впечатление на противников, ещё раз демонстрируя им, насколько вы опасны.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и смежные с целью враги становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то отмеченными до конца вашего следующего хода станут все враги в пределах 2 клеток от цели.

Рассекающий взмах Атака воина 13

Совершив широкий взмах оружием, вы заставляете противников, замерших в нерешительности, отпрыгнуть назад.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Промак: Вы толкаете цель на 1 клетку.



Сминающий удар

Атака воина 13

Размахистым, могучим ударом вы отталкиваете противника, сбивая его с ног.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Танец клинков

Атака воина 13

Вы проскальзываете между двумя противниками, заставляя их своими ударами изменить позицию.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки и провести вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Если вы обладаете боевым превосходством над вторичной целью, то вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

БОГИ И ВОИНЫ

Бахамут и Корд — самые популярные божества у воинов, потому что они напрямую связаны с боевыми действиями, хотя многие почитают Авандру как богиню приключений. Воины-завоеватели часто поклоняются Бейну, даже если они не злые. Последователи-воины есть не только у этих четырёх божеств, а у всех мыслимых богов. Воины, считающие свои навыки искусством (чаще всего это эльфы и эладрины), почитают Кореллона. Эратис, богиня цивилизации, популярна у солдат. Богиня знаний Йоун привлекает воинов, изучающих историю ратного дела и стратегию. Некоторые Неистовые воины пытаются подражать природе, которую олицетворяет Мелора. Морадину поклоняются дварфы и все воины, стремящиеся защищать общество. Пелор популярен у воинов с добрым мировоззрением, а Королева Воинов — покровительница суровых, ожесточённых солдат и наёмников. Учение Сеанин о поиске своей судьбы тоже привлекает многих воинов.

**ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ****Бросок валуна**

Атака воина 15

Подобно камнепаду вы сметаете со своего пути тех, кто оказался достаточно глуп, чтобы подняться против вас оружие.

На день ✦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Во время броска вы можете перемещаться через клетки, занимаемые врагами, но должны закончить перемещение в свободном пространстве.

Цели: Одно существо и все противники, через чьи клетки вы прошли.

Атака: Сила против КД, одна атака по каждой цели

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промаш: Вы толкаете цель на 1 клетку.

Выпад убийцы

Атака воина 15

Почуяв запах крови, вы стремитесь добить жертву.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас становится раненым.

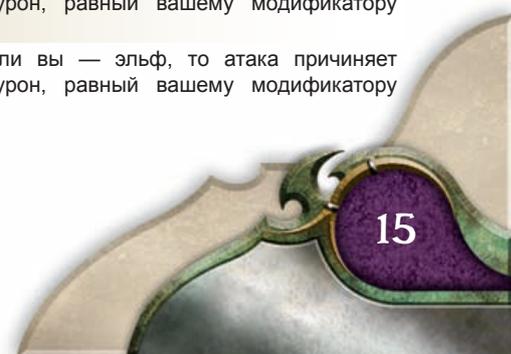
Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Эффект: До атаки вы можете переместиться со своей скоростью.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной (спасение оканчивает). Если цель уже был помечена вами, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Особенность: Если вы — эльф, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.



Гамбит защитника **Атака воина 15**

Провоцируя противника на атаку, вы заставляете его ослабить оборону и совершаете сокрушительную контратаку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Воли

Попадание: Вы получаете до конца своего хода бонус таланта к броскам рукопашной атаки и броскам рукопашного урона по цели, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Цель может немедленным ответом совершить по вам стандартную атаку, после чего вы можете свободным действием совершить по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Нанести отметину **Атака воина 15**

Вы погружаете свое оружие глубоко в плоть жертвы, оставляя яркие отметины.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, цель становится отмеченной до конца сцены или пока вы не потеряете сознание. Никакие другие метки не могут подавить эту.

Стальная буря **Атака воина 15**

Неистовым вихрем вы проходите сквозь ряды противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по всем врагам, по которым ещё не попадали этой атакой.

ВОИНЫ В МИРЕ

Рядовые солдаты баронства, отряд наёмников, служащий герцогу, разбойники, грабящие караваны на Королевском Тракте, дикари, совершающие набеги на далёкие фермы — всё это не воины. Однако среди всех этих групп иногда встречаются настоящие воины. Ваш персонаж-воин мог служить в армии, обучаться на рыцаря, или сражаться бок о бок с разбойниками и налётчиками, но превзошёл всех остальных. Вы не просто солдат; вы — герой, и это ставит вас выше простых обывателей.

16

Стойка ртути **Атака воина 15**

Вы как жидкий металл перетекаете туда, куда несёт бой.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, вы можете стандартным действием совершать шаг на расстояние, равное половине вашей скорости (или на расстояние, равное скорости, если вы не носите тяжёлый доспех) и совершить стандартную рукопашную атаку. Если вы обладаете боевым превосходством над целью атаки и попадаете, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 16 УРОВНЯ

Горная непоколебимость **Приём воина 16**

Жёстко заняв свою позицию, вы не сдвинетесь ни на йоту.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, если вас толкают, сдвигают или тянут, и вы с начала хода переместились не более чем на 2 клетки, вы можете сократить расстояние вынужденного перемещения на 2 клетки.

Особенность: Если вы — дварф, можете сократить расстояние вынужденного перемещения на 5 клеток.

Клеймящая стойка **Приём воина 16**

Даже ваше простое присутствие на поле брани снижает обороноспособность противника.

На день ♦ Воинский, Стойка

Стандартное действие Персональный

Требование: Тренированное Запугивание.

Эффект: Пока вы в стойке, все враги, начинающие ход в смежных с вами клетках, становятся отмеченными до начала своих следующих ходов.

Повелевающий крик **Приём воина 16**

Ваш боевой клич бьёт по нервам противника, заставляя сосредоточить всё внимание только на вас.

На день ♦ Воинский

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Эффект: Вы получаете бонус таланта +1 к броскам атаки по цели, и она становится отмеченной (спасение оканчивает и то, и другое).

Прорыв в поддержку **Приём воина 16**

Вы мчитесь к союзнику, готовясь встать на его защиту.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете переместиться со своей скоростью + 2, закончив движение в смежной с союзником клетке. После этого вы получаете временные хиты, количество которых равно 2к8 + ваш модификатор Телосложения.

Прорыв великана **Приём воина 16**

Подобно колоссу вы прорываетесь сквозь хаос сражения, небрежно разбрасывая окружающих врагов.

На день ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашей скорости. Совершая этот шаг, вы игнорируете труднопроходимую местность и можете проходить через занятые клетки, но закончить перемещение должны в свободном пространстве.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Дикий удар

Атака воина 17

Отринув осторожность, вы отчаянно атакуете врага.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, и вы до начала своего следующего хода предоставляете боевое превосходство всем врагам.

Особенность: Если вы — человек, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Заблаговременный наскок

Атака воина 17

Прыгнув вперёд, вы пронзаете одного противника, по инерции атакуя второго.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы можете совершить шаг на 2 клетки и провести вторичную атаку.

Если вы обладаете боевым превосходством над первичной целью, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Если вы обладаете боевым превосходством над вторичной целью, то вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Неистовый шквал

Атака воина 17

Серией точных ударов и толчков вы заставляете противника отступить, используя брешь для изменения своей позиции.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 2 клетки. После этого вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Перехват и контрудар

Атака воина 17

Вы перехватываете противника, и, ударив в полсилы, сосредотачиваете его внимание на себе.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Если цель до начала вашего следующего хода совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку и провести вторичную атаку по цели дополнительным оружием.

Вторичная атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Проникающее вращение

Атака воина 17

Ощетинившись оружием, вы крутитесь вокруг своей оси, сметая противников, не убравшихся с вашего сокрушительного пути.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и до начала вашего следующего хода все враги, входящие в смежные с вами клетки, получают урон 5 и становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Пугающий удар

Атака воина 17

Ваш уверенный удар выбивает из противника все мысли.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Жестокий противник

Атака воина 19

Нанося противнику жестокие раны, вы чувствуете прилив сил.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Надёжный, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы можете использовать исцеление.



Защитный взмах **Атака воина 19**

После ряда осторожных взмахов и финтов, вы занимаете оборонительную стойку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Оружие: Если вы используете цеп или тяжёлый клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к КД до начала своего следующего хода.

Командный выпад **Атака воина 19**

После могучего удара вы мастерски контролируете передвижение противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать древковое оружие или копьё.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Если цель совершает действие движения до конца вашего следующего хода и будет при этом находиться в пределах вашей рукопашной досягаемости, вы можете немедленным прерыванием совершить по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД

Вторичный урон: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и действие движения цели отменяется.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Круши и хватай **Атака воина 19**

Ваш сокрушающий удар отключает противника на время, достаточное для проведения захвата.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Одна рука должна быть свободной.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы захватываете цель. Каждый раз, когда вы поддерживаете захват, цель получает урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ**Несгибаемый** **Приём воина 22**

Боль вызывает в вас лишь неудержимый порыв храбрости и героизма.

На день ♦ Воинский, Исцеление

Немедленный ответ Персональный

Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы тратите два исцеления и восстанавливаете хиты до максимума.

Особенность: Если вы — драконорождённый, вы кроме этого получаете бонус таланта +1 к броскам атаки и всем защитам до конца своего следующего хода.

Одухотворённое восстановление **Приём воина 22**

Окрыленные успехом, вы переводите дух и устремляетесь к следующей цели.

На сцену ♦ Воинский, Исцеление

Свободное действие Персональный

Триггер: Хиты врага, отмеченного вами, опускаются до 0.

Эффект: Вы можете использовать исцеление и совершить шаг на 3 клетки.

Прочная стойка **Приём воина 22**

Заняв уверенную позицию, вы, не колеблясь, принимаете бой.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Если вы находитесь в стойке, и атака подвергает вас эффекту, который оканчивается при спасении, то вы можете немедленным ответом совершить сбросок от этого эффекта.

Рёв неповиновения **Приём воина 22**

В ответ на причинённую вам боль вы издаёте звериный рык и лишь усиливаете свою бдительность.

На день ♦ Воинский, Страх

Немедленный ответ Близкая вспышка 5

Триггер: Враг причиняет вам урон рукопашной атакой

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит эту. До окончания действия метки цель предоставляет вам боевое превосходство.

ВОИНЫ И СРАЖЕНИЯ

Можно предположить, что персонажу, использующему таланты *грубый удар* и *беспощадный убийца*, нравится насилие и причинение увечий, но ваш воин может быть не таким. Для многих классических воинов из книг войны и сражения были тяжким бременем, об окончании которых они мечтали. Этим героям убийства приносили не радость, а усталость, которая росла по мере того как круговорот насилия расширялся и захватывал их друзей и возлюбленных. Что ваш воин чувствует в боевых сценах? Необходимость в насилии очевидна, но вы мечтаете о конце смутных времён? Или вы суровы и жестоки — по крайней мере до тех пор, пока смерть дорогого вам человека не вернёт вас в реальность?



Стойка победителя Приём воина 22

С каждым поверженным врагом усиливается ваша уверенность и ярче сияет ваша доблесть.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, каждый раз, когда вы доводите хиты противника до 0, вы можете свободным действием использовать исцеление и/или, совершить спасбросок. Вы получаете бонус к спасброску, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Выверенный удар Атака воина 23

Ваша точность позволяет клинку отыскать едва заметное незащищённое место в доспехе противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете копье или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Особенность: При совершении провоцированной атаки вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Головокружительное парирование Атака воина 23

Защищая союзника, вы совершаете молниеносный удар по нападающему на него врагу и мгновенно занимаете новую позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание Рукопашный 1
Триггер: Смежный с вами враг попадает по союзнику рукопашной атакой

Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы можете совершить шаг на 2 клетки, который следует закончить в смежной с целью клетке.

Эффект: Союзник получает только половину урона от вызвавшей срабатывание атаки противника.

Захватывающая игра клинками Атака воина 23

Проделав серию обманных финтов, вы выводите противника из равновесия. Затем, отпихнув его в сторону, заставляете отступить и поменяться с вами местами.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Условия использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете одной из атак, вы можете поменяться местами с целью. Если вы попадаете обеими атаками, вы можете поменяться местами с целью и сдвинуть её на 3 клетки. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то каждая атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Калечащий замах Атака воина 23

Ваш хлесткий удар раздирает сухожилия противника, замедляя его движения.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной и ослабленной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения, и вы сбиваете цель с ног.

Молот горести Атака воина 23

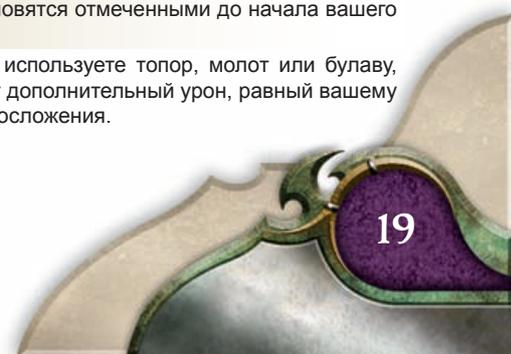
Размозжив голову противника, вы доносите до остальных степень угрозы, которую представляете.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие
Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и все смежные с целью враги становятся отмеченными до начала вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.



Сокрушительный молот Атака война 23

Нанося широкие размашистые удары, вы постепенно набираете скорость, по инерции задевая всех окружающих противников.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД. Вы получаете накопительный бонус +1 к броскам атаки по каждой цели после первой.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор или молот, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Беспощадный убийца Атака война 25

Вы безжалостно добиваете уже поверженного противника, провоцируя других врагов.

На день ✦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно раненное или сбитое с ног существо

Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Все враги в пределах 3 клеток от вас кроме цели становятся отмеченными до конца вашего следующего хода. Если атака снижает хиты цели до 0, то эти враги становятся отмеченными до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит установленную.

Бросок баллисты Атака война 25

Подобно заряду, выпущенному из баллисты, вы устремляетесь вперёд, пронзая противника.

На день ✦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается). Совершите вторичную атаку по цели.

Оружие: Если вы используете копье, то цель кроме этого становится изумлённой (спасение оканчивается).

Вторичная атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Возрождение война Атака война 25

Жесточайший удар помогает вам вновь увериться в своих способностях.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если вы израсходовали все атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант на сцену, использованный вами в этой сцене.

Потрясающий землю удар Атака война 25

Ужасающим по силе ударом вы вколачиваете противника в землю, при этом вызывая содрогание поверхности. Землетрясение расшвыривает всех окружающих врагов.

На день ✦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы сбиваете цель с ног, и она становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Совершите вторичную атаку.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Вторичная цель: Все враги в пределах 2 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон, равный модификатору Силы, и вы сбиваете вторичные цели с ног.

Предупредительная метка Атака война 25

Серией точных атак вы наносите повреждения ближним противникам, давая понять, что этот бой закончится для них весьма плачевно, если они не справятся с вами в ближайшее время.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Промак: Половина урона.

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит установленную.

ВОИНЫ ЭЛАДРИНОВ

Эладрины ценят фехтование почти так же как магическое искусство, и воин-эладрин с тоненькой рапирой может оказаться смертельно опасным врагом. Благодаря высокой Ловкости воины эладринов предпочитают носить тяжёлые и лёгкие клинки, а также копья. Многие воины этой расы также обучаются магии с помощью мультиклассовых черт. *Волна грома* хорошо сочетается с их способностью метить сразу нескольких врагов.

ВОИНЫ ЭЛЬФОВ

Как и эладрины, воины эльфов предпочитают тяжёлые и лёгкие клинки, чтобы по максимуму использовать свою Ловкость. Их высокая Мудрость также помогает контролировать врагов. Многие воины эльфов изучают пару талантов следопыта, чтобы эффективно атаковать на расстоянии.



Пронзающая провокация Атака воина 25

Ваша жестокая и умелая атака поражает не только плоть, но и дух противника, давая вам преимущество над ним.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит установленную. Пока метки не исчезла, цель предоставляет вам боевое превосходство.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Безысходный удар Атака воина 27

Вы наносите яростный, нечеловеческий удар, стремясь окончательно разделаться с врагом.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и вы получаете штраф -2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

Особенность: Если вы — человек, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

Великих воинов часто знают по оружию, с которым они ходят. Ваш персонаж воин может во время своей карьеры использовать самое разное оружие, но нет никакой причины, по которой его оружием должен быть обычный *пламенный двуручный меч +3*. От вашего самого первого оружия до могущественных артефактов +6, которыми убивают главных злодеев, каждое ваше оружие может быть достойным легенд.

Оружие может быть особым благодаря создателям. Клинок, выкованный в дьявольских кузнях Баэл Турата, копье, закалённое дыханием белого дракона в Аркозии, молот, созданный экзархом Морадина в кавернах Селестии — вот оружие, достойное героя. Лучше этого может быть только оружие, созданное своими руками.

Оружие может быть знаменитым из-за того, что в прошлом им владел великий герой или злодей. Ваш меч принадлежал генералу элдринов Кендриану? Вашим топором отрубили голову великому огненному титану Куртмаугу? Ваш цеп был любимым оружием убитого вами вождя гноллов?

Ну и наконец, оружие может выделяться внешним видом или конструкцией. Ваш меч может быть выкован из цельного куска необычного металла, вырезанный, а не выкованный, но всё равно невероятно эффективный. Острие копья может быть зубом или когтём древнего дракона. А древко булавы может быть костью великана, окованной серебряными кольцами с письменами на Дварфском языке.



Воздаяние трусу Атака война 27

Метнув оружие в бегущего противника, вы препятствуете его отступлению.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Дальнебойный 5

Триггер: Помеченный вами враг покидает смежную с вами клетку

Условия использования: Вы должны использовать рукопашное оружие.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Ваше оружие падает в выбранной вами смежной с целью клетке.

Кровавый натиск Атака война 27

Обуянный жаждой крови, вы мчитесь в гущу сражения.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Если при совершении атаки цель находится в раненом состоянии, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Круговой удар смерти Атака война 27

Вы пробиваетесь вперёд и, развернувшись вокруг себя, проводите смертельно опасный удар.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги в пределах 1 клетки от вас

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Превосходство двух оружий Атака война 27

Вы наносите два безжалостных удара, вновь уверяясь в своих силах после демонстрации боевого превосходства.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если обе атаки попадают, то цель предоставляет вам боевое превосходство для первой атаки, совершенной по ней до конца вашего следующего хода.

Пронзающий поток Атака война 27

Вздымаясь подобно штормовой туче, вы проливаетесь дождём ударов на головы противников, посмевших стоять в вашей тени.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условия использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД. Если вы используете два рукопашных оружия, вы можете атаковать каждую цель сразу и основным и дополнительным оружием.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ**Гибельный шквал** Атака война 29

Вы подобны яростному вихрю, сметающему защиту молниеносными атаками.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, три атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете два раза, то причиняете цели дополнительно 1к10 урона. Если вы попадаете трижды, то вместо этого вы причиняете цели дополнительно 2к10 урона.

Промах: Половина урона от каждой атаки.

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Брандис стоял в дверном проёме и ждал. Замедленное дыхание не могло успокоить его бьющееся сердце, и он шёпотом выдохнул молитву Королеве Воронов: «Не сегодня, Тёмная Леди. Пожалуйста».

Он слышал приближающийся гулкий стук копыт демона и бешеный ритм ног спутников, удаляющийся за его спиной. Если он сможет выиграть для них чуточку времени, быть может, они спасутся. Может быть Верна не умрёт.

Демон вышел из-за угла и радостно зарычал. Его рёв оглушал, сотрясал камень под ногами и бил в лицо, но Брандис продолжал стоять.

Нагнув голову, демон ринулся в атаку.

Зарывав в ответ, Брандис ринулся демону навстречу. Он позволил ярости и отчаянию нести его вперёд, и превратился в сокрушающую волну стали. Он увернулся от изогнутого рога демона и, вложив в удар все силы, полоснул клинком врага по шее. Брызнула едкая кровь, но демон устоял. Взвыв, он ударил Брандиса огромным кулаком, способным сломать дерево.

«Как минимум, я привлёк твоё внимание», — пробормотал Брандис, крепче сжимая меч. Он уже не слышал своих друзей — лишь пульсацию крови в ушах.

Клинок в бурю Атака воина 29

Вы стремительно проходите сквозь строй противников со сверкающим клинком в руке.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона и цель не становится изумлённой.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по второй цели. Затем вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по третьей цели.

Молот титана Атака воина 29

Наполненный невероятной силой ваш удар вызывает у противника помутнение сознания.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивается).

Оружие: Если вы используете молот, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

**Низвергающийся удар катапульты** Атака воина 29

Силы вашего могучего удара хватает на то, чтобы откинуть противника, заставив его сбить с ног ещё одного врага.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Телосложения и сбиваете её с ног. После этого совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, смежное с первичной целью

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног. После этого повторите вторичную атаку по существу, смежному с вторичной целью.

Промех: Половина урона, вы толкаете цель на 1 клетку и не совершаете вторичную атаку.

Смертельная рана Атака воина 29

Ваш удар вскрывает одну из важных жил противника, заставляя его жизненную энергию фонтаном исторгаться из раны.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 20 (спасение оканчивается). Пока цель не спасётся от продолжительного урона, она получает штраф -2 к спасброскам.

Стальная лавина Атака воина 29

Ведомый лишь своим оружием и стремлением уничтожить противника, вы подобно безжалостной лавине прорываетесь вперёд.

На день ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 8[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы предоставляете боевое превосходство всем врагам до начала своего следующего хода.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.



НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Обратите внимание: Убийца великанов, путь совершенства, доступный не только воинам, но и следопытам, описан на 99 странице.

АДЕПТ ЩИТА

«Щит в моей левой руке говорит о том, что я выживу, а с мечом в правой они нашептывают, что не выживешь ты!»

Требования: Класс Воин

Воинский щит овеян легендами, он и лучший друг солдата, и возможность продемонстрировать каждому — кто ты и каковы твои принципы. Крепкий щит может, как отвести закалённый меч и стрелу, так и защитить владельца от яда монстра и драконьего огня. Только крепкий союзник может лучше щита прикрыть в атаке ваш фланг, и ничего не может быть лучше щита при защите союзника.

Использование щита из века в век диктовало основы ведения боевых действий. В построении фалангой, распространённом у многих народов, солдаты стоят плечом к плечу, полагаясь на прочность щита боевого товарища. В головокружительном броске именно щит помогает толкнуть или даже сбить противника с ног. Строй профессиональных воинов-щитоносцев, составив щиты, может создать непробиваемый панцирь, защищающий солдат от любой атаки. Говорят, этот боевой порядок «валун» придумали и впервые применили воины-дварфы.

Аркозийский воин-философ Комагар когда-то сказал: «Щит есть закон поля боя, он защищает солдат подобно тому, как благородный и справедливый закон защищает империю». У многих народов потеря щита в битве граничила с бесчестьем, так как это ослабляло целую армию. Во многих культурах принято нести погибших воинов на щитах, а также хоронить щит вместе с его владельцем. Среди дварфов символ разбитого щита означает поражение и упадок.

В небольшом отряде щит имеет ещё большую ценность, именно на него уповают при защите и без того немногочисленных союзников. Для рассудительного воина, исполняющего роль защитника в отряде, щит не только средство обороны, но и оружие.

Для вас это не секрет. Пройдя через десятки схваток, вы научились в совершенстве владеть одноручным оружием и щитом. При встрече с вами противники, слишком сосредоточившиеся на одном предмете вашего вооружения, бывают мгновенно наказаны другим.

УМЕНИЯ ПУТИ АДЕПТА ЩИТА

Расплата щитоносца (11 уровень): Каждый раз, когда смежный с вами враг атакует союзника рукопашной атакой, вы получаете накопительный бонус +2 к вашему следующему броску рукопашного урона.

Укрывающее действие (11 уровень): Когда вы экипированы щитом, вы можете потратить единицу действия не для совершения дополнительного действия, а

для получения до конца своего следующего хода отличного укрытия от дальнобойных и зональных атак.

Защитная стойкость (16 уровень): Когда вы экипированы щитом, вы добавляете бонус щита к своей Стойкости.

ДЕЯНИЯ АДЕПТА ЩИТА

Внезапный удар щитом Атака Адепта щита 11

Забывший о вашем присутствии противник получает напоминание в виде крепкого удара щитом.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание Рукопашный 1

Триггер: Смежный отмеченный вами враг совершает шаг или проводит атаку, не включающую вас в качестве цели.

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила + 4 против Стойкости

На 21 уровне бонус атаки увеличивается до +6.

Попадание: Цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Стена щитов Приём Адепта щита 12

Подняв щит, вы готовы оградить от атак не только себя, но и союзника.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: Пока вы в стойке, вы и все смежные с вами союзники получаете укрытие от дальнобойных и зональных атак.

Вибрирующий щит Атака Адепта щита 20

После удара противника ваш щит начинает гулко вибрировать.

На день ♦ Воинский

Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: Смежный с вами враг промахивается по вам или вашему союзнику рукопашной атакой.

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).



БОЕВОЕ ИСЧАДИЕ ТИФЛИНГОВ

«У моей ярости есть оправдание — это моё пылающее сердце демона!»

Требования: Тифлинг, класс Воин

Рождённые от противоестественного союза дьяволов и людей, тифлинги навсегда отмечены печатью искажения и скверны. Но в этой скверне кроется великая сила, и как любая сила, она может быть направлена на совершение, как благих дел, так и ужасных преступлений. Тифлинги издревле используют дьявольскую энергию своего искажённого духа. Зачастую эта inferнальная мощь находит воплощение в неистовом шквале ударов, буквально пропитанном злобой и желанием мести. Со временем воины этого народа обретают возможность использовать свой гнев как настоящее боевое оружие.

В погибшей империи Баэл Турат существовали целые подразделения могучих воителей, способных превратить дьявольскую ярость в боевое превосходство. После гибели империи выжили лишь единицы носителей адской техники. Именно они пронесли сквозь века секреты этих боевых традиций. В наши дни немногие последователи этого пути продолжают совершенствоваться в навыке подчинения и использования дьявольских способностей. Те, кто пытаются овладеть этим искусством без наставника, страшатся перешагнуть грань, так как видят лишь разложение и скверну от соприкосновения с этим исчадием.

Многие из вашего народа сторонятся этой искажённой стороны своей души, но для вас это ещё один инструмент в достижении целей. Для вас очевидно, что тренировка и насыщение этой адской стороны вашей натуры не обязательно сопровождается обращением к злу. Вы сплели воедино навык обращения с оружием и эту тёмную мощь, для того чтобы лучше защищать союзников и сокрушать врагов. Теперь это искажение служит вашим целям, окутывая клинок губительным пламенем и давая возможность вбирать жизненную энергию погибающих врагов.



УМЕНИЯ ПУТИ БОЕВОГО ИСЧАДИЯ ТИФЛИНГОВ

Адское действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для того, чтобы совершить дополнительное действие, вы восстанавливаете использованный в эту сцену расовый талант *адский гнев*.

Возмездие адским огнём (11 уровень): Всякий раз, когда отмеченный вами враг совершает атаку, не нацеленную на вас, он получает урон огнём, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

Пламенеющий ответ (16 уровень): Когда вы можете совершить атаку благодаря классовому умению Боевой вызов, или совершаете обычную спровоцированную атаку, вы при попадании причиняете урон огнём, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

ДЕЯНИЯ БОЕВОГО ИСЧАДИЯ ТИФЛИНГОВ

Воздаяние адским пламенем **Атака Боевого исчадия тифлингов 11**

Атакую врага, дерзнувшего напасть на союзника, ваш клинок окутывает губительное пламя.

На сцену ♦ Воинский, Огонь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если в течение этой сцены цель попадала по вашему союзнику, эта атака причиняет урон огнём, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

Адское восстановление **Приём Боевого исчадия тифлингов 12**

Вы пополняете жизненную энергию, впитывая обрывки душ поверженных врагов.

На день ♦ Воинский, Исцеление
Свободное действие Персональный
Триггер: Вы снижаете хиты врага до 0
Эффект: Вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.

Сокрушение пламенным гневом **Атака Боевого исчадия тифлингов 20**

Ваша ненависть и злоба пропитывает атаку, воспламеняя врага.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Огонь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

ВНУТРЕННИЙ ДРАКОН

«Драконья ярость бурлит в моих жилах!»

Требования: Драконорождённый, класс Воин

Драконорождённые ведут свое происхождение из того же источника, что и могучие драконы. Испокон веков они обрамляли свою природную ярость в каркас воинского духа и почитания боевых традиций. На этом фундаменте выросла Аркозийская империя, и расширение её границ велось как силой клинков, так и ростом культурного влияния.

В Аркозии драконорождённые занимали при драконах разные должности, среди них были визири и архимаги, слуги и оракулы. Но самой важной ролью для народа драконорождённых была роль посланника империи в полном опасностей мире, роль защитника родной земли. Воинский долг передавался из поколения в поколение, а вместе с этим служением передавалась и способность обращаться к внутреннему источнику драконьей природы.

Для обращения к этому источнику драконорождённые изматывающими воинскими тренировками доводили до совершенства владение своим телом, разумом и духом. Некоторые обретали это знание самостоятельно, других ещё в детстве отдавали на воспитание наставникам, прививающим молодым драконорождённым эти древние традиции. И лишь немногие достигли самой высокой ступени в освоении этой техники, достаточной, чтобы войти в легенды.



Каким бы ни было ваше прошлое, в ваших жилах течёт необузданная кровь драконов. Ваше истовое почитание воителей-предков стало причиной сверхъестественного проявления этого наследия. Вы слышите зов внутреннего дракона. Его ярость сопровождает вас. Горе тому, кто встанет на вашем пути, ибо узрит он гнев пылающего драконьего сердца.

УМЕНИЯ ПУТИ

ВНУТРЕННЕГО ДРАКОНА

Действие дыхания (11 уровень): Если вы, находясь в раненом состоянии, тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы можете свободным действием использовать расовый талант *дыхание дракона*, даже если вы его уже использовали в этой сцене.

Ярость драконорождённого (11 уровень): Когда вы находитесь в раненом состоянии, ваш расовый бонус к атаке составляет не +1, а +2.

Вечное дыхание (16 уровень): Всякий раз, когда вы попадаете по цели *дыханием дракона*, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Вид урона совпадает с видом урона вашего *дыхания дракона*.

ДЕЯНИЯ ВНУТРЕННЕГО ДРАКОНА

Драконий пал Атака Внутреннего дракона 11

Сочащаяся из ран кипящая драконья кровь ослепляет ваших врагов.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Ближняя волна 3

Триггер: Вы получаете урон от атаки

Цель: Все существа в волне

Атака: Телосложение + 4 против Реакции

На 21 уровне бонус к атаке увеличивается до +6.

Попадание: Урон 2кб + модификатор Телосложения и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Поддержка предков Приём Внутреннего дракона 12

Черпая жизненную силу в драконьем происхождении, вы, подобно предкам, впадаете в боевое неистовство.

На день ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы не должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: Количество ваших хитов снижается до значения ранения, и вы получаете временные хиты, равные количеству потерянных вами от использования этого таланта. До тех пор, пока у вас есть временные хиты, вы получаете сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Удар дыханием дракона Атака Внутреннего дракона 20

Каждый выпад в схватке вы сопровождаете драконьим дыханием.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы находитесь в стойке, при причинении урона рукопашной атакой смежному врагу, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения. Вид урона совпадает с видом урона вашего *дыхания дракона*.

ЗАЩИТНИК ДВАРФОВ

«Никакие порождения Ада не заставят меня отступить, зато тебя я пришилённу на месте!»

Требования: Дварф, класс Воин

Ваш народ бросил вызов самим титанам и великанам. Единство помогло ему устоять, а непоколебимость дала им защиту; традиции стремления к этим качествам и по сей день верно служат народу dwarфов. Непоколебимые и непокорённые, подобно горным хребтам, они стойко отбивают нападки орков, гоблинов и драконов.

Воины dwarфов не имеют себе равных в умении вести бой, основу которого составляет взаимопомощь и поддержка товарищей по оружию. В военной среде распространено убеждение, что один пехотинец dwarф стоит двух умелых воинов другой расы. Двое таких солдат легко выстоят против пяти равных им по силам противников. Армии диких существ разбиваются о стройные ряды dwarфского войска, как морские волны о скальный утес.

Каждая организация dwarфского общества обслуживается отдельной группой воинов. Неустрашимые бойцы состоят на службе у королей и лордов, гильдий и торговых компаний, божеств и церквей, а порой и просто приносят присягу определённым принципам и философским воззрениям. Некоторые служат «золотому тельцу», продавая своё искусство и свой топор за монеты. Проверенные временем техники ведения боя направлены на максимальное применение воинами dwarфов их расовых способностей, использование прекрасного оружия и ношение тяжёлых доспехов. Против разобщённой и разномастной орды противников dwarфы выставляют непробиваемый строй.

Вы — мастер dwarфского воинского искусства, вы полагаетесь как на поддержку своих союзников, так и на своё личное мужество и непоколебимость. Ваше мастерство основывается на защитных приёмах и строевой тактике. Вы знаете, как взять верх над противником, используя бреши в его строю. В бою вы являетесь ключевой фигурой отряда. Союзники полагаются на вас, на вашу стойкость и умение пробить защиту врага.

УМЕНИЯ ПУТИ ЗАЩИТНИКА ДВАРФОВ

Оборонительное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете бонус +2 к КД и Стойкости до конца своего следующего хода.

Стойкий защитник (11 уровень): Пока вы находитесь на смежной клетке как минимум с одним союзником, вы и все смежные с вами союзники получаете бонус +1 к КД, и все смежные союзники могут сократить расстояние, когда их подтягивают, толкают или сдвигают, на 1 клетку.

Корни земли (16 уровень): Ваша расовая особенность Удержание позиций уменьшает расстояние, на которое вас подтягивают, толкают или сдвигают, на 5 клеток.

ДЕЯНИЯ ЗАЩИТНИКА ДВАРФОВ

Продавить строй Атака Защитника dwarфов 11

Отбрасывая противника, вы прорываетесь во вражеский строй.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Затем вы можете совершить шаг на 1 клетку, встав в ранее занимаемое целью пространство.

Оружие: Если вы используете топор, молот или кирку, атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Пламенное сердце кузнеца Приём Защитника dwarфов 12

Ваша сосредоточенность на собственной защите наполняет храбростью сердца союзников.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +4 ко всем защитам, а все смежные союзники получают бонус таланта +2 к Воле.

Разрушение основания Атака Защитника dwarфов 20

Ваш сокрушительный удар настолько ошарашивает врага, что он начинает неистово молотить всё вокруг в попытке защититься, повергая своих собственных союзников.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете смежных с целью врагов на 1 клетку и сбиваете их с ног.

Оружие: Если вы используете топор, молот или кирку, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промач: Половина урона и вы толкаете смежных с целью врагов на 1 клетку.



МАСТЕР ДРЕВКОВОГО

ОРУЖИЯ

«Чем длиннее древка, тем ближе победа».

Требования: Класс Воин

Универсальное в использовании древковое оружие даст фору мечу в простоте изготовления и эффективного применения. Самой простой и распространённой разновидностью древкового оружия является длинное копьё — короткий клинок, венчающий длинный шест. Благодаря своей длине даже простейшее копьё в нетренированных руках становится эффективным оружием. В руках мастера его смертоносность возрастает многократно.

Более сложные формы древкового оружия в схватке предоставляют ещё более значимое преимущество. Они совмещают лучшие стороны копья и клинка или топора, древковое оружие позволяет владельцу наносить удары и отбивать атаки, находясь вне досягаемости оружия противника. Нет ничего удивительного в том, что целые армейские подразделения вооружены именно древковым оружием, а городская стража использует его как для защиты мирных жителей, так и для подавления гражданских беспорядков.

Ввиду широкого распространения и простоты изготовления древкового оружия, навык его использования входит в основную курс военной подготовки. Улучшенный навык владения достигнуть не так просто, и зачастую он достигается не на плацу, а на поле боя. Тем не менее, даже строгая армейская подготовка не даст умения сражаться древковым оружием с несколькими противниками.

В своих приключениях вы научились мастерски владеть древковым оружием. Понимая, что монстров лучше держать на расстоянии, вы предпочитаете именно этот тип оружия, предоставляющий вам больше возможностей и



28

увеличивающий ваш радиус поражения противника. Вооружившись древковым оружием, вы не просто можете наносить сокрушающие удары или широкими взмахами прорубать путь сквозь строй врагов, но контролируете более широкую территорию, лучше защищаете своих союзников.

УМЕНИЯ ПУТИ МАСТЕРА

ДРЕВКОВОГО ОРУЖИЯ

Действие в выпаде (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, вы можете вместо получения дополнительного действия увеличить досягаемость вашего оружия со свойством «досягаемость» на 1 клетку до начала своего следующего хода.

Могучая досягаемость (11 уровень): Если вы используете оружие со свойством «досягаемость» и используете талант с ключевым словом «оружие», толкающий, тянущий или сдвигающий цель, вы увеличиваете расстояние вынужденного движения на 1 клетку.

Древковая хватка (16 уровень): Если вы используете оружие со свойством «досягаемость», то всякий раз, когда отмеченный вами враг, находящийся в пределах 2 клеток от вас, совершает шаг или атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить по нему стандартную рукопашную атаку.

ДЕЯНИЯ МАСТЕРА ДРЕВКОВОГО ОРУЖИЯ

Удар по принципу рычага Атака Мастера древкового оружия 11

Вы используете древка своего оружия для перемещения противника в нужное вам место.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие со свойством «досягаемость».

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Промаш: Половина урона и сдвига нет.

Стойка с досягаемостью Приём Мастера древкового оружия 12

Вы широко расставляете ноги и выставляете оружие, что позволяет неожиданно атаковать зазевавшегося противника.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие Персональный
Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие со свойством «досягаемость».

Эффект: Пока вы в стойке, вы можете совершать провоцированные атаки по врагам, находящимся в пределах вашей досягаемости.

Взмах древковым оружием Атака Мастера древкового оружия 20

Раскрутив оружие, вы поражаете всех врагов в радиусе досягаемости.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Ближняя вспышка 2
Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие со свойством «досягаемость».

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промаш: Половина урона.

Мстящий убийца

«Возмездия можно ждать долго. Я здесь дабы удостовериться, что ты заплатил за свои преступления!»

Требования: Класс Воин

За пределами нескольких обителей спокойствия и процветания миром правят ужас, жестокость и вековечное зло. Невинных убивают, а плоды прогресса разрушают иногда в угоду амбициям завоевателей, но чаще просто ради проявления жестокости. Кровожадные чудовища редко оставляют кого-то в живых, а из этих счастливых лишь единицы берутся за меч и топор. Эти смельчаки не ищут возвращения утраченного, но стремятся защитить окружающих от страданий, что некогда им пришлось испытать, и утолить жажду мести. В этом случае героизм обретается во тьме.

В какой-то момент ваш путь становится для вас очевидным. Возможно, это произошло когда вы или близкие вам люди стали жертвой судьбы, чьи жернова вы были не в силах остановить — ваша жизнь изменилась навсегда от одного акта несправедливости и жестокости. Возможно, во время ваших приключений вы видели слишком много картин угнетения и убийства невинных, или нашли нечестивость в тёмных уголках мира. Какой бы ни была причина, теперь вы чувствуете себя единственным, кто может встать на защиту беспомощных от хищной орды. Вы понимаете, что для защитника обездоленных не может быть ни минуты отдыха. Несмотря на всё это вы осмысленно берётесь за это дело.

Ваши смертоносное стремление и выучка не дают ни одному вашему врагу чувствовать себя в достаточной степени защищенным. Вы вселяете страх в противников, вставая на защиту союзников и тех, кто слабее вас. Нечестивым вы несёте безжалостное возмездие, представляя собой меч справедливости.

Умения пути Мстящего убийцы

Окровавленное лезвие (11 уровень): Когда у вас есть боевое превосходство над врагом в раненом состоянии, вы получаете бонус к броскам урона от оружия, равный вашему модификатору Харизмы.

Действие убийцы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете боевое превосходство над всеми отмеченными вами врагами до конца своего следующего хода.

Жестокая справедливость (16 уровень): Когда вы доводите хиты отмеченного вами врага до 0, вы получаете бонус +2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.



Деяния Мстящего убийцы

Заслуженный удар Атака Мстящего убийцы 11

С негодующим возгласом вы наносите противнику жестокий удар, заставляющий остальных съёжиться перед вами.

На сцену ✦ Воинский, Оружие, Ужасающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все раненые враги в пределах 2 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Сила против Воли

Попадание: Цель получает штраф –2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Марево справедливости Приём Мстящего убийцы 12

От вас буквально сквозит угрозой, заставляющей врагов двигаться, куда прикажет ваш пылающий взор.

На день ✦ Воинский, Стойка, Страх

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, каждый раз, когда враг, отмеченный вами, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным ответом сдвинуть врага на 1 клетку.

Безжалостная вспышка Атака Мстящего Убийцы 20

Вы направо и налево раздаёте безжалостные удары, оставляя за собой лишь кровь и боль.

На день ✦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если цель становится раненой от этой атаки, она получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и нет ни продолжительного урона, ни штрафа.



НЕСОКРУШИМЫЙ

«Ты не сможешь даже задержать меня, не то что остановить».

Требования: Класс Воин

Сражения тифлингов Баэл Турата и драконорождённых Аркозии потрясли мир. Подвиги и героические деяния той войны были увековечены в сагах и легендах. Одно из этих произведений, *Элегия о Несокрушимом*, в ярких красках описывает последний поход Джаганаша Необоримого, великого героя народа драконорождённых.

Про этого бесстрашного воина, сокрушающего врагов, не обращая внимания на полученные раны, сложено немало легенд. Именно Джаганаш одолел в битве разъярённого синего дракона, выстоял под ударами плети дьявола преисподней и даже добрался до глотки колдуна-тифлинга, оправившего героя в Ад. *Элегия* повествует о его последней битве, о последних шагах героя в его атаке на империю тифлингов. Джаганаш сокрушил целый легион дьяволов, голыми руками задушил их предводительницу, колдунью суккуба, и, пробивая стены, проложил себе путь внутрь крепости. Он поднимался всё выше и выше по башне, служащей военным штабом тифлингов, когда внезапно земля разверзлась и поглотила цитадель со всем содержимым. Легенда гласит, что Джаганаш по-прежнему жив. Где-то глубоко под землёй он ведёт свой бой длинной в несколько веков. И не ведает усталости.

Именно в образе Джаганаша черпают вдохновение многие воины, разделяющие его принципы. Практики совершенствования сознания и тела, исповедуемые этими воинами, являются сокровенным достоянием небольшой группы учителей, членами которой являются как драконорождённые, так и представители других народов. Кроме того, существуют и самоучки, обходящиеся без обучения.

Выбрав путь несокрушимого, вы становитесь олицетворением безжалостной силы разрушения. Из оружия вы признаёте только силу собственной воли. Огонь не обжигает вас, а молния не может ослепить. Источником вашей силы является умение отделить ваш разум от тела, отрешиться от терзающей вас боли, и когда другие, дрогнув, отступают, вы смело идёте в бой. Вы обретаете это умение через строгую дисциплину и непреложные обеты. Все вставшие у вас на пути падают.

УМЕНИЯ ПУТИ НЕСОКРУШИМОГО

Действие несокрушимого (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения атаки, вы получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона до начала своего следующего хода.

Неистощимый запас сил (11 уровень): Ваше максимальное количество хитов возрастает на 10.



Вы можете малым действием причинить себе урон 10, чтобы автоматически избавиться от любого эффекта, который можно завершить спасением. Для использования этого умения у вас должно быть как минимум 10 хитов, и вы никак не можете уменьшить этот урон.

Критическое ожесточение (16 уровень): Совершив критическое попадание оружием, вы получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона до конца своего следующего хода.



ДЕЯНИЯ НЕСОКРУШИМОГО

Неумолимый прорыв

Атака Несокрушимого 11

Не зная усталости, вы наносите противникам удар за ударом.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цели: Одно или два существа

Эффект: Перед каждой атакой вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Атака: Сила против КД, две атаки

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы от каждой атаки.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атаки причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Железная кровь

Прием Несокрушимого 12

Отрешив разум от терзающей вас боли, вы до конца сражения не обращаете внимания на мелкие ранения.

На день ♦ Воинский

Персональный

Немедленный ответ
Триггер: Вы становитесь раненым

Эффект: До конца сцены вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона.

Пробивающая строй атака

Атака Несокрушимого 20

Ваш сокрушающий удар ошеломяет противника и отбрасывает его в нужном для вас направлении.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Силы, и вы сдвигаете цель на 3 клетки в смежную с собой клетку. Цель становится изумлённой.

Эффект: Вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона до начала своего следующего хода.



ОПУСТОШИТЕЛЬ

«Во имя Корда!!!»

Требования: Класс Воин, классовое умение Неистовая мощь

Опустошитель — это квинтэссенция Неистового воина, яростный и бесстрашный боец. Такой воитель склонен впадать в ярость на поле боя, и, неспособный сдерживать кипящую в нём энергию, он в буквальном смысле кусает край щита или рукоять оружия, когда подготовка к схватке затягивается. Врываясь в битву, опустошитель в клочья разносит строй противника, оставляя за собой просеку из окровавленных тел и отсечённых конечностей.

Вы насмехаетесь над боевой дисциплиной, романтичным следованием кодексу и несерьёзным оружием вроде рапиры. Прирожденный убийца, вы признаёте только силу своего оружия и опьянение яростью битвы. Некоторые называют вас неотёсанной деревенщиной, на что вы отвечаете лишь презрительной усмешкой. Когда эти трусы побегут, спасая свои шкуры, пред лицом порождений мрака, выползающих из богами забытых уголков этого мира, вы смело выйдете на бой с врагом.

Для опустошителя любая стычка это дополнительный шанс покрыть себя кровью и славой, это возможность завоевать почёт, умиловить богов, и тем самым обрести некую форму бессмертия. В каждой битве вы сражаетесь как в последний раз, бесстрашно стремясь в водоворот битвы, пытаетесь

нанести максимально возможный урон противнику. Ваша безрассудная храбрость прославляет вас, ваш народ, ваших предков и радует взор наблюдающих за вами богов. А если богам это не интересно — пусть катятся ко всем чертям!



УМЕНИЯ ПУТИ ОПУСТОШИТЕЛЯ

Опустошающее действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не для того чтобы совершить дополнительное действие, а для того, чтобы совершить по одной стандартное рукопашной атаке по каждому смежному врагу. При этом вы получаете бонус к каждому броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Стремление убивать (11 уровень): Каждый раз, снижая хиты врага до 0, вы получаете бонус +2 к следующему броску рукопашной атаки, совершённой до конца вашего следующего хода.

Хищническая ярость (16 уровень): Один раз в раунд, если вы находитесь в раненом состоянии и промахиваетесь рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по той же цели.

ДЕЯНИЯ ОПУСТОШИТЕЛЯ

Гнать перед собой Атака Опустошителя 11

Ваша дикая атака заставляет противников отступить.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете на 1 клетку всех врагов кроме цели, находящихся в пределах 3 клеток от вас.

Ярость, пропитанная кровью Приём Опустошителя 12

Вы останавливаетесь, смахиваете с губ кровь, и вновь сложив голову устремляете в гущу сражения.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Стойка

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Враг доводит вас до раненого состояния рукопашной атакой.

Эффект: Пока вы в стойке, вы получаете штраф –2 ко всем защита, но получаете бонус таланта +2 к броскам рукопашных атак. Всякий раз, доводя хиты врага до 0, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему модификатору Телосложения.

Помеченный дикостью Атака Опустошителя 20

Коварным ударом вы причиняете противнику глубокую рану, а ваше сосредоточенное наблюдение за его движениями не позволяет врагу перевязать её.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает). Пока цель не перестанет быть помеченной вами, она получает штраф –2 к спасброскам от продолжительного урона.



ПОЛУРОСЛИК-ЗАБИЯКА

«Недооцени мой рост и это будет твоей последней ошибкой».

Требования: Полурослик, класс Воин

Мир широк и опасен, а полурослики — не самые здоровые и мускулистые ребята. Тем не менее, врождённая ловкость и смекалка помогают им выжить. Полагаясь на эти качества, они перепоручают защиту племени коварным и вместе с тем отважным воинам. Даже осевшие полурослики сохраняют воинские традиции для защиты своих интересов среди других, как правило, больших цивилизованных народов.

Боевые традиции полурослика-забияки строятся на врождённых особенностях его народа. Забияки исповедуют стратегию «ударил — убегай» совместно с тактикой «все-на-одного». Они быстро перемещаются по полю боя, избегая ударов громил-противников, наносят удары из неожиданных позиций и безуданно атакуют всем скопом. Забияки охотно рискуют своей жизнью для спасения тех, кто находится под их защитой.

Большинство кочующих кланов полуросликов держат на службе нескольких забияк, исполняющих роль разведчиков. Эти воины охраняют кочующий табор, заранее предупреждая о подстерегающей опасности. Способный и желающий того полурослик может с лёгкостью освоить технику забияки. Многие используют эти навыки вне сообщества полуросликов, тем самым удовлетворяя своё природное любопытство, при этом защищая друзей и окружающих.

Вы — один из этих героев народа полуросликов. Сверкая клинком, вы играючи уходите от ударов увальней, со смехом наблюдая за тем, как они спотыкаются друг о друга в попытке достать вас. Вы научились использовать свой невеликий рост для того чтобы оценить сражение с разных

сторон, легко найти слабые места в обороне противника, безуданно преследовать врага и использовать малейшее преимущество. При этом недостаток боевых навыков с лихвой компенсируется вашей удачей.

УМЕНИЯ ПУТИ ПОЛУРОСЛИКА-ЗАБИЯКИ

Неожиданная расплата (11 уровень): Если при использовании вашего расового таланта *второй шанс* второй бросок оказывается промахом, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по атакуемому.

Сноровистое действие (11 уровень): Вы можете использовать единицу действия для того, чтобы не получить дополнительное действие, а совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Подвижное сражение (16 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете атаку благодаря классовому умению Боевой вызов, и при этом попадаете, вы можете сдвинуть цель на 1 клетку и после этого совершить шаг на 1 клетку.

ТАЛАНТЫ ПОЛУРОСЛИКА-ЗАБИЯКИ

Слишком близко для спокойствия Атака Полурослика-забияки 11

Вы и ваш острый клинок безуданно преследует противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если до конца вашего следующего хода цель перемещается, вы можете свободным действием переместиться на количество клеток, не превышающее вашу скорость, закончив движение на смежной с целью клетке.

Прыжок перехватчика Приём Полурослика-забияки 12

Оттолкнув союзника, вы бросаетесь на наступающего врага.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашный 1

Триггер: По смежному союзнику попадают рукопашной атакой.

Цель: Союзник, по которому попали атакой

Эффект: Вы сдвигаете цель на 2 клетки и можете совершить шаг в пространство, занимаемое ей ранее. Вы становитесь целью вызвавшей срабатывание атаки.

Быстрый выпад Атака Полурослика-забияки 20

Заметив слабое место, вы совершаете быстрый выпад и наносите смертельный удар.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Половина урона.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.



РЫЦАРЬ-ЗАЩИТНИК

«Пусть Нерат и пал, но необходимость в справедливых воинах, свято чтящих кодекс чести, осталась».

Требования: Класс Воин

Тьма пала на землю, ступили тени поверженных империй, и как никогда ранее возникла необходимость в защитниках слабых и угнетённых. До своего падения Нерат содержал на службе могучих воинов, для которых честь и справедливость были единственным мерилем любого их деяния. Гордые воины, шедшие под знамёнами короля Элидира Нератского, давно стали легендой, а их кодекс чести в наши дни кажется невероятной исторической диковиной. Тем не менее, осознавая необходимость в подобных благородных героях, некоторые воины стараются жить по стандартам воителей прошлого. Эти воины называют себя рыцарями-защитниками.

Некоторые из самопровозглашённых рыцарей-защитников могут сравниться с легендарными воинами Нерата в силе и фанатичности. Но как можно следовать идеалам прошлого, не имея при этом строгого кодекса? Как можно идти к единой цели, являясь при этом олицетворением порядка, не создавая братства? И в действительности многие из тех, кто объявил себя рыцарем, а порой даже рыцарем-защитником, являются кем угодно, но только не приемниками великих воинов прошлых веков. Слишком многие используют свой незаслуженно присвоенный титул для оправдания своих порочных деяний и жестокой наживы.

Немногочисленная братия рыцарей-защитников является слаженной организацией тех, кто принял этот путь. Её члены приняли обет защищать друг друга и свято чтить принципы ордена. Храбрость, трудолюбие, уважение, обходительность и воинская слава — вот руководящие принципы рыцарей-защитников. Те же, кто нарушают эти постулаты, немедленно становятся врагами ордена.

Сжав в руке меч и облачившись в плащ рыцаря-защитника, вы осознаёте свою первостепенную задачу возрождения традиций легендарных рыцарей. Воин и лидер, вы живёте по кодексу рыцарей защитников, стремясь к славе и уважая прошлое. В жизни вы стремитесь быть благородным, честным и справедливым. Когда со своими боевыми товарищами идёте в атаку — вы бьётесь на передовой, проверяя и демонстрируя свою отвагу. Только скудоумный насмешливо назовет вас идеалистом, вы точно знаете, что бьётесь за достойную цель.

УМЕНИЯ ПУТИ РЫЦАРЯ-ЗАЩИТНИКА

Действие защитника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, один союзник в пределах 5 клеток от вас получает бонус +4 к КД до конца вашего следующего хода.

Преданный защитник (11 уровень): Когда отмеченный вами враг атакует смежного с вами союзника, вы можете немедленным прерыванием сдвинуть союзника на 1 клетку.

Рыцарская сосредоточенность (16 уровень): Когда вы можете совершить атаку благодаря классовому умению Боевой вызов, или совершаете обычную спровоцированную атаку, вы можете атаку не совершать, но немедленным прерыванием предоставить смежным союзникам бонус +2 к КД до начала вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ РЫЦАРЯ-ЗАЩИТНИКА

Удар защитника Атака Рыцаря-защитника 11

Вы наносите сокрушительный удар противнику, воздавая ему за атаку по союзнику.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно отмеченное вами существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если с окончания вашего предыдущего хода цель атаковала одного из ваших союзников, то эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Рыцарский бастион Приём Рыцаря-защитника 12

С вашего разрешения союзник прикрывается вами от нависшей опасности.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке, которого вы видите

Эффект: Цель свободным действием может совершить шаг в смежную с вами клетку и получить до начала вашего следующего хода бонус таланта +2 к КД.

Кровавая справедливость Атака Рыцаря-защитника 20

Лишь только враг начинает брать верх над союзником, вы мгновенно заставляете его отступить, нанося сокрушительный удар.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Смежный с вами враг делает союзника раненым рукопашной атакой

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Вы можете совершить шаг в занимаемое ей ранее пространство.

Промаш: Половина урона и нет сдвигания.

Эффект: Союзник получает бонус таланта +2 к КД до начала вашего следующего хода.



УДАРНЫЙ ПЕХОТИНЕЦ

«Бегите быстро! И бейте их исто́во, ребята!»

Требования: Класс Воин

«Нерат был державой, основанной на справедливости», — в один голос утверждают все хроники. Однако он вряд ли достиг бы своего могущества только благодаря торговле, распространению знаний и культурному влиянию. Любой историк скажет вам, что Нерат вырос на расколотых щитах и разбитых вдребезги клинках своих солдат. Если территория не желала склониться, её следовало согнуть и поставить на колени.

Это и было целью и смыслом существования легионов Нерата. Основу вооружённых сил империи составляла вышколенная тяжеловооружённая пехота, поддерживаемая латной кавалерией — знаменитыми рыцарями-защитниками. Военные традиции Нерата тем не менее основывались на старом проверенном поколениями опыте. Любой драконорождённый, узнавший о существовании вспомогательных подразделений легковооружённой пехоты, завязывающей сражение, безусловно, узнал бы стиль ведения боя своего народа. Это были ударные пехотинцы империи. Военные историки сравнивали их с подобными воинами других культур и племён, особенно много параллелей они находили с эльфами и драконорождёнными.

Обычный ударный пехотинец носил кольчугу поверх кожаного доспеха и был вооружён длинным и коротким мечом, либо двумя короткими мечами. После прорыва линии вражеских щитов ударные пехотинцы атаковали вражеского командующего войсками.

Несмотря на то, что Нерат перестал существовать как империя, некоторые его традиции продолжают жить. Множество воинов и боевых школ людей продолжают следовать традициям ударной пехоты, не говоря уже о подобных воинских традициях других народов, например, дварфских штурмовиков. Любой воин, пожелавший освоить этот жестокий и маневренный атакующий стиль, может с лёгкостью найти учителя.

Вы — приверженец этих традиций молниеносного боя. В отличие от воинов, стоящих в строю, вы кружите среди врагов, вызывая их на поединок и заставляя преследовать вас. Ваши дерзкие атаки и выпады деморализуют противников, при этом вы тщательно следите за своей защитой, особенно когда находитесь в любимом месте — центре вражеского строя.

УМЕНИЯ ПУТИ УДАРНОГО ПЕХОТИНЦА

Маневренное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете бонус +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода. Если при наличии этого бонуса по вам промахиваются рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Смертоносный солдат (11 уровень): Когда вы используете оружие со свойством «дополнительное», кость урона оружия увеличивается на 1 размер.

Быстрая смерть (16 уровень): Один раз в раунд, при наличии боевого превосходства над целью, вы можете добавить свой модификатор Ловкости к урону от рукопашной атаки, направленной на цель.

ДЕЯНИЯ УДАРНОГО ПЕХОТИНЦА

Ударный смерч Атака Ударного пехотинца 11

Скользя вокруг противника, вы наносите серию точных ударов, результатом которых становятся три кровоточащие раны.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила + 2 против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Совершите третичную атаку по цели.

Третичная атака: Сила против КД (основное или дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, вы можете совершить шаг на 1 клетку, а цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Маневрирование в атаке Приём Ударного пехотинца 12

Подобно морскому волку крепко стоящему на качающейся корабельной палубе, вы ловко уходите от ударов, не забывая при этом о нападении.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, один раз в свой ход, когда вы промахиваетесь рукопашной атакой, вы можете или совершить шаг на 1 клетку, или получить бонус таланта +1 к КД до конца своего следующего хода.

Ударное пронзание Атака Ударного пехотинца 20

Вы хватаете противника и резко подтягиваете его к себе, прямоком на свой клинок.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать оружие со свойством «дополнительное» и иметь одну руку свободной.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила + 5 против Стойкости

Попадание: Вы захватываете цель. Совершите по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).



УЖАСНЫЙ ЖНЕЦ

«Все рано или поздно погибают, друг мой. Моя работа состоит в том, чтобы это произошло и с тобой».

Требования: Класс Воин

Неисчислимы приёмы и стили боя придуманы общепризнанными мастерами — совершенными людьми, посвятившими свои жизни доведению до совершенства боевых приёмов используемых на поле брани их учениками. Тем не менее, не все техники выходят из-под клинка этих мессий воинского искусства. Происхождение некоторых методик не отличается подобным благородством. Путь ужасного жнеца является одним из ярких примеров такого тёмного искусства.

Согласно легенде, первым ужасным жнецом был человек Гулканон, паладин Королевы Воронов, лишённый своего звания и силы за оскорбление своей богини. Но даже лишившись связи со своим божеством, он не отринул путь поклонения Королеве. Гулканон всей душой желал вернуть себе её расположение. Он предпринял изыскания в новом направлении воинской науки. Основой этих изысканий стали стили ведения боя диких и неразвитых рас — орков, гоблинов, огров и троллей. Он взял технику грубых ударов, исповедуемую этими кровожадными существами, и отточил их до совершенства, тем самым, создав ряд приёмов, давших возможность обратить бой в ужасающую резню. Удостоверившись в силе новообретённых навыков, он принял титул «ужасного жнеца». Он предпринял попытки отправить души убитых к своей охладевшей покровительнице, надеясь этим восстановить утерянную связь. Удалось ему это или нет, неизвестно, но его наследие по-прежнему живёт.

Некоторые ужасные жнецы служат Королеве Воронов, и при желании многообещающий кандидат может быть принят в ряды этих немногочисленных воинов. Некоторые, пройдя курс обучения, проявляют недостаточно воли или дисциплины для обретения благосклонности богини. Некоторые и вовсе искажают её догматы и оправдывают ими свою жестокость. Истинные последователи Королевы Воронов безудачно преследуют этих самозванцев.

Не важно, тянет ли вас к убийствам, или у вас были иные причины, но вы познали технику ужасного жнеца. Овладение этим особым стилем улучшит ваши и без того развитые возможности боя двуручным оружием. Благодаря своим умениям вы превратитесь из профессионального воина в олицетворение сил разрушения. Продуманной защите вы предпочитаете необоримый разрушительный порыв. Противники, не замечая в вас смертоносной угрозы и не воспринимая вас как достойного противника, совершают большую глупость. Вы умеете совершать ошеломляющие атаки, прокладывая своим клинком путь через толпы врагов.

УМЕНИЯ ПУТИ УЖАСНОГО ЖНЕЦА

Действие жнеца (11 уровень): Когда вы используете единицу действия для совершения атаки двуручным оружием, все смежные с вами враги получают урон, равный вашему модификатору Силы.

Неминуемое умерщвление (11 уровень): Если ваша провоцированная атака доводит отмеченного вами врага до состояния ранения, вы можете сбить его с ног.

Рассечение жнеца (16 уровень): При попадании вашей стандартной рукопашной атаки с использованием двуручного оружия, один смежный с вами враг получает урон, равный вашему модификатору Силы. Если вы попадаете, используя талант *рассечение*, все смежные с вами враги получают урон, равный вашему модификатору Силы.

ДЕЯНИЯ УЖАСНОГО ЖНЕЦА

Пожинающий выпад Атака Ужасного жнеца 11

Вы совершаете глубокий выпад, и ваша неотразимая атака недвусмысленно обозначает ваше смертоносное присутствие.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие
досягаемость + 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если до начала вашего следующего хода цель совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку и провести стандартную рукопашную атаку по этой цели.

Оружие: Если вы используете двуручное оружие, то атака и стандартная рукопашная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Предостережение жнеца Приём Ужасного жнеца 12

Очертив в воздухе широкую дугу, вы заставляете противников пересмотреть свою тактику.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит эту.

Кровавая жатва Атака Ужасного жнеца 20

Серия жестоких ударов оставляет после себя истекающих кровью врагов.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если цель в свой ход перемещается, она не может совершать спасбросок от продолжительного урона.

Оружие: Если вы используете двуручное оружие, цель получает продолжительный урон не 5, а 10 (спасение оканчивает).

Промаш: Половина урона и нет продолжительного урона.

ПЛУТ

«Многие знают, как сломать ногу; меньше тех, кто знает, как сломать волю. Одни предпочитают обман, другие ловкость. Ну а я? Я профессионал во всём. Просто скажи, что тебе нужно».

Слово плут также многозначно, как и именующие им себя. Множество плутов получают воспитание на улице, и, выбрав для себя стезю изворотливого мошенника или кровожадного грабителя, продолжают оттачивать свои таланты именно в этом направлении. Другие происходят из противоположного по социальному уровню круга. Это утончённые аристократы и бесшабашные повесы, нерешительности и взвешенности они предпочитают клинок и остроумие. Большинство плутов живут по законам преступного мира, но есть и такие, кто не имеет с криминалом ничего общего, а столь редкие навыки им нужны, чтобы выйти невредимым из самой сложной ситуации. Некоторые из плутов были или остаются соглядатаями или шпионами сильных мира сего.

Вы можете выбрать грубую силу или хитрость, поднатореть в боевом искусстве или запугиванием и угрозами заставить окружающих подчиниться вам.

В этой главе вы найдёте материалы, подходящие вариантам развития плута, представленным в *Книге игрока*. Кроме этого она содержит описание новых вариантов развития этого класса. В этой главе представлена следующая информация:

- ◆ **Новые варианты развития:** Гимнаст и Верзила дают дополнительные возможности исполнить ваше основное предназначение — быстро разделаться с врагами.
- ◆ **Новые классовые умения:** Теперь вам на выбор предоставлены три тактики плута, включая новую «вышибала».
- ◆ **Новые таланты плута:** Будьте жестокими, будьте быстрыми, сочетайте эти два качества с помощью новых деяний, подходящих для любого стиля ведения боя. Таланты с ключевым словом «ужасающий» заставят противников трястись от ужаса после ваших атак.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Доведите до совершенства свою изворотливость и ловкость, выбрав один из двенадцати новых плутовских путей совершенства. Станьте смертельно опасным стрелком, поражающим врага под покровом тьмы, заставьте свои кинжалы летать, повергая противников, доведите до совершенства свои фехтовальные способности или станьте сеющим вокруг себя смерть агентом Королевы Воронов.





НОВЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ ПЛУТА



Эта книга содержит два новых варианта развития плута: «гимнаст» и «верзила». Мобильный и ловкий гимнаст полагается в своих головокружительных атаках на навык Акробатика, в то время как смертельно опасный верзила повергает врагов в ужас, в совершенстве освоив навык Запугивание.

ВЕРЗИЛА

Оставьте ухмылки и обман бесчестным мошенникам. Вы предпочитаете использовать своё врождённое очарование для других, более жестоких целей. Вы буквально источаете угрозу, давая понять тем, кто перейдет вам дорогу, какая болезненная участь их ждёт. Дружеские манеры — выбор слабаков, вы достигаете своей цели, внушая ужас своим внешним видом и жесткими высказываниями, которые вы готовы подтвердить на деле. Ваши атаки основаны на Ловкости, именно поэтому эта характеристика является для вас важнейшей. Харизма, отвечающая за навык Запугивание, идёт на втором месте. Сила стоит на третьем месте, давая возможность совершать безумно жестокие атаки при использовании тактики Вышибала.

Рекомендуемая черта: Продление Превосходства (человеческая черта: Заколыщик)

Рекомендуемые навыки: Воровство, Запугивание, Знание улиц, Обман, Проницательность, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *обескураживающий удар**, *коварный финт*

Рекомендуемый талант на сцену: *угроза уничтожения**

Рекомендуемый талант на день: *проверка на прочность**

*Новые возможности, представленные в этой книге.

ГИМНАСТ

Все плуты известны своей ловкостью и отвагой, но вы вывели два этих понятия на качественно новый уровень. Просто выскользнуть из-под дубины великана для вас не достаточно, вы делаете головокружительный прыжок и, ловко сгруппировавшись в воздухе, приземляетесь вне зоны досягаемости противника. Вы — мастер невероятных акробатических трюков, эксперт в деле проникновения в труднодоступные места, вы используете свои способности на поле боя, при перемещении по многоэтажным зданиям и подземельям, для избавления от захватов, пут и кандалов. Ловкость является для вас важнейшей характеристикой — именно от неё зависит большая часть ваших атак и возможность исполнения сложных трюков. Харизма стоит на втором месте, помогая избегать провоцированных атак при использовании тактики Мастер уклонения. Третьей по важности идёт Сила, напрямую влияющая на проверки навыка Атлетика.

Рекомендуемая черта: Защитная Подвижность (человеческая черта: Уверенный Альпинист)

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Воровство, Обман, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *искусный удар*, *ответный удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *лисий гамбит**

Рекомендуемый талант на день: *атака волчком**

*Новые возможности, представленные в этой книге.

НОВОЕ КЛАСОВОЕ УМЕНИЕ

Теперь кроме плутовских тактик Жестокий головорез и Мастер уклонения, вы можете выбрать тактику Вышибалы.

Вышибала: Вы знаете как использовать дубинку и булаву, и вы можете использовать это оружие, совершая Скрытую атаку или используя любой талант плута или талант пути совершенства плута, требующий использования лёгкого клинка. Если вы используете дубинку или булаву при атаке с ключевым словом «ужасающий», вы добавляете свой модификатор Силы к броску урона.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ПЛУТА

Отважные деяния плута наносят большой урон и сбивают противника с толку. Гимнаст, возможно, больше чем другие плуты полагается на таланты, основывающиеся на навыках и передвижении по полю боя. Если вы выбрали вариант развития «верзила», вы предпочитаете деяния, делающие акцент на вашей внушающей страх личности, особенно таланты, снабженные ключевым словом «ужасающий». Другие плуты тоже могут брать новые таланты. Быть может, именно здесь вы найдёте пару трюков, которые дополнят и качественно улучшат ваш арсенал приёмов.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Обескураживающий удар Атака плута 1

Клинок, закалённый в вашей ненависти, пронзает врага.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий
Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости.

СКРЫТАЯ АТАКА

Это просто удар, совершённый в нужный момент, когда враг повернулся спиной или ослабил оборону? Всё дело в неожиданности, так как атака была совершена в тот момент, когда враг не ожидал? Или всё дело в хирургической точности вашего клинка, бьющего в самые уязвимые места? Урон от Скрытой атаки это не просто дополнительная кость, которую вы кидаете; это то, что делает ваши атаки непохожими на атаки других. Как вы делаете их уникальными?

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Дезориентирующий выстрел Атака плута 1

Ваш выстрел заставляет противника пошатнуться.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Коварный выпад Атака плута 1

Устремившись вперёд, вы застаёте противника врасплох, а после удара вы уже знаете о слабых местах в его защите.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, предоставляющее вам боевое превосходство

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода. Если вы не добавляете к этой атаке урон от Скрытой атаки, атака причиняет дополнительный урон, равный 1кб.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Лисий гамбит Атака плута 1

Одного обманного финта хватает, чтобы сбить противника с толку и занять выгодную позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы отменяете все поставленные целью метки. Цель не может никого отмечать до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Мастер уклонения: Вы можете совершать шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Предусмотрительная атака Атака плута 1

После быстрого удара вы вновь готовы парировать.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и если до начала вашего следующего хода цель совершает рукопашную атаку по вам, вы можете немедленным прерыванием совершить по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к вызвавшей срабатывание атаке.

Угроза уничтожения Атака плута 1

Жестокость вашей атаки лишает противника сил, заставляя его замереть в немом ужасе.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

Вышибала: Если на цель уже наложен штраф от одной из ваших ужасающих атак, цель становится также обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Ударный выстрел Атака плута 1

Ваш выстрел отбрасывает противника назад.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете цель на 1 клетку.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ**Атака волчком** Атака плута 1

С кошачьей ловкостью вы устремляетесь вперёд, наносите точный удар, и, сгруппировавшись, отпрыгиваете в безопасное место.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Закрепить превосходство Атака плута 1

Только что, сильно ранив противника, вы наносите добивающий удар.

На день ♦ Воинский, Оружие

Свободное действие Рукопашное оружие

Триггер: Вы доводите цель до раненого состояния рукопашной атакой.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Противник, доведённый до раненого состояния

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

Проверка на прочность Атака плута 1

Ваша хладнокровная улыбка, сопровождающая атаку, заставляет противника быть осмотрительнее.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Пока цель остаётся замедленной от этой атаки, вы получаете боевое превосходство над ней.

Промак: Половина урона и цель не становится замедленной.

Сбивающая с толку атака Атака плута 1

Своим ударом вы перенаправляете клинок противника в его союзника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или

Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по смежному с ней существу на ваш выбор. Если вы или цель обладаете боевым превосходством над этим выбранным существом, и вы в этом раунде не причиняли урон от Скрытой атаки, вы можете причинить существу урон от своей Скрытой атаки.

Точный надрез Атака плута 1

Наметив брешь в доспехе противника, вы наносите хирургически точный удар.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Удар оголовьем Атака плута 1

Оголовьем рукояти вы бьёте противника по лицу.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца её следующего хода.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ**Взвиться** Приём плута 2

Сбитый с ног, вы вскакиваете в нескольких шагах от места падения.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы сбиваетесь с ног

Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы поднимаетесь и можете совершить шаг на 1 клетку.



Взгляд напоследок Приём плута 2

Подозревая, что что-то осталось незамеченным, вы ещё раз всё тщательно осматриваете.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Требование: Тренированная Внимательность.

Эффект: Совершите проверку Внимательности с бонусом, равным вашему модификатору Харизмы.

Воспользоваться страхом Приём плута 2

Стоящий в ужасе противник становится прекрасным объектом для вашей следующей атаки.

На день ✦ **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Требование: Тренированное Запугивание.

Эффект: Выберите врага в линии обзора, получающего штраф от одной из ваших ужасающих атак. Вы получаете боевое превосходство над этим врагом до конца своего следующего хода.

Избежать метки Приём плута 2

Благодаря своей хитрости вам удаётся избавиться от метки противника.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Условие использования: Вы должны быть отмечены.

Эффект: Действие метки на вас прекращается.

Коварство в атаке Приём плута 2

Вы предоставляете союзнику необходимое преимущество для разрушительной атаки.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие **Рукопашный 1**

Цель: Одно существо

Эффект: До начала вашего следующего хода, следующий союзник, попавший по цели, и имеющий над ней боевое превосходство, причиняет ей дополнительный урон, равный вашему урону от Скрытой атаки.

Пригодное окружение Приём плута 2

Для достижения превосходства над противником вам нужно лишь присутствие союзника.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Условие использования: Вы и ваш союзник должны находиться в смежных клетках с одним и тем же врагом.

Эффект: Вы получаете боевое превосходство над этим врагом до начала своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Вычурный удар Атака плута 3

Запутав противника изящным финтом, вы атакуете с неожиданной позиции.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

Мастер уклонения: Вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Защищающий соратник Атака плута 3

Бдительного союзника, ратующего за вашу безопасность, вам достаточно, чтобы отыскать слабое место в защите противника.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие, Ужасающий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель отмечена вашим союзником, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Подлый замах Атака плута 3

За промахнувшейся атакой идёт неожиданный удар и быстрый шаг в сторону.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Свободное действие **Рукопашное оружие**

Триггер: Вы промахиваетесь рукопашной атакой.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД. Для этой атаки вы обладаете боевым превосходством.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Порез по низу Атака плута 3

Ваш клинок поражает ноги противника, заставляя его хромать.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Малое действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, вы сдвигаете цель на 1 клетку и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Если вы окружаете цель, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы или Харизмы.



Прыжок с клинком Атака плута 3

В невероятном прыжке вы настигаете противника, вонзая в него клинок.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Эффект: До атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если у вас тренирована Атлетика, вы игнорируете труднопроходимую местность во время этого совершения шага.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости. За каждую клетку шага, совершенного в рамках этого таланта, атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Упрочить угрозу Атака плута 3

Ваш клинок подтверждает вашу угрозу, возвещая о ней потоками крови.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Вышибала: Если цель уже имеет штраф от одной из ваших ужасающих атак, для этой атаки вы получаете над ней боевое превосходство.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ**Картинный укол** Атака плута 5

Отбивая атаку противника, вы делаете элегантный взмах и отвечаете оппоненту ловким выпадам.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг совершает по вам рукопашную атаку

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Атаковавший враг

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Цель до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.

Неистовый штурм Атака плута 5

Шквал ваших быстрых ударов сбивает с ног противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД, две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки, вы толкаете цель на 1 клетку и можете совершить шаг на 1 клетку в сторону цели. Если вы попали обеими атаками, то после второго толчка вы сбиваете цель с ног.

Промак: Половина урона от каждой атаки.

Нисходящая спираль Атака плута 5

Вы неистово вращаете своим клинком, опрокидывая и сбивая с ног противников.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы сбиваете цель с ног.

Ошеломляющий штурм Атака плута 5

Вы наносите дичайший удар, ошеломляющий противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает) Если до атаки цель не находилась в раненом состоянии, эта атака причиняет дополнительный урон, равный 1[Ор].

Эффект: Каждый раз, когда вы попадаете по цели, она становится замедленной (спасение оканчивает). Действует до окончания сцены.

Подчинение труса Атака плута 5

Ваша шокирующая атака заставляет противника бежать, невзирая на угрозу от других врагов.

На день ♦ Воинский, Оружие, Страх, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель перемещается от вас на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы, по возможности избегая опасных клеток и труднопроходимой местности.

Промак: Цель перемещается от вас на 1 клетку, по возможности избегая опасных клеток и труднопроходимой местности.

Устойчивое отражение Атака плута 5

Погасив атакующий напор противника, вы уходите от врага и, лишь стоит ему приблизиться, вонзаете в него клинок.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Враг атакует вас

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

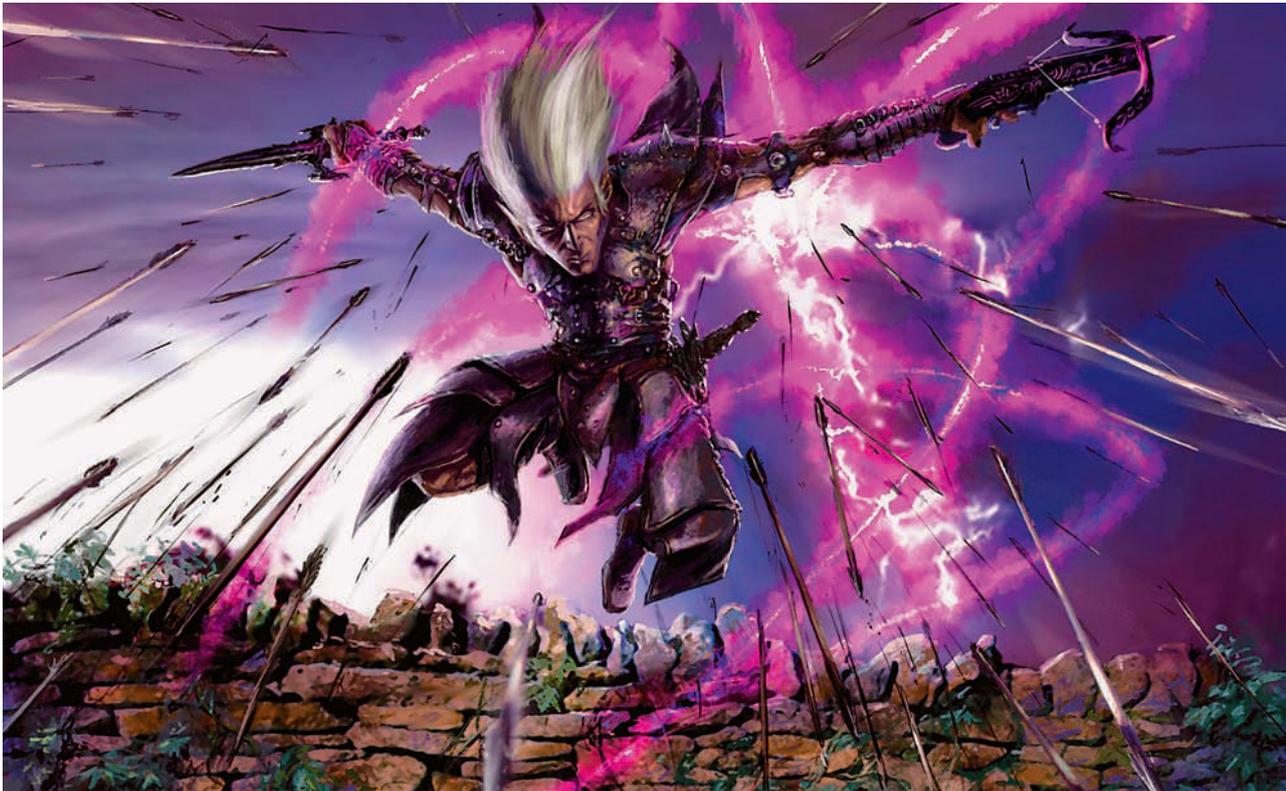
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

Эффект: Вызвавшая срабатывание атака не может сбить вас с ног или замедлить вас. Расстояние сдвига, толчка и притягивания от этой атаки сокращается на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.





ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 6 УРОВНЯ

Назойливый напарник Приём плута 6

Быстрые ноги и предельная сосредоточенность не дают вам отстать от противника.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ Персональный

Триггер: Союзник входит в смежную клетку смежного с вами врага.

Эффект: Вы можете совершить шаг в любую другую смежную с врагом клетку.

Неожиданное уклонение Приём плута 6

Вы резко уклоняетесь от надвигающейся атаки, после чего она находит себе другую цель.

На день ♦ Воинский
Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: По вам промахиваются рукопашной или дальнобойной атакой

Цель: Одно существо, но не атаковавший враг

Эффект: Цель тоже становится целью вызвавшей срабатывание атаки. После этого вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Подвижная стойка Приём плута 6

Вы занимаете защитную позицию против одного оппонента, внимательно следя за его атаками.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Выберите одного врага в пределах 5 клеток от себя, которого вы видите. Пока вы в стойке, вы получаете бонус таланта +2 к КД от рукопашных и дальнобойных атак этого врага, пока вы его видите. Малым действием вы можете выбрать нового врага.

Подготовленный прыжок Приём плута 6

Вы принимаете выжидательную позицию, готовясь при малейшей опасности отпрыгнуть от противника.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Акробатика и Атлетика.

Эффект: Пока вы в стойке, вы получаете бонус таланта +1 к Реакции. Малым действием вы можете совершить проверку Атлетики для прыжка, но при этом вы выйдете из стойки.

Угрожающий взгляд Приём плута 6

Ваша угрожающая гримаса предупреждает противников поостеречься вашего гнева.

На сцену ♦ Воинский, Страх
Малое действие Персональный
Требование: Тренированное Запугивание.

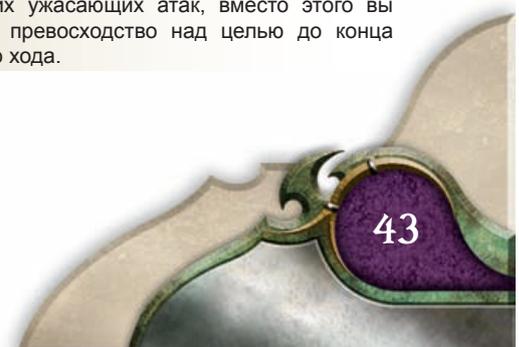
Эффект: До конца вашего хода провоцированные атаки по вам причиняют только половину урона, и если враг совершает по вам провоцированную атаку, вы получаете боевое превосходство над ним до конца вашего следующего хода.

Учуть слабость Приём плута 6

Вы всегда можете определить лёгкую жертву.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Проницательность.

Эффект: Вы получаете до начала своего следующего хода боевое превосходство над одной целью, находящейся в пределах линии обзора. Если цель получает штраф от одной из ваших ужасающих атак, вместо этого вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.



ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Захлопнуть западню Атака плута 7

Итак, вы окружены — именно это вам и нужно!

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Вышибала: Талант получает ключевое слово «ужасающий».

Из тени Атака плута 7

Вы выпрыгиваете из тени, наносите удар и вновь бесследно исчезаете.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Эффект: До атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если до совершения вами шага цель вас не видит, вы получаете боевое превосходство для этой атаки.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если после этого у вас есть покров или укрытие, вы можете свободным действием совершить проверку Скрытности.

Мастер уклонения: До атаки и после попадания, вместо шага на 2 клетки вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Кружащий хищник Атака плута 7

Вы описываете круги вокруг противника, безустанно его атакуя.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и должны закончить шаг на смежной с целью клетке. После этого совершите по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Молниеносный выстрел Атака плута 7

Подобно молниеносному броску гадюки, вы поднимаете оружие и стреляете в противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Оскорбляющий удар Атака плута 7

Вы проводите мощную атаку, которая ослабляет боевой дух противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Силы.

Жестокий головорез: Вы сдвигаете цель на 1 клетку и она предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Пугающий порез Атака плута 7

После вашего рассекающего удара решимость стремительно покидает противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -2 к спасброскам до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Восстановление плута Атака плута 9

Ваша хитрая атака даёт вам новые возможности.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Если вы израсходовали все атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант плута на сцену, использованный вами в этой сцене. Если у вас есть боевое превосходство над целью, то вместо этого вы можете причинить этой атакой дополнительный урон, равный 2[Ор].

Досаждающая изворотливость Атака плута 9

Ваша своевременная атака позволяет вам выйти из схватки, после чего вы постоянно опережаете противника на один шаг.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Промач: Половина урона и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель входит в смежную с вами клетку, вы можете немедленным ответом совершить шаг на 1 клетку.

Из огня да в полымя Атака плута 9

Ваш стремительный выпад загоняет врага в ещё более опасное положение.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 2 клетки. После этого ваш союзник можете свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку.

Промак: Половина урона.

Как бы ни так Атака плута 9

Ваша коварная атака направляет внимание противника на вашего союзника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и смежный с вами или целью союзник отмечает цель до начала вашего следующего хода.

Промак: Половина урона и цель не становится отмеченной.

Мучительный выстрел Атака плута 9

Вы стреляете точно в слабое место.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится замедленной и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится замедленной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промак: Половина урона, продолжительного урона нет, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Назойливое жало Атака плута 9

Ваши точные удары, вновь и вновь обходящие защиту, обескураживают противника.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Не трать моё время Атака плута 9

Вы совершаете жестокий удар и грубо отталкиваете противника, так как он больше вас не потревожит.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете цель на 1 клетку. Цель после этого становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона, толчка нет, и цель становится обездвиженной до конца её следующего хода.

Стремительный удар Атака плута 9

Ваш смертоносный профессионализм дорого обойдётся зазевавшемуся врагу.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель не совершала действий в этой сцене, эта атака причиняет дополнительный урон, равный 1[Ор].

Промак: Половина урона.

Шквальный огонь Атака плута 9

Вы выпускаете заряды в неожиданную для противников точку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток.

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 10 УРОВНЯ**Боевой трюк** Приём плута 10

Вы совершаете искусный кульбит и становитесь в позицию.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашей скорости, и во время этого шага можете проходить через занятые врагами клетки.

Брешь в доспехах Приём плута 10

Вы находите момент и подмечаете слабую сторону в защите противника.

На день ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Требование: Тренированная Внимательность.

Эффект: Выберете противника в пределах 5 клеток от себя. Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к броскам атаки по этому врагу.

Гримаса палача Приём плута 10

Каждая ваша атака буквально пропитана жаждой убивать, что обескураживает противников.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Требование: Тренированное Запугивание

Эффект: Пока вы в стойке, все ваши атаки получают ключевое слово «устрашающий».



Общая маскировка Приём плута 10

Вы способны так улизнуть, что противники тут же потеряют ваше местонахождение.

На день **✦ Воинский**

Стандартное действие **Персональный**

Требование: Тренированная Скрытность.

Условие использования: В пределах 3 клеток от вас нет существ.

Эффект: Вы становитесь скрывшимся до совершения атаки или до конца своего следующего хода.

Проворная походка Приём плута 10

Перепрыгивая через незначительные препятствия, вы мчитесь по полю боя.

На сцену **✦ Воинский**

Действие движения **Персональный**

Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Вы можете переместиться на количество клеток, равное вашей скорости + 4. Во время этого перемещения и до конца вашего следующего хода вы можете перемещаться по труднопроходимой местности со своей нормальной скоростью.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ**Ловкий циклон** Атака плута 13

Серия молниеносных атак оказывает сокрушающее действие на ваших противников.

На сцену **✦ Воинский, Оружие, Устрашающий**

Стандартное действие **Ближняя вспышка** 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Особенность: Если у вас есть боевое преимущество над более чем одной целью, вы можете каждой цели, над которой у вас есть боевое превосходство, причинить дополнительный урон, равный одному кубу из урона Скрытой атаки, а не наносить весь урон от Скрытой атаки одной цели. Это считается использованием одной Скрытой атаки вне зависимости от числа целей.

Могучий выстрел Атака плута 13

Проникающая сила вашего выстрела заставляет противника запнуться.

На сцену **✦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, вы отталкиваете цель на 1 клетку и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

**Опрокидывающий взмах** Атака плута 13

Ваш решительный рубящий удар принуждает противника запнуться и упасть.

На сцену **✦ Воинский, Оружие, Устрашающий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Вы отталкиваете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Жестокое головорез: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы, и вы отталкиваете цель на 1 дополнительную клетку.

Освобождающий прыжок Атака плута 13

Вы наносите удар и отпрыгиваете от противника, не открываясь для контратаки.

На сцену **✦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Требование: Тренированная Атлетика

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить горизонтальный прыжок на количество клеток, равное вашему модификатору Силы, или вертикальный прыжок на половину этого расстояния. Это движение не провоцирует атаку со стороны цели.

Мастер уклонения: Это движение не провоцирует атаки ни от каких врагов.

Перескакивающий выстрел Атака плута 13

Ваш снаряд отклоняется от врага и задевает другого противника.

На сцену **✦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Враг в пределах 3 клеток от цели получает урон, равный вашему модификатору Ловкости.



Шокирующая атака Атака плута 13

Ваша атака, усиленная вашим хладнокровием, преодолевает решимость вашего врага.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Вышибала: Если цель уже получает штраф к броскам атаки от одной из ваших устрашающих атак, она становится не изумлённой, а ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ**Злобное взаимодействие** Атака плута 15

Ваш удар открывает врага и даёт товарищу отличный шанс совершить атаку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, окружённое вами

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Один союзник, окружающий цель в паре с вами, может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку. Вы можете причинить цели урон от Скрытой Атаки, если по цели попал хотя бы один из вас.

Потрясающая атака Атака плута 15

Ваша грозная атака потрясает врага, и вы этим непременно воспользуетесь.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вне зависимости от того, причиняет ли эта устрашающая атака урон, цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

Поддержание малым: Штраф к броскам атаки длится до конца вашего следующего хода, или вы можете окончить этот штраф и сделать цель изумлённой до конца вашего следующего хода.

Прикончи его! Атака плута 15

Смертельно опасный удар приближает гибель противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, находящееся в раненом состоянии

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон 5. Продолжительный урон не проходит, пока существо не перестанет быть раненым.

Промех: Половина урона, продолжительного урона нет.

Ранящий удар Атака плута 15

Вы ударяете, намереваясь причинить смертельную рану.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель не была раненой до этой атаки, она также получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона.

Смелый финт Атака плута 15

Вы лихим выпадом направляете удар врага на его же союзника.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой, но в пределах его досягаемости есть другой враг

Требование: Тренированный Обман.

Цель: Атаковавший враг

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Выберите врага в пределах досягаемости цели. Целью вызвавшей срабатывание атаки вместо вас становится этот враг.

Эффект домино Атака плута 15

Враг от удара отлетает и врезается в другого.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете первичную цель на 4 клетки.

Промех: Половина урона и вы сдвигаете первичную цель на 1 клетку.

Эффект: После сдвигания совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Один враг, смежный с первичной целью

Вторичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Ловкости и вы сдвигаете вторичную цель на 1 клетку.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 16 УРОВНЯ**Бдительное маневрирование** Приём плута 16

Вы парируете и уклоняетесь от атак врагов, никогда не ослабляя защиту.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Эффект: Вы получаете до окончания стойки бонус таланта +1 к КД и Реакции от рукопашных атак.



Оборонительный перекат **Приём плута 16**

Уклонившись от атаки, вы перекачиваетесь в более выгодную позицию.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: По вам промахивается атака
Требование: Тренированная Акробатика

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости.

Предчувствие атаки **Приём плута 16**

Вы заранее предчувствуете атаку.

На сцену ♦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака
Условие использования: Тренированная Проницательность.

Эффект: Вы получаете бонус +4 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Прыжок кузнечика **Приём плута 16**

Вы прыгаете на совершенно невероятное расстояние.

На сцену ♦ Воинский
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка
Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Считайте, что при проверке Атлетики на кости выпало «20».

Сорочье воровство **Приём плута 16**

Вы тайком крадете что-то у врага, отвлеченного успешной атакой.

На день ♦ Воинский
Свободное действие **Рукопашный 1**
Триггер: Вы попадаете по существу рукопашной атакой
Требование: Тренированное Воровство.

Условие использования: У вас должна быть свободной одна рука.

Цель: Вызвавшее срабатывание существо

Эффект: Вы берёте у цели небольшой предмет, как если бы совершили успешную проверку Воровства для лазания по карманам.

Стойка отрицания **Приём плута 16**

Атаки врагов помогают вам оценить их возможности и ещё лучше уклоняться от них.

На день ♦ Воинский, **Стойка**
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной или дальнобойной атакой, он получает штраф –2 к своему следующему броску атаки по вам.

Удачное перемещение **Приём плута 16**

Вы пользуетесь тем, что враги отвлеклись на своего павшего союзника, и ловко перемещаетесь в другое место.

На сцену ♦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Условие использования: Во время этого хода вы должны опустить хиты врага до 0.

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное вашей скорости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ**Бесстрашный удар** **Атака плута 17**

Вы храбро устремляетесь вперёд, а после удара откатываетесь в сторону.

На сцену ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы можете переместиться на 4 клетки.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Вспышка гнева **Атака плута 17**

Взорвавшись градом ударов и выпадов, вы не позволяете врагам контратаковать.

На сцену ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все существа во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Гамбит мастера побега **Атака плута 17**

Вы усмехаетесь, выворачиваетесь и тут же ускользаете.

На сцену ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Требование: Тренированная Акробатика.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Если вы обездвижены или замедлены, все эти состояния оканчиваются перед совершением вами шага, и вы автоматически высвобождаетесь, если вы были захвачены.

Мастер уклонения: Расстояние, на которое вы совершаете шаг, равно 1 + ваш модификатор Ловкости.

Жалящий шквал ударов **Атака плута 17**

Испугавшись ваших молниеносных ударов, враги могут лишь слабо отмахиваться в ответ.

На сцену ♦ Воинский, **Оружие, Устрашающий**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель считается ослабленной, когда до конца вашего следующего хода совершает по вам атаки.

Вышибала: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы, и цель считается ослабленной, когда она совершает любую атаку (не только по вам).



Не дать убежать **Атака плута 17**

Враг пытается убежать, но вы сбиваете его с ног.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Немедленное прерывание **Дальнобойное оружие**

Триггер: Враг покидает смежную с вами клетку или входит в клетку, где у него будет укрытие или покров от вас

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Партизанский блиц **Атака плута 17**

Из-за вашей скорости и точности в этом нападении враги переоценивают ваши возможности и начинают осторожничать.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы можете переместиться на расстояние, равное вашей скорости.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Эффект: Вы получаете до начала своего следующего хода бонус таланта +1 к КД и Реакции за каждые 2 клетки, на которые вы переместились частью этого таланта.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Кровавая атака **Атака плута 19**

От вашего жестокого удара враг падает в лужу собственной крови.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, вы сбиваете цель с ног, и она получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Силы (спасение оканчивает).

Эффект: Каждый раз, когда вы попадаете по цели, она получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Силы (спасение оканчивает). Действует до окончания сцены.

Кровавый шквал ударов **Атака плута 19**

Ваш клинок сверкает как молния, а из окружающих врагов хлещут фонтаны крови.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, продолжительного урона нет.

Невероятный рикошет **Атака плута 19**

Вы атаковали так, что если не попадёте по одному, можете попасть по другому.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Совершите вторичную атаку с боевым превосходством.

Вторичная цель: Одно существо в пределах 3 клеток от первичной цели

Вторичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Подчинение сильному **Атака плута 19**

Вы запугиваете раненого врага, вынуждая его какое-то время подчиняться.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Тренированное Запугивание.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно раненое существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится доминируемой до начала вашего следующего хода или пока её не атакуют.

Промех: Половина урона и цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода или пока её не атакуют.

Украденная жизненная сила **Атака плута 19**

Ваша жестокая атака замедляет врага, а вы получаете уверенность в своих силах.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Вы получаете временные хиты в размере, равном 10 + ваш модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона, цель становится замедленной до конца вашего следующего хода, а вы не получаете временных хитов.

Уничтожение отвлечённого **Атака плута 19**

Воспользовавшись удобным случаем, вы жестоко расправляетесь с врагом.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

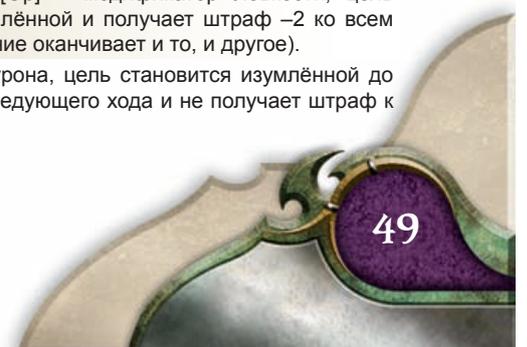
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо, отмеченное вашим союзником

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится изумлённой и получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода и не получает штраф к защитам.



Устрашающая заградительная стрельба Атака плута 19*Град ваших снарядов ошеломяет врагов.***На день** ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Ближняя волна 5**Условие использования:** Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.**Цель:** Все враги в волне, которых вы видите**Атака:** Ловкость против КД**Попадание:** Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).**Промех:** Половина урона и цель не становится изумлённой.**ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ****Лазание по стене** Приём плута 22*Вы лезете вверх с какой-то противоестественной скоростью.***Неограниченный** ♦ Воинский**Действие движения** Персональный**Требование:** Тренированная Акробатика и Атлетика.**Эффект:** Вы лезете на количество клеток, равное вашей скорости минус штраф проверки за доспех.**Лишающее мужества маневрирование** Приём плута 22*Вы так ловко маневрируете, что выглядите очень опытным бойцом, что вселяет страх во врагов.***На день** ♦ Воинский, Стойка**Малое действие** Персональный**Требование:** Тренированное Запугивание.**Эффект:** До окончания стойки все существа, оканчивающие ход в смежных с вами клетках, получают до конца своего хода штраф -2 к броскам атаки по вам.**Лови момент** Приём плута 22*Пора сделать свой ход.***На день** ♦ Воинский**Не действие** Персональный**Триггер:** Вы совершаете проверку инициативы в начале сцены**Эффект:** Вы получаете бонус +20 к проверке инициативы. Вы получаете до конца своего первого хода в сцене бонус таланта +2 к броскам атаки и бонус таланта +4 к скорости.**Полёт шута** Приём плута 22*Вы крадёте каплю чужой магии и телепортируетесь вместе с другим существом.***На сцену** ♦ Воинский, Телепортация**Немедленный ответ** Персональный**Триггер:** Какое-нибудь существо в пределах 5 клеток от вас телепортируется**Эффект:** Вы телепортируетесь в любую клетку, смежную с вызвавшим срабатывание существом.**Похититель удачи** Приём плута 22*Свою удачу вы крадёте у других.***На день** ♦ Воинский**Не действие** Персональный**Триггер:** Вы промахиваетесь атакой или проваливаете спасбросок**Условие использования:** Вы должны видеть другое существо.**Эффект:** Перебросьте бросок атаки или спасбросок, вызвавший срабатывание, и используйте новый результат. Одно из существ, которых вы видите, получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки и спасброскам.**Прозрение негодяя** Приём плута 22*Ответ уже крутится у вас на языке.***На день** ♦ Воинский**Свободное действие** Персональный**Триггер:** Вы совершаете проверку Знания Улиц или Подземелий, чтобы вспомнить или обнаружить полезную информацию**Требование:** Тренированный навык Знание Улиц или Подземелья.**Эффект:** Если у вас этот навык тренирован, вы не кидаете кость для проверки; считается, что результат проверки равен 25 + вас бонус проверки. Если навык не тренирован, вы получаете бонус +5 к проверке.**ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ****Пленяющий выстрел** Атака плута 23*Хитро прицелившись, вы приговждаете врага к месту.***На сцену** ♦ Воинский, Оружие**Стандартное действие** Дальнобойное оружие**Условие использования:** Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.**Цель:** Одно существо**Атака:** Ловкость против КД**Попадание:** Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.**Подкашивающий удар** Атака плута 23*Вы так бьёте врага, что его голова касается земли раньше ног.***На сцену** ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий**Стандартное действие** Рукопашное оружие**Условие использования:** Вы должны использовать лёгкий клинок.**Цель:** одно существо**Атака:** Ловкость против Реакции**Попадание:** Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.**Вышибала:** Цель также становится изумлённой до конца вашего следующего хода.**Роняющий ответный удар** Атака плута 23*Когда враг открывается для атаки, вы бьёте его по ногам.***На сцену** ♦ Воинский, Оружие**Немедленный ответ** Рукопашное оружие**Триггер:** Враг промахивается по вам рукопашной атакой**Условие использования:** Вы должны использовать лёгкий клинок.**Цель:** Вызвавший срабатывание враг**Атака:** Ловкость против КД**Попадание:** Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.**Мастер уклонения:** Цель также становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Сбивающие выстрелы **Атака плута 23**

Ваши молниеносные выстрелы сбивают врагов с ног.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Зональная вспышка 1
в пределах 10 клеток

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Танец смерти **Атака плута 23**

Ловко уклоняясь, вы совершаете серию мощных ударов и переходите в новое место.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Удар исподтишка **Атака плута 23**

Ваш удар прилетает с такой стороны, что застаёт врага врасплох.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное
или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и если у вас есть боевое превосходство над целью, она становится изумлённой до начала вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ**Акробатическое нападение** **Атака плута 25**

Ловко уклоняясь, вы бьёте ближайших врагов, а потом возвращаетесь в начальную позицию.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 4 клетки и повторить атаку по второй цели. После этого вы можете совершить шаг на 4 клетки и повторить атаку по третьей цели.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СЕАНИН

Непостоянная Сеанин — это настоящая плутовка среди богов, которая добивается своего, вводя в заблуждение других и просто обманывая. Действующие в тени плуты часто просят у неё благословения, смотря при этом на луну, а потом действуют как можно быстрее, пока она не перевела внимание на кого-то другого.

Восстановление плута **Атака плута 25**

Вы бьёте с убийственной точностью и можете вновь использовать один из своих трюков.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один использованный атакующий талант на сцену плута, который вы использовали в этой сцене. Или же, если у вас есть боевое превосходство над целью, вы можете вместо этого причинить этой атакой дополнительный урон 4[Ор].

Гипнотический выстрел **Атака плута 25**

Вы отвлекаете врага ровно настолько, чтобы можно было выстрелить в самое уязвимое место.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Силы + модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона.

Жестокое преследование **Атака плута 25**

Ваша первая атака сдвигает врага, а вы перемещаетесь и добиваете его.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы. После этого вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Харизмы, в смежную с целью клетку.

Промех: Половина урона, вы сдвигаете цель на 2 клетки и можете совершить шаг на 3 клетки в смежную с целью клетку.

Эффект: Совершите по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Кровавый порез **Атака плута 25**

Ваш клинок испарывает врага, который начинает корчиться от боли.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

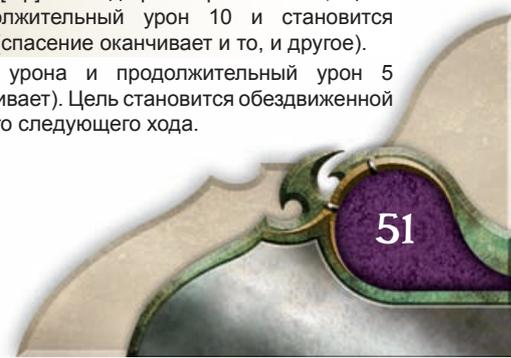
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, цель получает продолжительный урон 10 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.





Удар в живот Атака плута 25

Ваш удар приходится врагу в живот, что очень мешает ему нормально действовать.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится ослабленной и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона, цель становится ослабленной и замедленной до конца вашего следующего хода.

Ужасная казнь Атака плута 25

Вы перерезаете глотку раненому врагу, пугая его союзников.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированное Залугивание.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно раненое существо

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и все враги в пределах 3 клеток от вас получают штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и все враги в пределах 3 клеток от вас получают штраф -2 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Верная ставка Атака плута 27

Ударив раз, вы готовитесь прыгнуть на врага, если он сам осмелится напасть.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель совершает атаку до начала вашего следующего хода, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости, и совершить по ней стандартную атаку.

Отталкивающий наскок Атака плута 27

Оттолкнув одного врага, вы прыгаете к другому.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете первичную цель на 2 клетки. После этого вы можете совершить шаг на 2 клетки и совершить вторичную атаку.

Жестокий головорез: Расстояние, на которое вы толкаете первичную цель, равно 1 + ваш модификатор Силы.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.



Ошеломляющая помощь **Атака плута 27**

Воин отлекает, а вы добиваете.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Если цель отмечена одним из ваших союзников, она становится не изумлённой, а ошеломлённой.

Поражающая жестокость **Атака плута 27**

Вы демонстрируете свою агрессию, и враг отшатывается.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие, Устрашающий**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Вышибала: Расстояние, на которое вы сдвигаете цель, равно 2 + ваш модификатор Харизмы.

Удар налётчика **Атака плута 27**

Вы стреляете навскидку и тут же отступаете.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Малое действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость – 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Мастер уклонения: Расстояние, на которое вы совершаете шаг, равно вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ**Лишающий зрения выстрел** **Атака плута 29**

Вы целитесь врагу в глаза, ошеломляя его и лишая на время зрения.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится ослеплённой и изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

ЛИХОЙ РУБАКА

Плут — это идеальный класс для воплощения лихого рубаки из художественных произведений. Вместо кожаных доспехов вы можете носить тканевые, повышая КД при помощи кинжала для парирования (смотрите *Сокровищницу искателей приключений*). Наберите акробатических и ловких талантов, основанных на Ловкости и Харизме. Одну черту стоит потратить на рапиру, так как это лучший лёгкий клинок в игре.

Осторожный убийца **Атака плута 29**

Вы улыбаетесь и взмахиваете оружием; врагу же остаётся только стоять и таращиться на глубокую рану.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Стремительный убийца **Атака плута 29**

Вы уклоняетесь и уворачиваетесь, бьёте и рубите, стремительно перемещаясь прямо среди врагов.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки, проходя при этом даже через пространство врагов. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если первичная атака попала, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки, проходя при этом даже через пространство врагов. Совершите третичную атаку.

Третичная цель: Одно существо, но не первичная и не вторичная цели

Третичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если первичная или вторичная атаки попадали, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Ткущий смерть удар **Атака плута 29**

Ваша атака отталкивает врага через строй ваших товарищей, которые готовы к этому и начинают наносить удары.

На день ✦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы. Все ваши союзники, которые становятся смежными с целью во время этого вынужденного движения, могут спровоцированным действием совершать по ней стандартные атаки. Атаки всех союзников совершаются с боевым превосходством над целью и при попадании причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

УДАЧА АВАНДРЫ

Кредо рубака «Удача сопутствует храбрым» является частью учения Авандры. Храбрые плуты гораздо чаще благодарят её за принесённую удачу, чем просят о благосклонности заранее.

НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

АДЕПТ ЛЕТАЮЩЕГО КЛИНКА

«Даже обезьяна может ударить кого-нибудь. Убить броском — вот это шик!»

Требования: Плут, черта Быстрое Выхватывание

Простой люд кидает ножи и сюрикены ради развлечения. Соперники мечут оружие в спокойной обстановке в неподвижные цели. На карнавалах же ножи кидают в движущиеся цели в сопровождении шумной толпы и большого количества алкоголя в крови.

Требуется пройти особое обучение, чтобы метать ножи в настоящем бою. Звон стали, ярость магии и крики раненых и умирающих отвлекают сильнее, чем гам в пивнушке. Более того, сама мысль о том, что оружие можно метнуть, кажется самоубийственной. Однако редкие умельцы знают, что это наоборот, отличный способ уйти от прямого столкновения с врагом.

Для того чтобы стать одним из таких особых воинов, нужно мужество, пронзительность, ум и быстрота. Метатель должен быть храбрым, чтобы суметь метнуть оружие и не убежать, когда враг поймёт угрозу, которую он представляет. Чувства метателя должны быть острыми, чтобы видеть, когда и куда перемещаться. Кроме того, внимательность ни на что не годна без оценки того, как использовать имеющийся набор ножей и удобные случаи. И всё это ничто без ловкости или скорости, выручающей в любых боевых ситуациях.

Вы — один из таких экспертов по метанию лёгких метательных клинков. Вы быстро выхватываете оружие и можете сбить стрелу на лету, и вы не боитесь метать оружие, которым можно было бы защититься. Ваши дарования позволяют вам попадать с невероятной точностью, например, поражая цель кинжалом, отражающимся рикошетом от другого врага. И метать оружие вы можете так быстро, что можете поразить всех врагов в пределах видимости.

УМЕНИЯ ПУТИ АДЕПТА ЛЕТАЮЩЕГО КЛИНКА

Меткий клинок (11 уровень): Когда вы метаете лёгкий клинок, он получает свойство «высококритичный».

Действие летающего клинка (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также можете свободным действием совершить стандартную дальнюю атаку лёгким клинком.

Пробивающий доспех клинок (16 уровень): Когда вы в первый раз совершаете критическое попадание по цели дальнебойной атакой лёгким клинком, эта цель получает штраф –2 к КД до конца сцены.

ДЕЯНИЯ АДЕПТА ЛЕТАЮЩЕГО КЛИНКА

Рикошетающий клинок Атака Адепта летающего клинка 11

Ваш клинок попадает во врага, а потом отклоняется в сторону другого.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнебойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок со свойством «лёгкое метательное».

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и враг в пределах 3 клеток от цели получает урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Ловкое уклонение Приём Адепта летающего клинка 12

Благодаря опытному глазу вы отслеживаете путь снаряда и сбиваете его ещё в воздухе.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Дальнебойное оружие

Триггер: Существо попадает по вам дальнебойной атакой

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок со свойством «лёгкое метательное».

Эффект: Вы совершаете стандартную дальнебойную атаку, считая целевым КД результат броска атаки существа. Если ваша атака попадает, вызвавшая срабатывание атака промахивается.

Россыпь клинков Атака Адепта летающего клинка 20

Вы запускаете град клинков.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Ближняя волна 5

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок со свойством «лёгкое метательное».

Цель: Все враги в волне, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

БЫСТРЫЙ КЛИНОК ПОЛУРОСЛИКОВ

«Я уже говорил тебе, приятель. Я здесь лучший, просто поверь».

Требования: Плут, полурослик

Полурослики издавна мастерски владеют лёгкими клинками. Простой кинжал может стать и полезным инструментом и боевым оружием. Полурослик сможет спрятать у себя на теле кинжал, чтобы вынуть его в жаркой схватке. Небольшое тело в совокупности с небольшим оружием означает большую мобильность и большой шанс на совершение ударов исподтишка.

Полурослики исторически использовали лёгкие клинки в искусстве и выступлениях. У них часто встречается резьба, акробатические трюки, жонглирование и метание кинжалов, и даже танцы с небольшими клинками. Для них это объединение физической удали с подручным инструментом.

Как и во всём, что касается их жизни, у полуросликов есть множество историй, объясняющих их привязанность к клинкам. Среди них встречаются истории о Баррасе Быстром Клинке, чьё прозвище, возможно, было додумано уже позже.

Легенда о Баррасе описывает его юношей, который снабжал свой клан едой, охотясь с помощью одного лишь ножа и острого ума. Легенда переросла в яркую сагу о смелом полурослике, который вместе с отрядом других отважных персонажей сражался с ограми, янь-ти и гораздо более опасными чудовищами, используя в бою лишь клинок и не менее острый язык.



Большая часть этих историй рассказывает о том, что Баррас пожертвовал собой, спася товарищей тем, что увлёк группу фоморов в погоню за собой по Стране Фей. В более грустных версиях говорится, что дух Барраса всё ещё захвачен, и удерживается жестокими феями. Полурослики предпочитают думать, что он покинул мир смертных и стал бессмертным спутником Авандры.

У вас есть талант и растущая репутация «быстрого клинка». Ваш стиль сражения похож на стиль вашего знаменитого предшественника. Возможно, со временем, легенда о вас будет у всех на устах.

2

УМЕНИЯ ПУТИ

БЫСТРОГО КЛИНКА ПОЛУРОСЛИКОВ

Первый порез (11 уровень): Когда у вас есть боевое превосходство за счёт классового умения Первый удар, добавьте 1 к каждой кости урона от Скрытой атаки, который вы причините этой атакой.

Удачное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то чтобы совершить дополнительное действие, а на то, чтобы восстановит использованный талант *второй шанс*.

Невероятно быстрый клинок (16 уровень): Вы получаете бонус к проверкам Инициативы, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ БЫСТРОГО КЛИНКА ПОЛУРОСЛИКОВ

Руби и рви когти Атака Быстрого клинка полуросликов 11

Нанеся два глубоких пореза, вы отскакиваете в безопасную позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД, две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.

Эффект: Если у вас есть боевое превосходство над всеми целями атаки, вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости, и вы должны окончить это перемещение в пространстве, не смежном с целью атаки.

Побег быстрого клинка Приём Быстрого клинка полуросликов 12

Из-за вашей скорости вас невозможно ударить со всей силы.

На день ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости, и до начала своего следующего хода вы получаете половину урона от всех атак.

Стойка быстрого клинка Атака Быстрого клинка полуросликов 20

Вы перемещаетесь быстро и с кинжалом наготове.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Когда находящийся в смежной с вами клетке враг совершает по вам провоцированную атаку, вы можете свободным действием совершить по нему стандартную рукопашную атаку лёгким клинком. Эту атаку вы можете совершать, только находясь в этой стойке и только один раз в раунд.

ВЕСТНИК ВОРОНОВ

«Всё живое когда-нибудь умрёт. И я слежу за порядком вещей».

Требования: Плут, нужно поклоняться Королеве Воронов

Переход к смерти — это святая дорога, к которой стекаются все живые. Все существа вступают на этот путь уже при рождении. В назначенный час все срываются в то, что ждёт нас за ограниченным и видимым путём. Так было и так будет. Это истина Королевы Воронов.

Однако не все идут назначенным им путём. Трусливые смертные иногда нарушают установленный порядок, избегая справедливого конца. Одни делают это при помощи магии или других средств, но в конце они почти всегда становятся нежитью.

Нежить ничем не угрожает Королеве Воронов. Однако неуклюжие мертвецы выглядят как насмешка дурной магии над жизнью. А ведь есть ещё и нежить, которая прислуживает другим властным сущностям, таким как Оркус и Векна. Некоторые смелые души избегают смерти не нарушая указов Королевы Воронов, но когда-нибудь и к ним придёт истинная смерть.

Служащие Королеве Воронов должны уничтожать гордецов, показывая, что перед смертью все равны. В храмах, где Королеву Воронов ценят превыше других, духовенство помогает и обучает тех, кто готов стать инструментами смерти. Вокруг идеалов справедливого убийства строятся культы вестников смерти. Обыватели знают о вестниках Королевы Воронов и шёпотом вспоминают их, когда жизнь покидает гордецов, злодеев и тех, кто стал нежитью.

Вы сознательно стали инструментом в суровых руках Королевы Воронов. Возможно, вы действуете в одиночку, но вы можете занимать определённую должность в иерархии Королевы Воронов. История вашей связи с госпожой зимы сейчас не важна. Став вестником судьбы, вы точно знаете, что все убитые вами враги встретят свой заслуженный конец.

УМЕНИЯ ПУТИ ВЕСТНИКА ВОРОНОВ

Обряды смерти (11 уровень): Вы получаете черту Ритуальный Заклинатель и тренировку Религии. Вы также получаете бонус +4 к спасброскам от смерти.

Убивающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения стандартной рукопашной атаки по смежному врагу, который является нежитью или находится в раненом состоянии, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Бьющее излучение (16 уровень): Каждый раз, когда вы причиняете урон от Скрытой атаки, вы можете решить, что этот урон будет уроном излучением.

ДЕЯНИЯ ВЕСТНИКА ВОРОНОВ

Распутывающий удар Атака Вестника воронов 11

Вы видите пряди судьбы, которыми ваш враг привязан к существованию, и можете их перерезать.

На сцену † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель является нежитью или находится в раненом состоянии в тот момент, когда вы совершаете атаку, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор] и вы добавляете одну кость к урону от Скрытой атаки, причинённому совместно с этой атакой.

Вуаль смерти Приём Вестника воронов 12

Благодаря благословению Королевы Воронов и близости к смерти вы становитесь подобным духу.

На день † Духовный

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Враг делает вас раненым

Эффект: Вы становитесь невидимым и неосязаемым до конца своего следующего хода.

Вестник конца Атака Вестника воронов 20

Ваш безжалостный удар сотрясает врага до глубины его сущности. Он явственно видит конец своего пути.

На день † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель является нежитью или находится в раненом состоянии, она становится не изумлённой, а ошеломлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и если цель является нежитью или находится в раненом состоянии, она становится изумлённой до конца своего следующего хода.



RON LEMEN

ГЛАВА ВОРОВСКОЙ ГИЛЬДИИ

«Мы с шайкой выполним любую работу. Шантаж или что-то более изысканное — возьмёмся за всё».

Требования: Плут, тренированное Воровство

Те, кто говорят, что преступники не платят, на самом деле просто недостаточно хороши для того чтобы им платили. С организованными и владеющими нужными ресурсами они ведут себя прилично.

Воровские гильдии это преступные банды, которые часто возникают в городах. Гильдия может управлять или как минимум влиять на такую незаконную деятельность как жульничество, заказные убийства, квартирные и карманные кражи, контрабанда, пиратство, разбой, рэкет, скупка краденного, шантаж, шпионаж и многое другое. Гильдия может также руководить законными организациями в качестве прикрытия или источника информации. Например, у многих воровских гильдий есть уши среди нищих, охотников за наградами, наёмников, дворников, фонарщиков, а также организациях, занятых игорным бизнесом и проституцией.

Из-за того что гильдия занимается столь разными делами, а также из-за конфликтов с властями и бандами соперников, гильдия часто делит прибыльные интересы между разными центрами управления. У каждого такого центра есть свой босс, который отчитывается своим начальникам. Таким образом, у гильдий очень замысловатая иерархия, чёткое разделение власти и кодекс поведения, который в чём-то похож на обычное исполнение закона. Глава обычно возглавляет часть гильдии, но за всеми действиями гильдии наблюдает магистр.

Вы можете быть настоящим главой гильдии, а может быть, вы просто выросли в преступном мире и знаете толк в драках и уличной жизни. Ваш опыт позволяет вам возглавлять шайку преступников на работе и в сражениях. Вы — отличный налётчик, который знает, как выполнить работу, помогая при этом товарищам «мудрым советом».

УМЕНИЯ ПУТИ ГЛАВЫ ВОРОВСКОЙ ГИЛЬДИИ

Воровская шайка (11 уровень): Союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус +2 к проверкам Воровства и Скрытности.

Действие главы гильдии (11 уровень): Когда вы тратите действие на совершение дополнительного действия, вы можете вместо списывания единицы действия у себя, взять её у согласного на это союзника, которого вы можете видеть. И наоборот, если вы находитесь в сознании и согласны на это, то любой союзник, который может вас видеть, может списать

единицу действия у вас, когда он использует единицу действия на совершение дополнительного действия. Обычное ограничение по количеству использованных за одну сцену единиц действия не отменяется.

Каждый раз. Когда вы тратите для совершения действия единицу действия союзника, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки.

Кодекс вора (16 уровень): Все союзники, окружающие врагов с помощью вас, получают бонус к броскам урона от рукопашных атак по окружённым существам, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ ГЛАВЫ ВОРОВСКОЙ ГИЛЬДИИ

Избиение всей гильдией **Атака Главы воровской гильдии 11**

Вы бьёте врага, подстрекая товарища тоже ударить.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и один ваш союзник, смежный с целью, может свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку. Если он попадает и обладает при этом боевым превосходством, то его атака причиняет дополнительный урон 1кб.

Изворотливое указание **Приём Главы воровской гильдии 12**

Чётко всё распланировав, вы помогаете союзнику выбраться из передраги.

На сцену ♦ **Воинский**

Немедленный ответ **Ближняя вспышка 5**

Триггер: По союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас, промахивается атака

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель может совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Резкая перестановка **Атака Главы воровской гильдии 20**

Ваша атака создаёт благоприятную возможность вам и вашей шайке отступить или изменить ход сражения.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, а вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона, а вы или один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

2

57

ГРОМИЛА-ГАНГСТЕР

«Тебе будет гораздо больше, чем мне».

Требования: Плут, тренированное Запугивание

В мире нет недостатка в задирах. В каждом городе в каждом квартале есть дуболомы, у которых мышцы развиты сильнее, чем ум, а храбрости больше, чем здравого смысла. В каждой банде есть громилы. Однако для того чтобы подняться выше обычного пушечного мяса нужна не просто крепкая голова и отсутствие морали.

В отличие от таких хулиганов, которые часто трусливы в душе, вы обладаете суровым холодным рассудком. Вы знаете как такими угрозами творить добро. Для вас запугивание — это честное предупреждение, предсказание того, что будет с теми, кто перейдёт вам дорогу.

Как и у многих других, у вас может быть преступное прошлое, или же вы просто учились выживать на улицах. Эта отвратительная среда научила вас выживать. Угрозы позволяли вам избегать ненужных драк с применением оружия. Некоторые из вас могли пройти настоящее обучение на следователя или же использовать страх и боль вас научила специфическая работа. В любом случае, страх полезен и в бою и вне его.

Вы свыклись с этим суровым фактом и осознали, что любые переговоры это борьба за верховенство. Если партнёр поверит, что вы можете ему навредить и в случае нужды непременно навредите, сделка наверняка будет заключена в вашу пользу.

Скрытность и уловки полезны, но бой это не изысканная дуэль. Вы предпочитаете держать врага в страхе. Травмированный, запуганный или злой враг наверняка совершит ошибку. Благодаря таким ошибкам вы с союзниками и одерживаете победы.

УМЕНИЯ ПУТИ ГРОМИЛЫ-ГАНГСТЕРА

Злобная отвага (11 уровень): Когда вы попадаете атакой с ключевым словом «устрашающий», обладая боевым превосходством над целью, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Харизмы.

Обещание боли (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, атаки, которые вы совершаете до начала своего следующего хода, получают ключевое слово «устрашающий».

Метка громилы (16 уровень): Когда вы попадаете атакой с ключевым словом «устрашающий», обладая боевым превосходством над целью, вы можете пометить цель до конца своего следующего хода. До

конца своего следующего хода вы также получаете бонус к броскам урона по цели, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ ГРОМИЛЫ-ГАНГСТЕРА

Болезненное напоминание Атака Громилы-гангстера 11

Вы бьёте врага ещё раз, чтобы он не забыл, кто тут главный.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, по которому вы попали в предыдущем ходу

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится помеченной до конца вашего следующего хода.

Вышибала: Вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Предполагаемая угроза Приём Громилы-гангстера 12

Даже если вы ведёте себя вежливо, вы таите в себе угрозу.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта к проверкам Запугивания, равный своему модификатору Силы.

Ожесточённый удар Атака Громилы-гангстера 20

Жестокость вашей атаки заставляет других врагов разбежаться в ужасе.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Совершите вторичную атаку с ключевым словом «страх».

Вторичная цель: Все враги в пределах 1 клетки от вас

Вторичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Вторичная цель перемещается на 1 клетку от вас.

Промех: Половина урона, вторичной атаки нет.



ЖУТКИЙ КЛЫК

«Ты в моих сетях из теней, крохотное насекомое. Пришла пора умирать».

Требования: Дроу, плут

Заводи добычу в ловушки. Бей исподтишка. Убивай, не позволяя контратаковать. Не отрезай руку, если можешь отрезать голову. Награждай врагов такой ужасной смертью, чтобы остальные пали ниц перед вами. Живи ради сражений. Всё это правила ведения сражений дроу, которые их молодёжь заучивает, чтобы вступить в своё вероломное общество.

Дроу славятся жестокими убийцами, уничтожающими всех, кто встал на пути. Огромное количество народа погибло от тёмной магии их колдунов. Многочисленные рабы умерли от кнутов. Вы родом из этого мира, и как многие другие, вы владеете искусством умерщвления. С детства вам известны основы воинского дела дроу. Чтобы упрочить положение среди своего народа, вы овладели стилем сражения с клинком в одной руке и арбалетом в другой. Лучше быть ценным убийцей, чем рабом или жертвой на заклятие.

Может быть, вы терпели обман и полуправду своего общества, пока чаша вашего терпения не переполнилась ложью Королевы Пауков. Может быть, междоусобная война между домами дроу лишила вас всех друзей в Подземье. Вы отказались от своего прошлого. Покинув родину, вы присоединились к другим странникам и продолжили своё обучение. Вы стремились стать воплощением смерти и гораздо превзошли в этом обычных воинов своего народа.



УМЕНИЯ ПУТИ ЖУТКОГО КЛЫКА

Действие жуткой скрытности (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения атаки цели, предоставляющей вам боевое превосходство, вы можете причинить урон от Скрытой Атаки, даже если уже причиняли в этом раунде урон от Скрытой Атаки.

Паук-убийца (11 уровень): Вы причиняете цели, которая в начале вашего хода не видит вас, одну дополнительную кость урона от Скрытой Атаки.

Зловещий вид (16 уровень): Когда вы опускаете хиты врага до 0, выберите второго врага в пределах 5 клеток от себя. Вы получаете над ним боевое превосходство до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ ЖУТКОГО КЛЫКА

Удар клыка и паутины **Атака Жуткого клыка 11**

С дьявольской точностью вы одновременно вонзаете во врага клинок и выстреливаете болт.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет и лёгкий клинок.

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД (рукопашный или дальнобойный), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.

Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаки.

Финт паука **Приём Жуткого клыка 12**

Вы делаете ложный выпад, после которого враг отшатывается при вашем приближении.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Одно существо во вспышке, которое вы видите

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус +5 к КД от спровоцированных атак цели.

Ядовитое жало **Атака Жуткого клыка 20**

Используя тёмный талант, вы причиняете глубокую отравленную рану.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет или лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Совершите по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Цель становится ослабленной и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Лихой рубака

«Глядя на твою рожу я понимаю, почему твоя мамочка любит меня больше!»

Требования: Плут

Жизнь слишком короткая, чтобы её воспринимать всерьёз. На каждом углу прячутся опасности, и за каждой дверью кроется враг. Тот, кто постоянно будет думать о неприятностях, которые могут произойти, скорее всего, никогда не выйдет из дома.

Вместо того чтобы заламывать руки в мольбе, вы беззаботно отбрасываете все страхи. Да, кто-то скажет, что после такой жизни вам суждено отправиться в ад. Однако и в этом случае, кто будет более счастливым: вы, проживший весёлую и распутную жизнь, или закоснелые зануды, трясущиеся за свою шкуру?

С одной стороны, вы очаровательны. Другим вы кажетесь остроумным и хвастливо-обаятельным. Но вы ещё и грубы, безответственны и опрометчивы. Хуже всего то, что иногда вы просто не можете удержать язык за зубами. Вы можете отпустить сальную шутку на похоронах, а можете и осыпать ругательствами демона, что лишь прибавит вам неприятностей. В глубине души вы знаете, что жизнь была бы проще, если бы вы вели себя прилично, но разве вам будет так весело как сейчас?

Встретив серьёзную опасность, на передний план выдвигаются ваши навыки владения оружием, но ваш язык тела и настоящий язык становятся дополнительным инструментом по осмеянию врага. Вы чередуете свои атаки со словесными выпадами и оскорблениями, от которых враги чаще совершают ошибки. Лишь враг поддастся на вашу уловку, вы тут же усиливаете атаку. В конце вы ставите ногу на поверженного врага, выставляя его в дураках уже посмертно.

Умения пути Лихого рубака

Действие неисправимого (11 уровень): Каждый раз, когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, враги до начала вашего следующего хода получают штраф –2 к броскам атаки по вам.

Раздражённый враг (11 уровень): Враги, отмеченные не вами, получают штраф –2 к броскам атаки по вам (в дополнение к штрафу за метку). Отмеченные вами враги предоставляют боевое превосходство вашим союзникам.

Подлец (16 уровень): Каждый раз, когда союзник совершает критическое попадание по смежному с вами врагу, вы можете немедленным ответом совершить стандартную рукопашную атаку по этому врагу.

Деяния Лихого рубака

Смущающий выпад

Атака Лихого рубака 11

Ударив врага, вы высмеиваете его словами или на языке тела.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной до начала вашего следующего хода. До начала вашего следующего хода цель получает штраф –2 к броскам атаки по вам и бонус +5 к броскам урона по вам.

Высмеивающее маневрирование Приём Лихого рубака 12

Ваш нелепый боевой стиль лишает врагов самообладания.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы попадаете по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство, вы можете или совершить шаг на 1 клетку или сдвинуть врага на 1 клетку.

Режущее нападение

Атака Лихого рубака 20

Ваши насмешливые манеры выводят врагов из себя, а вы тут же делаете выпад.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится ослабленной и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промаш: Цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Эффект: Совершите по цели вторичную атаку. После этого цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание или пока эта метка не будет подавлена другой.

Вторичная атака: Ловкость против Реакции. Если первичная атака попала, вы обладаете боевым превосходством над целью.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.



МАСТЕР ШПИОНАЖА

«Я видел такое, о чём ты и не подозреваешь, я слышал то, о чём шептались твои враги. И тебя я знаю досконально».

Требования: Плут

В кулуарах власти, на полях сражений и даже среди тех, кто ищет давно утерянные вещи, надёжная информация ценится превыше всего. Знающие люди обладают превосходством над союзниками и врагами и к тому же они чётко видят разницу между теми и другими. Вот поэтому таких людей выгодно иметь под рукой и не жалеть сил на оттачивание их навыков. Такие агенты учатся скрывать свои истинные мотивы и замечать следы, не отвлекаясь при этом от выполнения поставленной цели. Недооценка противника в этом деле равнозначна смерти.

Вы умеете проникать в места, где вас не ждут. Ни один секрет не утаится от вас. Вы заговорите зубы кому угодно. Вы предугадываете намерения врагов, и легко работаете под прикрытием. Большая часть врагов даже и не знает, что вы действуете среди них, и это их когда-нибудь погубит.

УМЕНИЯ ПУТИ МАСТЕРА ШПИОНАЖА

Смертельный обман (11 уровень): Вы можете совершать проверку Обмана для получения боевого превосходства над смежным врагом не стандартным действием, а малым (*Книга игрока*, страница 186). Если результат вашей проверки превышает результат проверки Проницательности врага, этот враг до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.



STEVE ELIUS

Укрывающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете в конце этого действия покров. До конца своего следующего хода вы обладаете покровом и не получаете штрафа к проверкам Скрытности за бег или перемещение более чем на 2 клетки.

Двойной агент (16 уровень): Один раз в сцену, когда враг, которого вы видите, нацеливается на одного из своих союзников талантом или умением, вы можете получить преимущество от этого таланта или умения, как если бы вы тоже были одной из целей.

ДЕЯНИЯ МАСТЕРА ШПИОНАЖА

Долгое разоблачение **Атака Мастера шпионажа 11**

Ваша неожиданная атака пускает врагу кровь, и он теперь от вас никуда не скроется.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель до конца вашего следующего хода не может становиться невидимой и совершать проверки Скрытности.

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус +5 к проверкам Внимательности и Проницательности, противопоставленным цели.

Быстрая перемена **Приём Мастера шпионажа 12**

Ваши хитрые действия роняют семена сомнения. Друг вы или враг?

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Эффект: Совершите проверку Обмана, противопоставленную Проницательности цели. В случае успеха цель до конца вашего следующего хода или пока вы не атакуете цель или её союзников, считает вас союзником при определении эффектов аур, спровоцированных атак и талантов.

Хитрость шпиона **Атака Мастера шпионажа 20**

Вы обходите защиты врага, и теперь всегда опережаете его на один шаг.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -5 к броскам атаки по вам (спасение оканчивает).

Промаш: Половина урона и цель получает штраф -2 к броскам атаки по вам (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель перемещается, вы можете немедленным ответом переместиться на расстояние, равное вашей скорости или совершить шаг на 1 клетку.

2

61

ОТВАЖНЫЙ АКРОБАТ

«Ловкое перемещение это не только защита, но и нападение».

Требования: Плут, тренированная Акробатика

Акробатика популярна, и ей занимаются многие. Всем, от крестьян до знатных вельмож, нравятся акробатические выступления, проходи они в роскоши дворцов или на грязных улицах. Некоторые религиозные ритуалы, особенно те, что посвящены Авандре или Корду, требуют немалой сноровки. Овладение телом является частью многочисленных учений, и ничто не улучшает физической формы и чувство равновесия лучше акробатики. Воры и домушники при помощи акробатики добывают свой кусок хлеба. Обучится ей легко и просто. Многие подростки задолго до зрелости добиваются в ней больших результатов.

Не следует недооценивать это умение и на поле боя. Боец, владеющий акробатикой, может маневрировать как никто другой. Благодаря ей можно получить такие преимущества, что и не снились прочим воинам, да и сам акробат уже не попадёт в безвыходную ситуацию. Когда руки и ноги становятся инструментом, движения становятся быстрее и плавнее. Акробатике учат многие боевые искусства.

Понятно, что искатели приключений используют акробатику чаще, чем обычные воители и солдаты. Исследователям постоянно встречаются опасности, которые проще всего преодолевать при помощи ловкости, равновесия и чувства собственного тела. Многие рискованные парни спасли себе жизни и конечности благодаря навыкам в акробатике.

Однако сказать, что вы — один из них, значит преуменьшить ваши достоинства. Вы могли достичь такого совершенства в особом училище, в семейном кругу, или в суровой уличной школе жизни. Вы сделали акробатику не просто искусством, а своим собственным стилем боя.

Своими талантами вы поражаете и союзников и врагов. Благодаря им вы запросто совершаете трюки, находящиеся за пределами возможностей смертных. Вооружившись храбростью и уверенностью в себе, вы совершаете невероятные атаки и всю используете самые малейшие бреши в защите врагов.

УМЕНИЯ ПУТИ ОТВАЖНОГО АКРОБАТА

Акробатическое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы дополнительно получаете ещё и действие движения.

Устойчивое положение (11 уровень): Вы не предоставляете врагам боевое превосходство, когда удерживаете равновесие, лезете или лежите ничком.

Ловкая атака в броске (16 уровень): Когда вы начинаете атаку в броске, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +1 к КД и Реакции. Кроме того, совершив атаку в броске, вы можете совершать другие действия (если они у вас остались).

ДЕЯНИЯ ОТВАЖНОГО АКРОБАТА

Сумасбродный кувырок Атака Отважного акробата 11

Вы устремляетесь вперёд, чтобы совершить ужасный удар, но на мгновение лишаетесь равновесия сами.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок, и вы должны совершить атаку в броске, использовав этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель до начала вашего следующего хода получает боевое превосходство над вами.

Безупречный трюк Приём Отважного акробата 12

В этом трюке видна ваша концентрация и долгие тренировки.

На сцену ✦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца своего хода бонус +5 к проверкам Акробатики и Атлетики.

Драматический конец Атака Отважного акробата 20

Вы вонзаете клинок глубоко в раненого врага, знача, что в запасе осталось ещё кое-что.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости или 6[Ор] + модификатор Ловкости если или вы или цель ранены.

Эффект: Если эта атака не опускает хиты цели ниже 1, вы можете или совершить по ней стандартную рукопашную атаку с бонусом к атаке +5, или использовать исцеление.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.



ПОСРЕДНИК СМЕРТИ

«Умерщвление — моя игра».

Требования: Плут

Некоторые рождаются убийцами. Причины тому так же многочисленны как причины для убийства. Кто-то убивает за религию и веру, другие — за силу и влияние, а прочие за деньги, месть, славу или ради забавы. Знающие как убивать часто овладевают жестокими профессиями, от солдат и городской стражи до гладиаторов и наёмных убийц. Кто-то же принимается уничтожать чудовищ.

Убийство — жестокое занятие, вне зависимости от того, кто или что умирает. Никто не собирается добровольно уходить в могилу. Косвенные методы, такие как применение ядов или скрытность, иногда срабатывают. С другой стороны, непосредственное и кровавое сражение — единственный способ выжить в прямой резне.

Удивительно, но многие начинающие убийцы считают, что в сражении есть правила. Вы знаете, что всё не так: честный бой и милосердие для дураков. Сражение — это танец со смертью, и искусство оставаться на ногах, когда музыка обрывается. Может быть, вы дошли до такой философии, проходя обучение на убийцу или наёмника. Конечно, жизнь искателя приключений тоже полна выбора: убивай или умрёшь сам.

Когда вы начинаете сражение, вы быстро оцениваете противников. После этого события начинают вертеться с головокружительной скоростью. Если у кого-то хватит наглости напасть на вас, вы заставите этого глупца заплатить такую цену, что все остальные дважды подумают, прежде чем свяжутся с

вами. Никто не уйдёт от расплаты, если только вы не хотите, чтобы слава о вас гремела по всей округе.

Как бы вы не получили свои навыки, вы сосредоточены на своём жестоком кредо. Тот, кто стал вашим противником, рискует сразу всем. По вспышкам радости от убийства врагов видно, что ваша работа вам нравится.

УМЕНИЯ ПУТИ ПОСРЕДНИКА СМЕРТИ

Срыв отдыха (11 уровень): Смежные с вами враги получают штраф -2 к спасброскам.

Убивающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете до начала своего следующего хода бонус $+2$ к каждой кости урона.

Несправедливое преимущество (16 уровень): Когда вы попадаете рукопашной атакой по раненому врагу, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Силы или Харизмы (на ваш выбор).

ДЕЯНИЯ ПОСРЕДНИКА СМЕРТИ

Оценивающий удар Атака Посредника смерти 11

Ваша атака лишь оценивает, но то, что вы узнали, придаёт вам уверенности.

На сцену † Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон $1[\text{Ор}]$ + модификатор Ловкости и вы получаете 10 временных хитов. Если у вас есть боевое превосходство над целью, добавьте свой модификатор Силы или Харизмы (на ваш выбор) к броску урона и полученным временным хитам.

Ужасное убийство Приём Посредника смерти 12

Вы приканчиваете врага с эффективностью мясника, и все остальные уже боятся связываться с вами.

Неограниченный † Воинский
Свободное действие Персональный

Триггер: Вы опускаете хиты врага до 0

Эффект: Все враги, которые видят вас, получают до начала вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки по вам.

Нападение посредника смерти Атака Посредника смерти 20

Рана, которую вы нанесли, метит врага как вашего.

На день † Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

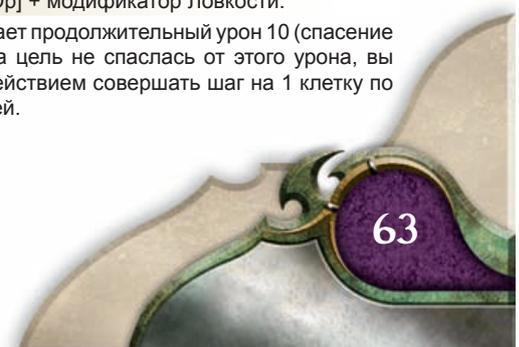
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон $3[\text{Ор}]$ + модификатор Ловкости.

Эффект: Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Пока цель не спаслась от этого урона, вы можете малым действием совершать шаг на 1 клетку по направлению к ней.



RON LEMEN



СКРЫТЫЙ СНАЙПЕР

«Скажи, что лучше — победить, выстрелив из укрытия, или проиграть в рукопашной схватке?»

Требования: Плут, тренированная Скрытность

Все знают, как важно обладать преимуществом над врагом. Не меньше ценится и возможность уничтожения самых важных врагов с наименьшим риском. Никто не справляется сразу с обоими этими заданиями лучше чем тренированный снайпер, вооружённый арбалетом.

Отдельные отряды наёмников и даже целые страны тренируют для этих целей отборных арбалетчиков. Живущие под землёй существа делают то же самое. В сущности, эти солдаты являются наёмными убийцами, которые знают, как убивать на расстоянии, не привлекая к себе внимания. Дварфы тоже считают это нужным дополнением к своей обычной прямолинейной тактике. Они обучают отличных снайперов.

Такие стрелки не избегают обычного сражения. Они понимают, что разведка и планирование вкупе с возможностью уничтожения врага на расстоянии дают в бою огромное преимущество. Отличная засада ослабляет и сбивает с толку врагов, усиливая следующее за ней нападение.

Вы решили оттачивать именно те навыки, которые могут пригодиться для такой тактики. Вы предпочитаете стрелять из укрытия и оставаться в бою скрытым, помогая союзникам тем, что уничтожаете ничего не понимающих врагов. Ваше любимое оружие — ручной арбалет.

Вы — снайпер. Звук болта, впившегося в цель, это сладкий звук победы. Ваш болт может одним выстрелом устранить стражу, а может напугать врагов так, что они побегут в укрытие. Даже если вы промахнётесь, это не страшно. Вы можете вернуться в тени, чтобы позже выстрелить вновь.

УМЕНИЯ ПУТИ СКРЫТОГО СНАЙПЕРА

Действие снайпера (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения стандартной дальнобойной атаки и у вас есть боевое превосходство над целью, вы можете добавить урон от Скрытой Атаки, даже если в этом раунде уже причиняли от неё урон. Если эта атака попадает, вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Знатоk арбалета (11 уровень): Вы добавляете 5 клеток к обычной дальности всех используемых арбалетов и 10 клеток к максимальной дальности. Ручной арбалет для вас считается дополнительным оружием, а все арбалеты со свойством «зарядка малым» получают свойство «зарядка свободным».

Универсальный боец (16 уровень): Если вы держите в основной руке рукопашное оружие, а в дополнительной руке — ручной арбалет, вы не спровоцируете атаки когда атакуете из ручного арбалета.

ДЕЯНИЯ СКРЫТОГО СНАЙПЕРА

Непредвиденный болт Атака Скрытого снайпера 11

Ваш болт, прiletевший из ниоткуда, делает врага беспомощным.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если в момент совершения атаки вы были скрыты от цели, она становится изумлённой до конца вашего хода.

Незримый выстрел Приём Скрытого снайпера 12

Они видят ваш выстрел, но понятия не имеют где вас искать.

Неограниченный ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы промахиваетесь дальнобойной атакой, будучи скрытым

Эффект: Вы остаётесь скрытым, если у вас есть укрытие или покров. Кроме того, вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Болт из ниоткуда Атака Скрытого снайпера 20

Ваш болт пролетает через всё поле боя и повергает врагов в панику.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку, которая обладает ключевым словом «страх».

Вторичная цель: Первичная цель и все враги, которых вы видите в пределах 3 от неё

Вторичная атака: Ловкость против Воли

Попадание: До конца вашего следующего хода вторичная цель получает штраф -2 к броскам атаки и предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.



ТИФЛИНГ ГОНЧИЙ АДА

«*Меня укрывает тёмное пламя Ада. Вскоре ты познакомишься с ним поближе.*»

Требования: Тифлинг, плут

Сверхъестественное часто является привычным для тифлингов. Связано это с кровью дьяволов. В рудиментальной форме это проявляется в возмездии, которое несут тифлинги атаковавшим их. История показывает, что желающий тифлинг может зачерпнуть в себе ещё больше сил, которые могут проявляться самыми разными способами.

Эти проявления отражены в дьяволах и их родине. Когда смертные говорят о Девяти Адах, они упоминают огонь, дым и гнев. В действительности же всё гораздо сложнее. В аду есть лёд, бури и тени. Там даже есть комбинации из этих элементов, смешанные самыми невероятными способами, вроде огня, не испускающего свет.

Одни тифлинги живут так, как от них ожидают, проявляя гнев и пламя. Они вызывают ужас, играя роль дьяволов. Однако им не хватает утончённости, которой мастерски владеют сами дьяволы. Они не осознают, что смертные больше всего боятся того, чего не могут увидеть.



RON LEEMEN

Используя тьму, скрытую внутри, тьму, происходящую из ада, тифлинг может получить над врагами невероятное преимущество. Он может заслонить чужие глаза, может видеть во тьме и может поджигать плоть врагов огнём, не испускающим света.

Вы знаете это, потому что научились обращаться к тьме, окружающей вашу душу. В соединении с вашими отточенными боевыми навыками это превращает вас в кошмар тёмных залов под землёй, а также тенистых улиц и безлунных ночей. Со временем вы сможете даже сжигать такими тенями врагов.

2

УМЕНИЯ ПУТИ ТИФЛИНГА ГОНЧЕГО АДА

Тени ада (11 уровень): Когда у вас есть покров или полный покров, вы также получаете бонус +1 ко всем защита.

Действие гончего ада (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то чтобы совершить дополнительное действие, а на то, чтобы получить покров до конца своего следующего хода.

Гнев мрака (16 уровень): Когда вы используете *адский гнев*, вы получаете боевое превосходство над целью таланта до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ ТИФЛИНГА ГОНЧЕГО АДА

Затуманивающий удар Атака Гончего ада 11

Мрак скрывает вас от ударенного врага.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы становитесь невидимым для цели до конца своего следующего хода.

Взгляд дьявола Приём Гончего ада 12

Вы обращаетесь к своему наследию и получаете всепроницающее зрение.

На день ♦ Воинский
Малое действие Персональный

Эффект: До окончания сцены вы обретаете тёмное зрение и воспринимаете невидимых существ и предметы, как если бы они были видимыми.

Ветер чёрного пламени Атака Гончего ада 20

Тенистый огонь поглощает ваших врагов и заслоняет ваше тело.

На день ♦ Воинский, Огонь, Оружие
Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

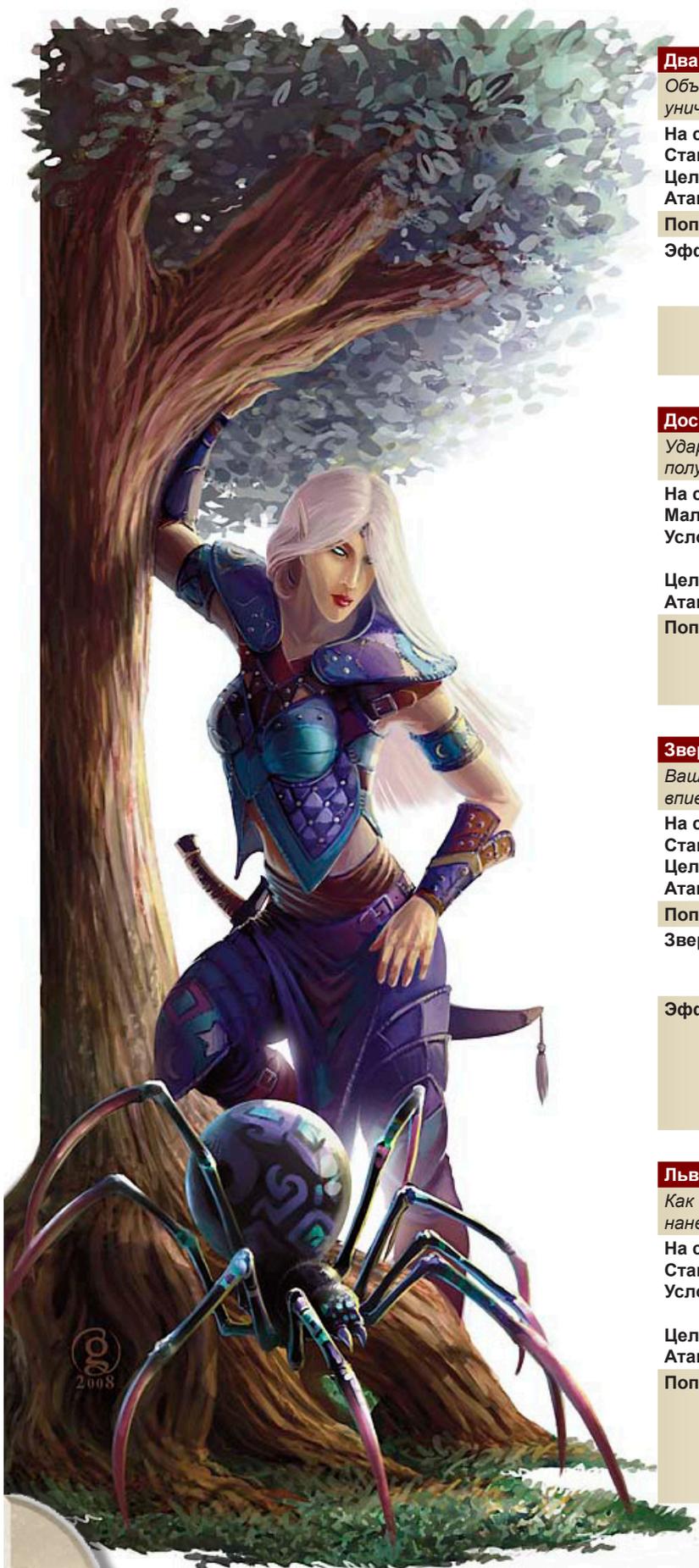
Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивается).

Эффект: Вы становитесь невидимым для целей до конца своего следующего хода.

65





Два хищника

Атака следопыта 3

Объединив усилия, вы и ваш зверь эффективно уничтожаете врагов.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Ваш зверь-спутник может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели, находящейся в пределах его досягаемости.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кабан или ящер, атаки причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Досаждающее жало

Атака следопыта 3

Ударив как скорпион, вы лишаете врага равновесия и получаете над ним боевое превосходство.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие). Цель предоставляет вам до конца текущего хода боевое превосходство для вашей следующей рукопашной атаки по ней.

Звериная хватка

Атака следопыта 3

Ваша атака отвлекает врага, а ваш зверь тут же вливается в него, и начинает волочиться сзади.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Зверь: Если ваш спутник — змея, кошка, медведь, паук или хищная птица, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Если цель в свой ход будет перемещаться, ваш зверь-спутник может свободным действием совершить шаг в любую клетку, смежную с новым местонахождением цели. Если цель является вашей добычей, то она становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Львиный толчок

Атака следопыта 3

Как охотящийся лев вы кидаетесь на врага, пытаясь нанести два удара и свалить его.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если попадают обе атаки, цель сбивается с ног и получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости. Если обе атаки промахиваются, вы до начала своего следующего хода предоставляете боевое превосходство всем врагам.

Танец пяти снарядов **Атака следопыта 29**

Осторожно перемещаясь, вы пускаете во врагов пять снарядов, причём каждый из них опаснее предыдущего.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цели: Одно, два, три, четыре или пять существ

Атака: Ловкость против КД, пять атак

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки. Если вы попадаете по цели как минимум два раза, вы толкаете её на 1 клетку. Если вы попали по цели как минимум четыре раза, вы также сбиваете её с ног. Если вы попали по цели пять раз, она становится ещё и обездвиженной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона от каждой атаки.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку после каждой атаки.

Торнадо двойных ударов **Атака следопыта 29**

Вы двигаетесь и бьёте с такой скоростью, что доказательством вашего движения являются лишь враги, покрывающиеся ранами.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

СЛЕДОПЫТЫ РАЗНЫХ РАС

Высокая Сила делает из драконорождённых отличных следопытов с двумя клинками или приручёнными зверьми. Обычно они приручают дрейков.

Следопыты дварфов встречаются редко, но их высокая Мудрость и врождённое упорство иногда подталкивают их героев к тому, чтобы стать следопытами. Большая их часть выбирает сражение с двумя оружиями, и используют при этом топоры, кирки или молоты.

Полураслики редко становятся следопытами. Так как рост не позволяет использовать длинные луки, большинство их следопытов приручают зверей, предпочитая хищных птиц.

Немногие тифлинги становятся следопытами, но выбравшие этот путь предпочитают использовать в рукопашном бою два клинка. Некоторые следопыты тифлингов узнают как наделять свои атаки адским пламенем — смотрите путь совершенства «рождённая в аду тень» (страница 96).

Смотрите также «следопыты эладринов» и «следопыты эльфов» на страницах 74 и 75.

**Удар знатока охоты** **Атака следопыта 29**

Вы режете плоть, а ваш зверь впицается в это место зубами.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает вторичную атаку по цели. Если первичная атака делает цель раненой, то зверь для вторичной атаки получает боевое превосходство.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 5[Зв] + модификатор Силы зверя.

Промех: Половина урона.

Зверь: Если ваш спутник — волк, змея или медведь, вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ КАРАТЕЛЬ

«Самые опасные враги те, что понимают разницу между добром и злом, но сознательно выбирают зло. Они-то точно знают, что означает смерть».

Требование: Следопыт

Для простых охотников и героев обычные животные и бездумные чудовища — достойная добыча. Вне зависимости от способностей этих существ и злодеяний, которые они могут учинить, ими управляют лишь инстинкты и врождённая хитрость. Звери не могут оценивать и планировать, а без всего этого можно совершать только неосознанные злые деяния.

Гуманоиды же разумны и всё понимают. Даже зачатки разума в совокупности со способностью использовать оружие и наработанные навыки, делают врага очень и очень опасным. Самые порочные существа во вселенной встречаются среди гуманоидов, от гоблинов до повелителей демонов и божеств. Форма тела у всех у них настолько похожа, что знание одной особи помогает в борьбе против всех остальных видов.

Когда-то давно, то ли из мести, то ли из побуждений справедливости, вы решили сосредоточиться на устранении гуманоидных врагов. Вы отлично выслеживаете и боретесь с этими пронизательными врагами, убивая тех, кто заслуживает смерти, и, отпуская тех, кого вам поручили найти. Для вас знание анатомии, болевых точек и умение вызвать страх — такое же эффективное оружие как лук и меч.

Вы так успешно справляетесь с этим, что получили репутацию безжалостного. Упоминание вашего имени внушает ужас тем, кто знает, что может встретиться с вами. Когда-нибудь, вы уверены, перед вами будут склоняться гуманоидные враги огромного масштаба.

УМЕНИЯ ПУТИ БЕЗЖАЛОСТНОГО КАРАТЕЛЯ

Безжалостное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то, чтобы совершить дополнительное действие, а на то, чтобы перебросить бросок атаки по гуманоидной цели, объявленной вами добычей.

Самая опасная добыча (11 уровень): Вы получаете бонус к броскам урона по всем гуманоидным целям, объявленным вами добычей, равный вашему модификатору Мудрости.

Длительная кара (16 уровень): Вы получаете бонус к причиняемому продолжительному урону, равный вашему модификатору Мудрости. Вы также получаете боевое превосходство над гуманоидными врагами, которые получают продолжительный урон.

ДЕЯНИЯ БЕЗЖАЛОСТНОГО КАРАТЕЛЯ

Калечащее попадание Атака Безжалостного карателя 11

Удар в болевую точку заставляет жертву корчиться и шататься.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), а цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Если цель является гуманоидом, то становится ещё и ослабленной до конца вашего следующего хода.

3

Жуткое имя Приём Безжалостного карателя 12

Ваше имя внушает ужас в гуманоидных врагов.

На день ♦ Воинский, Страх

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Все гуманоидные враги во вспышке, которые вас слышат

Эффект: Вы произносите своё имя, и цели до конца сцены получают штраф –2 к броскам атаки по вам. Если у вас тренировано Запугивание, вы также получаете боевое превосходство над целями до конца своего следующего хода.

Кровавый напор Атака Безжалостного карателя 20

Если враг не отступит, он заплатит за это своей кровью.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная), три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная) от каждой атаки. После каждого попадания вы сдвигаете цель на 2 клетки и при этом можете совершить шаг на 2 клетки.

Промех: Урона нет, и после каждого промаха вы сдвигаете цель на 1 клетку и при этом можете совершить шаг на 1 клетку.

Эффект: Цель может свободным действием отменить любое вынужденное движение, вызванное этим талантом, но она получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает) за каждую отменённую клетку вынужденного движения.

89

Дикий дух

«Ты ему не нравишься. Мне тоже. Берегись — мы оба кусаемся».

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка животных

Для большинства смертных животное — это питомец, спутник или дополнительный инструмент. Эти существа добывают пищу, трудятся, защищают и даже могут составить компанию. Очень в редких случаях взаимоотношения хозяина и зверя выходят за пределы этой обыденности. Для некоторых следопытов животные это и друзья, и охранники, и верное оружие.

Эти следопыты знают, что после образования связи способности и судьбы хозяина и его зверя переплетаются. Они развивают между собой связь, которая превосходит обычную речь и приближается к телепатии. Со временем эти отношения пропитываются магией. Она ещё сильнее сближает зверя и смертного за счёт преданности, ритуалов и общего дела. С этой техникой знакомы многие, хотя говорят, что изначально её придумали эльфы.

Эльф вы или нет, но у вас с вашим зверем-спутником именно такие отношения. Каждый из вас независим и смертельно опасен, но у вас общие эмоции и мысли. Каждый из вас знает, что нужно другому. Вы синхронно устраняете врагов, а союзники могут поклясться, что друг другу вы помогаете с такой скоростью, которую не позволяют никакие коммуникации. Со временем вы можете настолько сблизиться, что станете одним невероятным существом с двумя телами (смотрите эпическое предназначение Владыка Зверей на 154 странице).

Умения пути Дикого духа

Грозное сотрудничество (11 уровень): Пока вы находитесь в пределах 10 клеток от своего зверя-спутника, он получает бонус +2 к броскам урона.

Дикое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, ваш зверь-спутник также получает бонус +4 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

Духовная связь (16 уровень): Когда ваш зверь-спутник использует второе дыхание, вы можете потратить для этого своё исцеление, а не исцеление зверя.

Деяния Дикого духа

Дикий маневр

Атака Дикого духа 11

Ваш спутник отвлекает внимание врага, что позволяет вам проплыть за его спиной.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

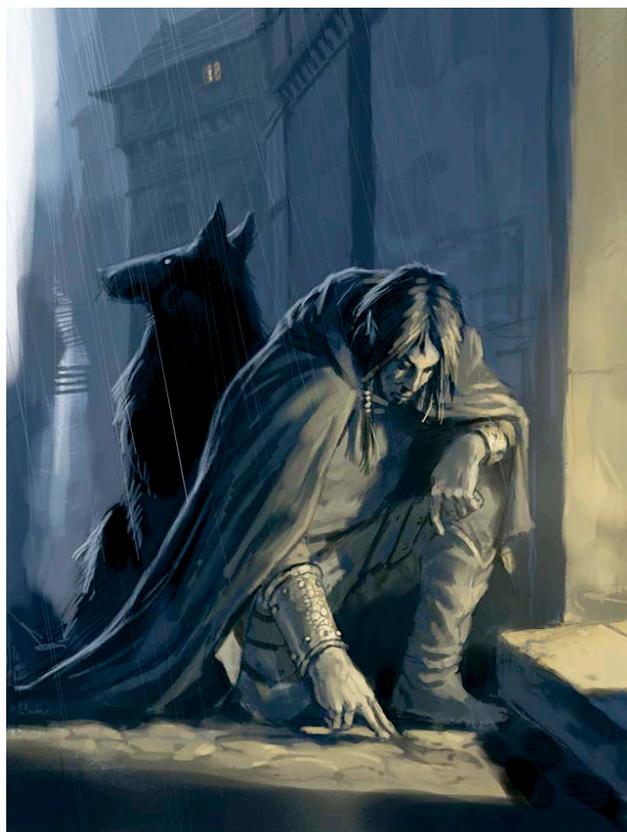
Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно смежное с вами существо

Эффект: Перед атакой ваш зверь-спутник может совершить шаг на 3 клетки.

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя + модификатор Ловкости зверя, а вы можете свободным действием совершить шаг на 3 клетки прочь от цели.



Быстрота духа

Приём Дикого духа 12

По вашему сигналу зверь-спутник готовится действовать.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Цель совершает действие движения или получает бонус +2 к следующему броску атаки в текущей сцене.

Удар двойного духа

Атака Дикого духа 20

Атакую и вместе и поодиночке, вы согласовываете удары с нападениями зверя, дабы максимально быстро устранить врагов.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промаш: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник получает боевое превосходство над первичной целью для следующей атаки, которую он совершит до конца вашего следующего хода. После этого зверь совершает вторичную атаку.

Вторичная цель: Первичная цель или другое существо

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя + модификатор Ловкости зверя.

Эффект: Если вторичная цель не являлась первичной целью, вы получаете боевое превосходство над вторичной целью для следующей атаки, которую вы совершите по ней до конца своего следующего хода.

ИДУЩИЙ ЗА ГОРИЗОНТ

«Когда-нибудь эти глаза увидят все существующие царства».

Требование: Следопыт

Мир огромен, и исследована лишь малая его часть. Он жаждет исследований, вселяя страсть к путешествиям в храбрые сердца. Странствия по нему — это испытание навыков и выносливости, суровое испытание, награждающее отважных потрясающими видами, захватывающими схватками и многим другим. Однако мир природы — всего лишь один мир из миров огромной Вселенной. Другие планы существования тоже манят любознательных путников. Испытания и награды, которые они могут предложить, иногда даже нельзя себе представить, и тело путешественника подстраивается под суровый ритм странствий.

«Идущими за горизонт» традиционно называют неуёмных бродяг, странствующих по неисследованным областям Вселенной. Точно так же называют представителей свободного союза воителей, которые считают друг друга попутчиками на изумительной дороге жизни. Они путешествуют из одного места в другое, с плана на план, оттачивая навыки и приспособляясь к окружению. Они возвращаются изменёнными и знающими как лучше защищать мир, освоенный смертными.

Как и многие другие Идущие за горизонт, вы начали с путешествий по миру природы. Вы изучали его и защищали его обитателей от угроз из других миров. Потом вы бесстрашно покинули пределы мира природы, используя приобретённые навыки, и начали привязываться к далёким уголкам мироздания.

Вы и по сей день не можете долго оставаться на одном месте. Невиданные места манят вас своими тайнами. Ваша судьба что-то шепчет из далёких далей, и с каждым шагом вы приближаетесь к ней.



УМЕНИЯ ПУТИ ИДУЩЕГО ЗА ГОРИЗОНТ

Действие странника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете также совершить действие движения до или после этого действия.

Зрение Царства Теней (11 уровень): Вы получаете тёмное зрение. Если вы находитесь в Царстве Теней, вы также получаете бонус +5 к проверкам Внимательности.

Влияние Астрала (16 уровень): Вы получаете бонус к спасброскам от смерти и значению исцеления, равный вашему модификатору Мудрости. Если вы находитесь в Астральном Море или на любом божественном домене, вы не умираете от трёх проваленных спасбросков от смерти, хотя урон всё ещё может вас убить.



УМЕНИЯ ИДУЩЕГО ЗА ГОРИЗОНТ

Мировой удар **Атака Идущего за горизонт 11**

Вы вкладываете в свой удар магию земли, причиняя повышенный урон иномировым существам.

На сцену ♦ **Магический, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Если у цели есть происхождение не «природный», эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости и цель становится изумлённой до начала вашего следующего хода.

Фейский ходок **Приём Идущего за горизонт 12**

Часть Страны Фей, которую вы храните в своём сердце, позволяет мгновенно перемещаться.

На сцену ♦ **Магический, Телепортация**
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы можете телепортироваться на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Мудрости. Если вы находитесь в Стране Фей, вы можете телепортироваться на 3 дополнительные клетки.

Особенность: Если у вас есть зверь-спутник и он находится в смежной с вами клетке, он может телепортироваться вместе с вами.

Кара Стихийного Хаоса **Атака Идущего за горизонт 20**

В вас кружит стихийная энергия, которую вы выпускаете, когда ударяете врага.

На день ♦ **Магический, Оружие; Звук, Излучение, Кислота, Огонь или Холод**
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Вы сами выбираете вид урона: звук, излучение, кислота, огонь или холод, и цель получает продолжительный урон этим видом урона 10 (спасение оканчивает). Если вы находитесь на Стихийном Хаосе, то продолжительный урон равен 20.

Промех: Половина урона и продолжительного урона нет.



КЛИНКОВАЯ БАНЬШИ

«Этот гул — звук твоей приближающейся смерти».

Требования: Следопыт, эладрин

Страна Фей пропитана мистической энергией от сумеречного неба до сверкающих земных глубин. Фейские существа, её дети, буквально купаются в магии. Даже простейшие существа обладают силами, недоступными смертным из мира природы.

Эладрины — прямые наследники магии Страны Фей. Люди и другие существа укрощают части своего мира, а эладрины покоряют части Страны Фей согласно своим фейским представлениям. Их сложное сообщество, богатое традициями и ремёслами, живёт в согласии со Страной Фей. Следуя обычаям, заведённым в стародавние времена богом Кореллоном, эладрины считают жизнь и все её проявления искусством. Всё, что они делают, чудесное или злобное, отражает эти идеалы.

Как и существа из мира природы, эладрины сражаются и умирают за свой образ жизни. Все эладрины владеют длинным мечом, традиционным оружием. Они владеют воинскими тренировками, учащими использовать врождённую магию духа, а также стихий.

Клинок из Страны Фей или выкованный эладрином, поражает своей красотой. Металл его дрожит от сокрытого потенциала. Некоторые эладрины куют сталь так, что клинок поёт песнь их сердца. Эта песнь — плач фей, предвещающий конец чьей-то жизни, и владельцев таких клинков во всей вселенной называют клинковыми баньши.

За долгие годы вы развили потрясающую связь со своими клинками. Вы понимаете тайную душу фейской стали. Её жуткий голос, который ни с чем не спутать, выражает вашу досаду об убийстве живых существ. В сражении ваши клинки гудят, вызывая вибрации, которые раздрают плоть врагов. Однако если ваша душа склонна к дружбе и состраданию, ваши клинки вне сражений гудят от вашей доброты, внося гармонию в жизнь других.

УМЕНИЯ ПУТИ КЛИНКОВОЙ БАНЬШИ

Действие баньши (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, используя два рукопашных оружия, все смежные с вами враги получают урон звуком, равный вашему модификатору Мудрости.

Клиновый прорыв (11 уровень): Когда вы используете два рукопашных оружия, все существа, по которым вы во время своего хода попали более чем одной рукопашной атакой, получают штраф -2 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

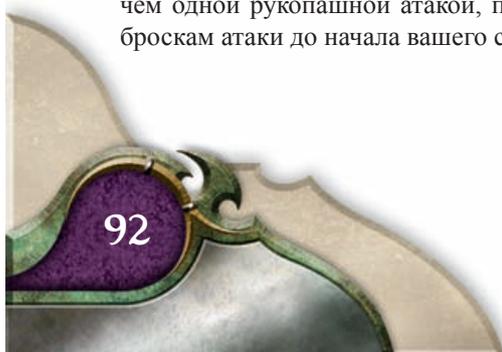
Воющие клинки (16 уровень): Пока вы используете два рукопашных оружия, ваши рукопашные атаки причиняют дополнительный урон звуком, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ КЛИНКОВОЙ БАНЬШИ

Стальной крик **Атака Клинковой баньши 11**
Вы сталкиваете клинки между собой, издавая оцепеняющий скрежет.
На сцену † **Воинский, Звук, Оружие**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Условие использования: Вы должны использовать длинный меч и ещё одно рукопашное оружие.
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Сила против Воли
Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Успокаивающий рокот **Приём Клинковой баньши 12**
Ваши клинки тихо урчат, проникая в сознание союзников и придавая им сил.
На день † **Воинский, Исцеление, Оружие**
Малое действие **Ближняя вспышка 3**
Условие использования: Вы должны использовать длинный меч и ещё одно рукопашное оружие.
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Все цели могут использовать по исцелению, чтобы или восстановить хиты или избавиться от изумлённого или ошеломлённого состояния.

Бьющие по сознанию клинки **Атака Клинковой баньши 20**
Вы своими клинками рисуете в воздухе фейский узор, позволяющий контролировать врага, пока вы не испустите разрушительный вопль.
На день † **Воинский, Надёжный, Оружие, Очарование**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать длинный меч и ещё одно рукопашное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Вы можете стандартным действием окончить эффект доминирования и причинить урон звуком 5к6 цели и всем смежным с ней существам.



ЛАВИННЫЙ МЕТАТЕЛЬ

«Давай, продолжай меня веселить. Мне не нужен лук, чтобы попасть по тебе».

Требование: Следопыт

Первыми лавинными метателями были дварфы, порабощённые древней империей великанов. Доведённые до отчаяния страданиями и бесконечной работой они придумали, как сражаться рабочими инструментами. Они разработали воинскую технику, позволившую быть в бою более универсальными. Повстанцам нужно было убивать из засад, на расстоянии, и не давать врагам отступать. Для сражения с превосходящими по росту и скорости врагами нужны были немалые навыки.

Восставшие дварфы взяли за молоты и топоры и метнули их в лица своих угнетателей. Затем, нанеся удары по ногам своих огромных врагов, первые лавинные метатели сбежали в глушь. Они поселились в подземных залах, вырубленных самостоятельно в скале, ибо туда их враги не смогли бы даже протиснуться. После этого дварфы объявили великанам войну во имя Морадина.

Кланы дварфов пронесли стиль сражения лавинных метателей через века. Они сохранили его в первозданном виде, и при этом вовсе не держали в тайне. Кроме того, хоть лавинные метатели и упоминаются впервые в фольклоре дварфов, но и другие расы могли самостоятельно придумать такую же тактику.

Вы — лавинный метатель, и вы эффективны как в рукопашном бою, так и в бою на расстоянии. Вместо того чтобы овладевать только одним стилем сражения следопыта, вы используете рукопашное оружие, которое можно метать. Да, расстояние и урон меньше чем у лука, но зато вы универсальны, и можете вначале ударить стоящего рядом врага, а потом метнуть оружие в тех, что стоят чуть поодаль.

УМЕНИЯ ПУТИ ЛАВИННОГО МЕТАТЕЛЯ

Знарок метания (11 уровень): Когда вы используете лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие в качестве дальнобойного оружия, увеличьте кость урона оружия на один размер.

Метающее действие (11 уровень): Когда вы затратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете свободным действием совершить стандартную дальнобойную атаку лёгким метательным или тяжёлым метательным оружием. Эта дальнобойная атака не провоцирует атак. После этого вы можете совершить своё дополнительное действие.

Невероятный метатель (16 уровень): Вы не получаете штраф к броскам атаки, когда используете лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие по цели, находящейся на максимальной дальности.

ДЕЯНИЯ ЛАВИННОГО МЕТАТЕЛЯ

Оползневый удар **Атака Лавинного метателя 11**

Вы устремляетесь вперёд, ударяя оружием в конце движения.

На сцену † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Одно или два существа

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), по одной атаке на цель

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Трюк быстрого выхватывания **Приём Лавинного метателя 12**

Вы выхватываете и прячете оружие с невероятной скоростью.

Неограниченный † Воинский

Свободное действие Персональный

Эффект: Вы вынимаете или убираете одно или два оружия.

Всплеск стали **Атака Лавинного метателя 20**

Атакуя обоими оружиями, вы делаете небольшую паузу и ищете цели для новых атак.

На день † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] (основное оружие) + 2[Ор] (дополнительное оружие) + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичные цели: Одно или два существа, но не первичная цель

Вторичная атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), по одной атаке на цель

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.



ЛЕСНОЙ ЛУЧНИК

«Натягивая тетиву, приносишь клятву. Полёт стрелы — её исполнение».

Требования: Следопыт, эльф

Как и у родственных им элдринов, у эльфов есть время и желание делать всё изысканно и витиевато. Они стараются делать не просто хорошо, а очень хорошо, вовлекая в процесс и тело и сознание и душу. Любая работа заслуживает того, чтобы делать её красиво, даже если это лишь обучение чему-нибудь. Кроме того, феи считают, что объединяя две несовместимые вещи, можно получить нечто прекраснее, чем составляющие компоненты. И это касается не только стрельбы из лука.

Много веков тому назад, придя в мир природы и отделившись от элдринов, эльфам пришлось выживать во враждебной глуши. Их силой стали бдительность и изящество. Избранным же оружием для охоты и партизанских боевых действий стал лук.

Течение магии в фейской душе позволило многим эльфам создать духовную связь со своим луком. Цели этих лучников скрываются в густых лесах и местах, изобилующих укрытием. Звук натягиваемой тетивы или малейшего намёка на перемещение в подлеске уже достаточно для того, чтобы выстрелить первым, опережая возможного врага. Мастера эльфийской стрельбы могут легко расправиться с несколькими врагами, и со временем могут так развить навыки, что их стрелы будут буквально преследовать целей.

Вы продолжаете эту славную традицию. Бродя по диким и опасным местам с одним лишь колчаном и луком, вы стали образцом эльфийской меткости. Ваши тонкие чувства никому не превзойти, и ваши стрелы летят точно в цель. Никаким другим охотникам и лучникам с вами не сравниться. Ваш дух предупреждает вас о том, чего нельзя увидеть глазами. Если ваши навыки и героические деяния уведут вас в чужие земли, оставшиеся эльфы будут считать вас примером и образцом для подражания.



35
after Schoonover

94

УМЕНИЯ ПУТИ ЛЕСНОГО ЛУЧНИКА

Действие лучника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, ваши броски дальнобойных атак до конца вашего следующего хода не получают штрафов за укрытие, отличное укрытие, покров и полный покров.

Лесные чувства (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности.

Интуитивный охотник (16 уровень): Совершая дальнобойные атаки, вы добавляете свой модификатор Мудрости к дополнительному урону, причинённому классовым умением Добыча охотника.

ДЕЯНИЯ ЛЕСНОГО ЛУЧНИКА

Расколотое древко Атака Лесного лучника 11
Как только враг начинает атаку, вы стреляете ему по глазам.
На сцену † Воинский, Оружие
Немедленное прерывание Дальнобойное оружие
Триггер: Враг попадает дальнобойной атакой по вам или по союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -5 к вызвавшему срабатыванию броску атаки.

Эльфийская стрельба Приём Лесного лучника 12
Вы с лёгкостью концентрируетесь сразу на двух целях.
На сцену † Воинский
Малое действие Дальнобойный видимость
Цель: Одно существо
Эффект: Вы объявляете цель своей добычей, даже если это не ближайший к вам враг. Эта цель не считается при учёте количества добыч, которые могут у вас быть одновременно, хотя вы по-прежнему можете причинять урон от Добычи охотника только один раз в раунд.
Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаки.

Именованная стрела Атака Лесного лучника 20
Произнеся имя врага на Эльфийском, вы выпускаете стрелу и смотрите, как она летит и попадает точно в цель.
На день † Воинский, Оружие
Стандартное действие Дальнобойное оружие
Цель: Одно существо
Эффект: Если вы произносите имя цели в момент использования таланта, вы объявляете цель своей добычей и не получаете штрафов к броску атаки за укрытие, отличное укрытие, покров и полный покров.
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Урон 4[Or] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если вы произнесли имя цели, то она становится не изумлённой, а ошеломлённой (спасение оканчивает).
Промаш: Половина урона и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода. Если вы произнесли имя цели, то она становится не изумлённой, а ошеломлённой до конца своего следующего хода.

ОХОТНИК С ДИКОЙ КОШКОЙ

«Этот кот пронзателен и свиреп, точь-в-точь как его хозяин».

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка животных, животное-спутник (кошка)

Независимость, бесстрашие и невероятная скорость мышления тела — всё это о кошках. Перед решительными действиями они предпочитают внимательно посмотреть на мир с выгодной позиции. Тихие и шепетильно чистые кошки любят игры, но если нужно сражаться, сражаются яростно. Это скрытные охотники, обожающие засады и стремительные броски, убивающие добычу с максимальной скоростью. В окружении же друзей кошки очень ласковые и заботливые.

В кошках вы видите себя, да и в себе видите частичку кошки. Вы — тоже осторожный и стремительный охотник, обладающий кошачьей грацией и храбростью. Вы обожаете неожиданные и быстрые атаки, и трудно найти кого-либо, кто был бы так же независим как вы.

Может быть именно поэтому вы и взяли себе в спутники дикую кошку (хотя, может быть, это кошка выбрала вас). Вы развивали в себе кошачьи качества, став созерцательным, хитрым и скрытным. Ваш же спутник стал с вашей помощью сильным воином, который с помощью навыков хищника устраняет врагов, как если бы они были его добычей.

Со временем слава будет греметь не только о вас, но и о вашей кошке. По ней вас будут узнавать встречные. В конце пути ваша кошка уйдёт в легенды вместе с вами, как если бы вы были одним целым.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ ОХОТНИКА С ДИКОЙ КОШКОЙ

Крадущееся действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также получаете покров до конца своего следующего хода.

Поиск шей (11 уровень): Вы и ваш зверь-спутник получаете бонус +1 к броскам атаки и урона по раненым врагам, объявленным вами добычей.

Добыча кошки (16 уровень): Когда вы или ваш зверь-спутник опускаете хиты врага до 0 (вне зависимости от того, был ли враг вашей добычей), вы можете объявить новую добычу свободным действием, а не малым.

ДЕЯНИЯ ОХОТНИКА С ДИКОЙ КОШКОЙ

Кошачий удар Атака Охотника с дикой кошкой 11

Ваши острые чувства позволяют ударить точно в брешь в защите противника.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Если у вас есть боевое превосходство над целью, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.



Незаметное движение Приём Охотника с дикой кошкой 12

Вы со своей кошкой стелетесь как туман по траве.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: У вас и у вашего зверя-спутника должен быть покров.

Цели: Вы и ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Каждая цель получает полный покров до конца вашего следующего хода или пока не атакует.

Прыжок пантеры Атака Охотника с дикой кошкой 20

По вашему сигналу кошка устремляется на врага, разрывая его когтями и клыками.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо, объявленное вами добычей

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Ловкости зверя. Если ваш зверь-спутник был скрыт от цели в начале вашего хода, эта атака причиняет дополнительный урон 3[Зв].

Промач: Половина урона.

Эффект: До и после атаки ваш зверь-спутник может совершить шаг на расстояние, равное его скорости, игнорируя труднопроходимую местность.

РОЖДЁННАЯ В АДУ ТЕНЬ

«Мои предки дорого заплатили за тайны Девяти Адов. Почему бы мне не воспользоваться их жертвой?»

Требования: Следопыт, тифлинг

Вы — существо из мира природы, но на вас лежит бремя договора, который ваши предки заключили с дьяволами. Вы обречены быть одиночкой — другие относятся к вам предосудительно и вам приходится сражаться с настоящими отродьями тьмы.

Вы давно заметили тьму внутри себя, но то скрывали её, чтобы не вызвать гнев фанатиков, то демонстрировали её, чтобы вселять страх во врагов. Вы обнаружили древние тайны своего народа. Вы преодолели дурные сны и позывы, и овладели своей природой. В конечном счёте, вы овладели зловещими знаниями своих бессмертных предков и активно используете их.

Неважно как вы овладели этими тайнами, в затерянных катакомбах, внутри себя, или в мучительных видениях. Важно то, что вы узнали как выпускать свой скрытый потенциал, произнося слова силы, известные немногим. Этими губительными фразами вы можете причинять боль, а также вызывать огонь и тени. Вы даже можете принимать облик своих великих предков и взлетать в воздух.

Тьма, которую вы впустили в себя, теперь окрашивает ваши деяния. Ваши героические поступки и репутация вас и ваших товарищей покрыты дьявольским наследием, к которому вы добровольно обратились. Финал вашей истории окончательно определит, оправдывает ли цель ваши средства.

УМЕНИЯ ПУТИ РОЖДЁННОЙ В АДУ ТЕНИ

Жертвенное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на совершение дополнительного действия, а на то, чтобы причинить своей добыче урон огнём, равный вашему урону от умения Добыча охотника.

Пир охотника (11 уровень): Каждый раз, когда вы опускаете хиты своей цели до 0, вы получаете временные хиты в количестве, равном 1 + ваш модификатор Телосложения.

Касание адского огня (16 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете по своей добыче рукопашной или дальнобойной атакой, цель до конца вашего следующего хода теряет сопротивляемость и иммунитет к огню.

ДЕЯНИЯ РОЖДЁННОЙ В АДУ ТЕНИ

Удар кусающей тени Атака Рождённой в аду тени 11

Прямо перед совершением атаки вы шепчете слово силы, которое делает врага уязвимее, а вас окутывает вуалью тьмы.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Одно или два существа

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

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Харизмы от каждой атаки и цель получает уязвимость 5 всем вашим атакам до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы получаете покров до начала своего следующего хода.

Дьявольские крылья Приём Рождённой в аду тени 12

Вы летите на рваных кожаных крыльях. Приземлившись, вы растворяетесь в дурно пахнущем тумане.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы пролетаете количество клеток, равное своей скорости и в конце этого перемещения должны приземлиться. После этого вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Плеть погребального огня Атака Рождённой в аду тени 20

Произнося слово силы, вы окутываете свои клинки адским пламенем, придающим вашим атакам скорость.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель получает продолжительный урон огнём 10 и теряет сопротивляемость и иммунитеты к огню (спасение оканчивает и то, и другое).

Промач: Половина урона.

Эффект: Вы получаете покров до конца своего следующего хода.



СНАЙПЕР

«Чем быстрее они подойдут, тем быстрее я их застрелю».

Требование: Следопыт

Очень многие добиваются совершенного владения одним-единственным видом оружия. В легендах много примеров воинов, ставших единым целым со своим мечом и убийц, не способных промахнуться кинжалом. Легенды ходят и о тех, кто с небывалым мастерством пользуется луками и арбалетами.

Кто-то пользуется луком, чтобы не вступать в ближний бой. Других к этому подталкивают врождённые навыки и сама судьба. Лучники встречаются где угодно, от регулярных войск до отрядов наёмников, среди знатных вельмож и злодеев. Примером может послужить Боевой стрелок (*Книга игрока*), тактический стрелок, хорошо сражающийся в хаосе небольших схваток.

В отличие от других лучников, снайпер стремится прославиться не только меткостью и навыками, но и количеством, а также видами побеждённых врагов. Быстрая стрельба, меткость и смертоносность — вот характерные черты снайпера наряду с умением использовать лук и арбалет так, как могут немногие. Некоторые желающие стать снайперами ищут других лучников и вызывают их на дуэль до смерти.

Вы отточили свои навыки в обращении с луком или арбалетом, а также обладаете желанием стать лучшим из лучших. Вы стреляете быстрее, чем этого ждут от вас другие. Когда враги пытаются сблизиться с вами, вы стреляете в них, не забывая и о защите. Тот, кто смотрит на вас со стороны, может поклясться, что ваши стрелы живые. Когда-нибудь вы наведёте свой лук на того врага, чья смерть сделает вас легендой.

УМЕНИЯ ПУТИ СНАЙПЕРА

Действие быстрой стрельбы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете совершить свободным действием стандартную дальнобойную атаку из лука или арбалета до или после дополнительного действия.

Провоцированная стрельба (11 уровень): Вы можете использовать лук или заряженный арбалет для совершения провоцированных атак. Эти атаки не провоцируют атак от других.

Самонаводящиеся стрелы (16 уровень): Вы не получаете обычный штраф к броскам атаки за укрытие и покров при совершении дальнобойной атаки по существу, объявленному вами добычей. Вы по-прежнему получаете штраф за полный покров и отличное укрытие.

ДЕЯНИЯ СНАЙПЕРА

Удар и выстрел Атака Снайпера 11

Вы вонзаете стрелу во врага, после чего накладываете её на тетиву и выстреливаете в другого.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Условие использования: Вы должны использовать лук или арбалет.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего хода. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в пределах дальности оружия, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Отличный прицел Приём Снайпера 12

Вы тратите драгоценное время, но совершаете действительно смертоносный выстрел.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать дальнобойное оружие.

Эффект: До конца вашего следующего хода ваша следующая дальнобойная атака получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Мудрости. Если вы до совершения дальнобойной атаки перемещаетесь или получаете урон, бонус теряется.

Нарастающий залп Атака Снайпера 20

Вы посылаете стрелы во врагов с всё увеличивающейся меткостью.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость + 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Совершите третичную атаку.

Третичная цель: Одно существо, но не первичная и не вторичная цель

Третичная атака: Ловкость + 4 против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.



ТАНЦОР С КЛИНКАМИ

«Сталкивающиеся клинки создают ритм нашего последнего с тобой танца».

Требование: Следопыт

Полурослики издавна используют музыку и развлечения для облегчения физического труда и рутинных задач. На рассвете своей расы они создали танцевальные движения, подражавшие боевым навыкам — и это сделало их ещё опаснее в бою. Они поняли, что для таких движений идеально подходят клинки. Боевые танцы развивались, и клинки стали неотъемлемой частью этого стиля.

Полурослики называют знатоков этого стиля «танцующими с клинками». Полурослики много странствуют, и о танцорах с клинками узнал весь свет. Другие народы приспособили новый стиль сражения к новым видам оружия. В настоящее время очень многие знают этот стиль и могут научить его основам. Самые требовательные мастера требуют от учеников не только навыков сражения, но ещё и любовь ко всему живому, а также жажду странствий.

Полурослик вы или нет, но вы долгими тренировками овладели этим стилем. Два клинка вертятся вокруг вас, образуя вуваль. Ловкое маневрирование позволяет вам с помощью танца уходить от опасностей. Ваше оружие как хороший партнёр по танцам знает, куда вы хотите его направить. Когда-нибудь вы, танцуя, войдёте в легенды.



98

УМЕНИЯ ПУТИ ТАНЦОРА С КЛИНКАМИ

Действие двух клинков (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то чтобы совершить дополнительное действие, а чтобы совершить одну стандартную рукопашную атаку основным оружием и ещё одну атаку дополнительным оружием. Вы получаете бонус к броскам урона, равный модификатору Мудрости.

Танцующая защита (11 уровень): Если вы используете два рукопашных оружия и попадаете в свой ход как минимум двумя рукопашными атаками, вы получаете бонус +2 к КД и Реакции до начала своего следующего хода.

Рубящие шаги (16 уровень): Используя два рукопашных оружия, вы получаете бонус +1 к КД и броскам рукопашного урона.

ДЕЯНИЯ ТАНЦОРА С КЛИНКАМИ

Отрезающее парирование Атака Танцорасклинками 11

Когда враг замахивается, вы скрещиваете клинки для парирования, а потом взрезаете врага как ножницами.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Враг совершает по вам рукопашную атаку

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против Реакции (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] от каждой атаки. Если обе атаки попадают, цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете два лёгких клинка, два тяжёлых клинка или тяжёлый клинок и лёгкий клинок, каждая атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Обманчивое фехтование

Приём Танцора с клинками 12

Вращая клинками, вы протанцовываете мимо врагов, ударяя их по оружию и лишая равновесия.

На день ♦ Воинский, Оружие

Действие движения Персональный

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Все враги, которые становятся смежными с вами во время шага, до начала вашего следующего хода получают штраф -2 к броскам атаки и предоставляют боевое превосходство вашим союзникам.

Танец клинка

Атака Танцора с клинками 20

На миг вы превращаетесь в смертельный ураган клинков.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Половина урона.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по второй цели. После этого вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по третьей цели.

Оружие: Если вы используете два лёгких клинка, два тяжёлых клинка или тяжёлый клинок и лёгкий клинок, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

УБИЙЦА ВЕЛИКАНОВ

«Не нравится, что тебя бьют по ногам? Тогда опусти свою морду!»

Требование: Воин или следопыт

Первые убийцы великанов появились тогда, когда божества впервые призвали смертных восстать против предтеч. Ими были не все сражавшиеся с великанами, а те крепкие отряды, что раз за разом выигрывали сражения. Это гордое имя их потомки носят и по сей день. Они разработали боевой стиль, который очень эффективен против существ большого размера, а большинство чудовищ как раз превышают по размеру обычных разумных существ.

Убийца великанов это бесстрашный воин, готовый сражаться с огромными врагами. Навыки использования самого разнообразного оружия облегчают устранение врагов. Дистанционные атаки могут бить по глазам или другим уязвимым местам; рукопашным оружием бьют по ногам, чтобы громадный враг встал на колени и лишился преимущества в росте. Это очень изобретательные воители.

Убийца великанов должен осознавать, что его может постигнуть ужасная смерть. Он должен быть бесстрашным, но не безрассудным. Убийцы великанов славятся жестокой и суровой манерой сражений. Их ценят коллеги, а сами они следят за чистотой рядов, наказывая тех, кто лишь выдаёт себя за убийц великанов.

Вы можете стать убийцей великанов, обучаясь у наставника. Некоторые военные организации частично используют эти техники, но обучение убийц великанов нигде не поставлено на поток. Возможно, вам хватит и своих приключений. Вы быстры, крепки и отважны, и вы знаете как можно сразить большого врага — даже если его придётся оседлать.

УМЕНИЯ ПУТИ УБИЙЦЫ ВЕЛИКАНОВ

Действие убийцы великанов (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и КД до начала своего следующего хода. Против Больших и ещё больших врагов бонус к КД увеличивается до +4.

Сквозь пальцы (11 уровень): Если существо берёт вас в захват, вы можете совершить по нему спровоцированным действием стандартную рукопашную атаку. Если эта атака попадает, вы можете свободным действием попробовать высвободиться, с бонусом к проверке Акробатики или Атлетики, равным урону, причинённому стандартной атакой.

Маленькая цель (16 уровень): Вы получаете бонус +4 к КД от спровоцированных атак Больших и ещё больших врагов и бонус +2 к КД от спровоцированных атак Средних и меньших существ.

ДЕЯНИЯ УБИЙЦЫ ВЕЛИКАНОВ

Маленькая приманка **Атака Убийцы великанов 11**

Ваша атака ярит врага, заставляя его позабыть обо всех кроме вас.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или**
Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), а цель до конца вашего следующего хода становится изумлённой и получает штраф -5 к броскам атаки по вашим союзникам. Если цель Большого размера или больше, она также получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.



Верхом на великане **Приём Убийцы великанов 12**

Вы взбираетесь на спину существа, отвлекая его и получая великолепную позицию для нанесения удара.

На день ♦ **Воинский**
Действие движения **Рукопашный 1**

Цель: Одно существо Большого или ещё большего размера

Эффект: Вы перемещением входите в пространство цели, провоцируя атаки как обычно. Пока вы не покинете пространство цели, цель предоставляет вам и вашим союзникам боевое превосходство и получает штраф -2 к броскам атаки, а вы предоставляете боевое превосходство всем остальным врагам. Все атаки, причиняющие урон вам, также причиняют половину урона цели. Когда цель перемещается, вы перемещаетесь вместе с ней, оставаясь в той же части пространства цели.

Если цель попадает по вам рукопашной атакой, она может сдвинуть вас на 1 клетку в клетку, смежную с её пространством, если вы провалите спасбросок.

Особенность: Если у вас тренирована Атлетика, вы не предоставляете боевое превосходство остальным врагам за нахождение в пространстве цели, и можете совершать спасброски, чтобы отменять притяжение, толкание и сдвигание, которое должно вывести вас из пространства цели.

Удар убийцы великанов **Атака Убийцы великанов 20**

Точность и сила ваших атак потрясает громадного врага.

На день ♦ **Воинский, Надёжный, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или**
Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 4[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), а цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель Большого размера или ещё больше, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор] и цель становится не изумлённой, а ошеломлённой (спасение оканчивает).



ВОЕНАЧАЛЬНИК

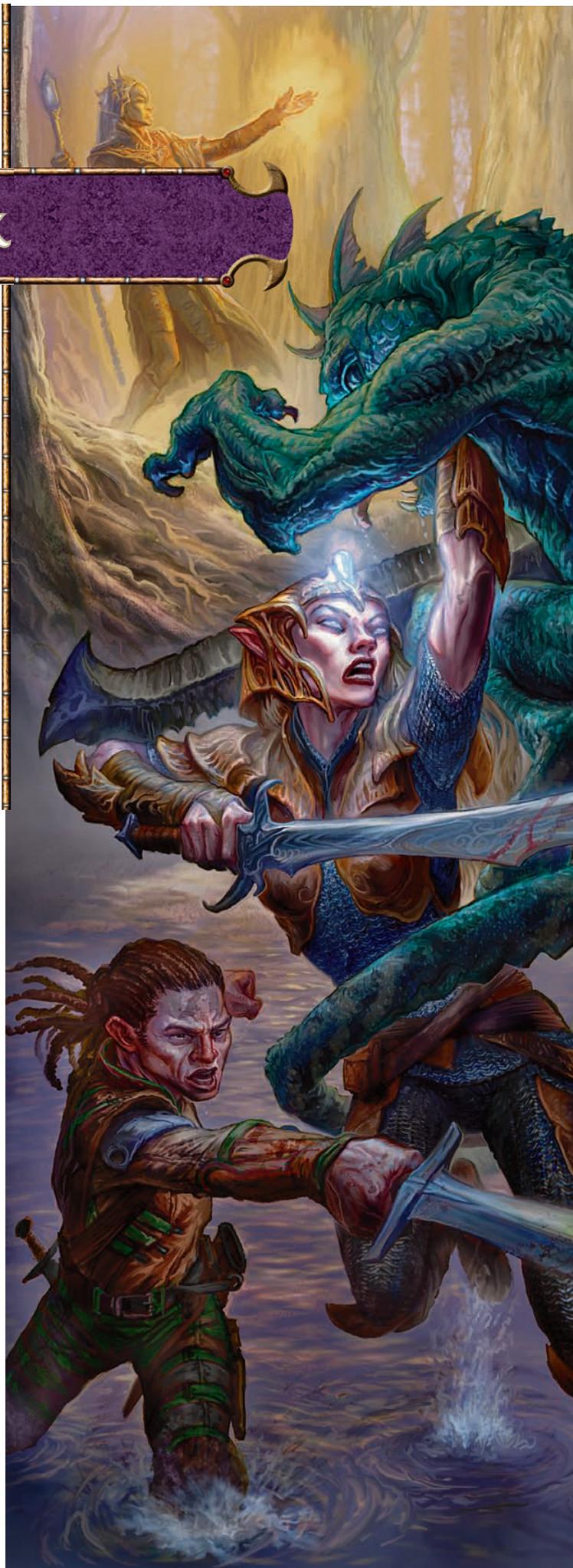
«Безрассудство — это тоже тактика, а универсальность — ценное качество любого лидера. Если выйдя вперёд, я облегчу задачу друзьям, безрассудство во мне возьмёт верх».

Неважно, стали ли вы военачальником благодаря таланту или судьбе, привыкли ли вы быть главным, потому что вы профессиональный солдат или знатный господин, но вы должны всегда помнить о важности сплочения отряда. Военачальник — это ядро отряда; с помощью воинских техник он направляет сражение в нужное русло. В управление входят многочисленные команды. Ваше личное обаяние поддерживает союзников, а стратегическое дарование помогает выиграть там, где бессильны другие методы. Однако обаяние и стратегия — всего лишь два из возможных вариантов.

Вы можете быть отличным лидером, который предпочитает бить врага изо всей силы и существовать на грани собственной гибели. Вы можете рисковать своей жизнью, но тщательно защищать своих друзей, зная, что достаточно хитры и сильны для этого. Вы можете постоянно меняться, подстраиваясь под тактику врагов и возникающие задачи.

Наполните союзников гневом и решимостью, придумывайте тактики налету, ломайте защиту врагов своими атаками, или смешивайте всё это и используйте всё сразу. Вне зависимости от того, как вы ведёте союзников к победе, эта глава — для вас. Здесь вы найдёте следующую информацию:

- ◆ **Новые варианты развития военачальника:** Ворвитесь в сражение в образе храброго вояки или испытайте свою смекалку и боевое чутьё в образе находчивого военачальника.
- ◆ **Новые классовые умения:** Два дополнительных умения позволят вам подстроить своего военачальника под новые варианты развития.
- ◆ **Новые таланты военачальника:** Обхитрите врагов и пусть они за это поплатятся. Но даже если вы предпочитаете более тонкие методы, новые деяния помогут и вам и вашим союзникам.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Выберите один из двенадцати новых путей. Командуйте, равняясь на божество, подающее пример, или на легендарных генералов. Или вы подчиняетесь лишь законам пограничья?





M
08

НОВЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ ВОЕНАЧАЛЬНИКА



В дополнение к вариантам развития военачальника из *Книги игрока*, эта глава представляет два новых вида военачальника и два вида талантов военачальника, которые используют два новых подхода к лидерству. Одни из них больше подходят Вояке, а другие Находчивым военачальникам, но в принципе они могут пригодиться любому военачальнику.

ВОЯКА

Вы вдохновляете своих соратников отчаянными атаками и агрессивной тактикой. Ваши таланты рискованны, но и награда за успех велика. Вы и союзникам помогаете решиться на смелые деяния. По сравнению с другими военачальниками вы более ориентированы на самостоятельные сражения, и в основном ваши атаки полагаются на Силу. Харизма идёт второй по важности, так как позволяет вывернуться из отчаянных ситуаций и помогать товарищам. В бою также важен острый ум и быстрая реакция, так что Интеллект тоже важен. Классовое умение Присутствие вояки идеально дополняет этот вариант развития.

Рекомендуемая черта: Улучшенная Бравада* (человеческая черта: Поток Действий)

Рекомендуемые навыки: Выносливость, Запугивание, История, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *нахальное нападение**, *яростный прорыв*

Рекомендуемый талант на сцену: *заманивающий фокус**

Рекомендуемый талант на день: *бесстрашное спасение**

*Новые варианты, представленные в этой книге

НАХОДЧИВЫЙ ВОЕНАЧАЛЬНИК

Вы не ограничиваете себя определённым набором тактик, а учитесь на своих ошибках и ошибках врагов. Вы командуете, отдавая короткие команды, придумываете хитрости, используете боевые стойки и гибкие планы. Союзники могут ожидать помощь от вас в самых разных ситуациях. Как всегда, Сила — ваша основная характеристика, но ваши таланты используют также Интеллект с Харизмой, и вам самим придётся выбирать, что будет для вас важнее. Классовое умение Находчивое присутствие создано именно для этого варианта развития.

Рекомендуемая черта: Улучшенная Находчивость* (человеческая черта: Стойкий)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Переговоры, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *открывающий толчок**, *удар командира*

Рекомендуемый талант на сцену: *строй молота**

Рекомендуемый талант на день: *просчитанное нападение**

*Новые варианты, представленные в этой книге

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Два новых варианта классового умения Командное присутствие доступны любым военачальникам. Вы можете брать их вместо любых других, вроде Вдохновляющего присутствия или Тактического присутствия.

Присутствие вояки: Когда союзник, видящий вас, использует единицу действия для совершения дополнительного действия и этим действием совершает атаку, то он может перед броском атаки получить преимущество от этого умения. Если он решается на это и атака попадает, то он может свободным действием или совершить стандартную атаку или совершить действие движения после атаки. Если атака промахивается, то союзник предоставляет всем врагам боевое превосходство до конца своего следующего хода.

Находчивое присутствие: Когда союзник, видящий вас, использует единицу действия для совершения дополнительного действия и этим действием совершает атаку, эта атака получает бонус к броску урона, равный половине вашего уровня + ваш модификатор Интеллекта. Если эта атака не попадет по цели, то союзник получит временные хиты в количестве, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Харизмы.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Военачальник управляет полем боя разнообразными талантами, усиливающими союзников. Сам он является смесью воина и лидера. В стиле Вояки военачальник лично схватывается с врагами, и тем помогает своим товарищам. Находчивый военачальник очень универсален и деяния у него соответствующие. Здесь также находятся таланты, подходящие и всем остальным военачальникам, которые хотят прослыть хорошими командирами.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Нахальное нападение Атака военачальника 1

Ваш отчаянный выпад провоцирует контратаку, но именно этого вы и добиваетесь.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Цель может свободным действием совершить по вам стандартную рукопашную атаку, имея при этом боевое превосходство над вами. Если цель совершает эту атаку, то один союзник на ваш выбор в пределах 5 клеток от цели может свободным действием совершить стандартную атаку, обладая при этом боевым превосходством над целью.

Открывающий толчок Атака военачальника 1

Вы выводите врага из равновесия, отдавая союзнику отрывистую команду.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Вы толкаете цель на 1 клетку. После этого выберите одного союзника, которого можете видеть. Этот союзник или совершает шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта, или совершает по цели стандартную рукопашную атаку.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Заманивающий фокус Атака военачальника 1

Ваша атака ранит врага, а другой противник подходит ближе, надеясь застать вас врасплох.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Выберите другого врага в пределах 5 клеток от себя и подтяните его на 1 клетку.

Присутствие вояки: Расстояние, на которое вы подтягиваете врага, равно вашему модификатору Харизмы.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Ловкое маневрирование Атака военачальника 1

Вы атакуете и отходите в сторону, позволяя подойти союзнику.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы можете совершить шаг на 1 клетку. После вашего шага один союзник в пределах 2 клеток от вас может свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Строй молота Атака военачальника 1

Вы подаёте союзникам сигнал атаковать, причиняя как можно больше урона.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать тяжёлое метательное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и все смежные с вами союзники причиняют при попадании дополнительный урон 1[Ор] следующими атаками с ключевым словом «оружие», которые они совершат до начала вашего следующего хода.

Находчивое присутствие: Дополнительный урон причиняют все ваши союзники, находящиеся в пределах количества клеток от вас, равного вашему модификатору Харизмы.



Строй наёмников **Атака военачальника 1**

Зная, что перегруппировка увеличивает боевой дух, вы атакуете, а сами раздаёте союзникам указания.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Условие использования: Вы должны использовать щит.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: В начале вашего следующего хода все смежные с вами союзники получают 5 временных хитов.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Бесстрашное спасение **Атака военачальника 1**

Ваш друг повержен, и вы самоотверженно несётесь, чтобы наказать виновника. Ваша храбрость приводит союзника в чувство.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Оружие
Немедленный ответ Рукопашное оружие
Триггер: Враг, находящийся в пределах 5 клеток от вас, опускает хиты союзника до 0 или ниже
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Эффект: Перед атакой вы можете переместиться в ближайшую клетку, из которой сможете атаковать цель.
Атака: Сила + 1 против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Поверженный союзник может использовать исцеление и восстанавливает дополнительно 1к6 хитов за каждую атаку, спровоцированную вами перемещением к цели.

Отличный пример **Атака военачальника 1**

Вы выходите вперёд и атакуете, показывая союзникам, как и кого нужно бить.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 1 клетку.
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и ваши союзники получают боевое превосходство над целью до начала вашего следующего хода.
Промач: Два союзника в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку и совершить стандартную атаку.

Просчитанное нападение **Атака военачальника 1**

Ваша атака доказывает ваше отличное управление ситуацией.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и один из ваших союзников в пределах 5 клеток от вас получает до конца сцены бонус таланта к броскам урона по цели, равный 1 + ваш модификатор Интеллекта. Вы можете малым действием передать этот бонус другому союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас.

Сконцентрированная атака **Атака военачальника 1**

Вы объединяете атаки с товарищем, чтобы нанести страшный удар.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Один союзник в пределах 10 клеток от вас может свободным действием совершить стандартную атаку по цели. Он получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ

Адаптивная уловка **Приём военачальника 2**

У товарища есть желание и способности. Вы даёте ему план и мотив.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Ближняя вспышка 10
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: До конца вашего следующего хода этот союзник получает на свой выбор или бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Интеллекта, или бонус таланта к спасброскам, равный вашему модификатору Харизмы.
Находчивое присутствие: Союзник получает оба бонуса.



Ободряющая стойка Приём военачальника 6

Вы с грозным видом чередуете атаки с клятвами, подбадривая союзников.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы попадаете рукопашной атакой, выберите в пределах 5 клеток от себя раненого союзника. Этот союзник получает временные хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Харизмы.

Присутствие вояки: Вы можете предоставить временные хиты даже при промахе рукопашной атакой, но в этом случае цель атаки получает до конца вашего следующего хода боевое превосходство над вами.

Построение фалангой Приём военачальника 6

Вы и ваши союзники смыкаете щиты и получаете отличную защиту.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы находитесь в клетке, смежной с союзником, использующим щит, вы и этот союзник получаете бонус таланта +1 к КД и Реакции.

Разведчик Приём военачальника 6

Зайдя вперёд, вы выдаёте своим союзникам спрятавшихся врагов.

Неограниченный ♦ Воинский
Малое действие Персональный

Эффект: Выберите одного врага, которого вы видите. До конца вашего следующего хода все союзники, которые слышат или видят вас, не получают обычный штраф к броскам атаки за укрытие и покров, когда атакуют этого врага (штрафы за отличное укрытие и полный покров всё ещё применяются).

Соблазнительная цель Приём военачальника 6

Вы провоцируете атаку, но тем самым отвлекаете врагов.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки вы предоставляете всем врагам боевое превосходство, но все смежные с вами враги предоставляют боевое превосходство вашим союзникам.

Присутствие вояки: Когда смежный с вами враг становится раненым или его хиты опускаются до 0, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном модификатору Харизмы.

Тактический надзор Приём военачальника 6

Благодаря обширным познаниям вы помогаете союзнику ударить врага.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10

Триггер: Союзник совершает стандартную атаку, натиск или атаку в броске, находясь в пределах 10 клеток от вас

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус таланта к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Война на измор Атака военачальника 7

Мало-помалу ваши союзники начинают брать верх над врагом.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Силы. До начала вашего следующего хода все союзники, видящие вас, получают бонус таланта +1 к броскам атаки и урона стандартными атаками и неограниченными талантами.

Вдохновляющее присутствие: Бонус к броскам урона равен вашему модификатору Харизмы.

Жертвенная приманка Атака военачальника 7

Ваш необузданный удар причиняет врагу сильную боль и даже приободряет товарища, но оставляет вас уязвимым.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Силы + модификатор Харизмы. Один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до начала вашего следующего хода бонус таланта к своему следующему броску атаки, равный вашему модификатору Харизмы.

Эффект: Вы получаете штраф −2 к КД до начала своего следующего хода.

Нападение фаланги Атака военачальника 7

Прикрывшись щитом, вы бьёте врага и отдаёте отврывистый приказ защищаться.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Силы и смежные с вами союзники получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к КД и Реакции.

Находчивое присутствие: Смежные союзники получают бонус таланта +2 к КД и Реакции, даже если вы промахиваетесь.

Побуждающая сила Атака военачальника 7

Совершив могучий удар, вы побуждаете друзей побороть все невзгоды.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Силы и все союзники в пределах 2 клеток от вас могут совершить по одному спасброску.

Находчивое присутствие: Ваши союзники получают бонус таланта к спасброскам, равный вашему модификатору Интеллекта.





Провокация на чрезмерное усилие Атака военачальника 7

Вы подбиваете врага атаковать, а союзник в это время проводит контратаку.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель должна совершить по вам свободным действием стандартную атаку. Если стандартная атака промахивается, один ваш союзник может свободным действием совершить стандартную атаку по цели.

Присутствие вояки: Вы получаете бонус к КД от стандартной атаки цели, равный вашему модификатору Харизмы, а ваш союзник получает такой же бонус к броску урона своей атаки.

Смертельное возвращение Атака военачальника 7

Вы вскрываете оборону врага, и союзник может использовать это, если враг проявит агрессию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы выбираете союзника, находящегося в пределах 5 клеток от вас. Если до конца вашего следующего хода цель совершает рукопашную атаку по вам или этому союзнику, этот союзник может совершить по цели спровоцированную атаку.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Восстановление военачальника Атака военачальника 9

Вы указываете союзнику удачный момент для совершения атаки, и к вам возвращается решимость.

На день ♦ Воинский
Стандартное действие Ближняя вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель может свободным действием совершить атаку, используя атакующий талант на сцену, который она уже использовала в этой сцене. Кроме того, если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант военачальника на сцену, который вы уже использовали в этой сцене.

Кровавый знак Атака военачальника 9

Кровь, которую вы пустили, становится целью для ваших товарищей.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Пока на цель действует продолжительный урон, ваши союзники обладают над ней боевым превосходством.

Вдохновляющее присутствие: Добавьте свой модификатор Харизмы к продолжительному урону.

Метка отказа Атака военачальника 9

Ваш удар заставляет врага сосредотачиваться на вас, но совершать он может только самые слабые атаки.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится отмеченной до конца своего следующего хода.

Эффект: Цель не может перезаряжать свои таланты, пока она отмечена этим талантом.

Присутствие вояки: Цель также не может использовать единицы действия, пока она отмечена этим талантом.

Общая цель Атака военачальника 9

Вы со своими товарищами сосредотачиваете дистанционные атаки на приближающемся враге.

На день ♦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ Дальнобойный 3
Триггер: Враг входит в клетку, находящуюся в пределах 3 клеток от вас

Условие использования: Вы должны использовать тяжёлое метательное оружие.

Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Эффект: Все союзники в пределах 2 клеток от вас могут немедленным ответом совершить по цели стандартные дальнобойные атаки с бонусом к броскам урона, равным вашему модификатору Интеллекта.



Разочаровывающий шквал Атака военачальника 9

Серией атак вы показываете такое владение оружием, что враги ужасаются.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель получает до конца сцены штраф -2 к спасброскам.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 10 УРОВНЯ**Воодушевляющее уклонение** Приём военачальника 10

Вы перехватываете стрелу щитом и отправляете союзника вперёд, на уничтожение стрелка.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Враг попадает по вам дальнобойной атакой

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: Уменьшите урон от атаки на половину своего уровня. Один союзник в пределах 5 клеток от атаковавшего может свободным действием совершить по нему атаку в броске.

Мгновенное планирование Приём военачальника 10

Ваше инстинктивное реагирование на обстановку оборачивает ход сражения в вашу пользу.

На день ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели получают на ваш выбор или бонус таланта к броскам атаки, равный вашему модификатору Харизмы, или бонус таланта к скорости, равный вашему модификатору Харизмы, или бонус таланта ко всем защита, равный вашему модификатору Интеллекта.

Находчивое присутствие: Каждой цели вы можете назначить свой бонус.

Метящая речь Приём военачальника 10

Вы подаёте ложную команду, но союзник уже знает, как на неё реагировать, и врагу придётся признать вас достойными врагами.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все неотмеченные враги во вспышке

Эффект: Цели становятся отмеченными до конца вашего следующего хода одним союзником на ваш выбор.

Тактическое присутствие: Размер вспышки увеличивается до 5.

Непреднамеренный финт Приём военачальника 10

Ваш союзник промахивается, но вы указываете ему на брешь в защите врага, появившуюся в результате этой атаки. Союзник тут же использует это.

На день ♦ Воинский

Немедленный ответ Ближняя вспышка 5

Триггер: Союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, промахивается атакой

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель может перебросить атаку и получает для неё боевое превосходство.



4

Поддерживающий крик Приём военачальника 10

Ваш боевой клич быстро воодушевляет союзников.

На сцену ♦ Воинский, Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели, используя второе дыхание, восстанавливают дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы. Каждая цель также может использовать второе дыхание малым действием, но не получая бонусов к защита.

Стойка странника Приём военачальника 10

Вы готовитесь резко менять позицию или указывать союзникам делать то же самое.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки вы можете один раз в свой ход использовать действие движения, чтобы совершить шаг на 1 клетку и получить до начала своего следующего хода бонус таланта +2 к броскам урона, или же вы можете потратить действие движения на то, чтобы позволить одному союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас, сделать то же самое свободным действием.

БОГИ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ

Как уже упоминалось в *Книге игрока*, военачальники почитают воинственных богов, таких как Бахамут и Корд, а военачальники с упором на тактику часто поклоняются Эратис или Йоун. Три пути совершенства из этой книги посвящены набожным военачальникам. Это «Военачальник Корда» (страница 120), «Военный губернатор Эратис» (страница 121) и «Платиновый военачальник» (страница 128), преданный Бахамуту.

109

**Решающее планирование** **Приём военачальника 16**

Практика отточила манёвры вашего отряда почти до совершенства.

На сцену ♦ **Воинский**

Не действие **Ближняя вспышка 5**

Триггер: Вы и ваши союзники совершаете проверки инициативы в начале сцены

Цели: Вы и два союзника во вспышке или три ваших союзника во вспышке

Эффект: Цели обмениваются результатами проверки инициативы.

Тактическое присутствие: Цель с наименьшим показателем инициативы получает до конца своего первого хода в сцене бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ**Вперёд!** **Атака военачальника 17**

Вы отважно идёте в атаку, выкрикивая боевой клич, наполняющий союзников такой же храбростью.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может свободным действием совершить атаку в броске по цели.

Вдохновляющее присутствие: Совершающий атаку в броске союзник получает бонус таланта к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Кровавый итог **Атака военачальника 17**

Ваш враг шатается от ран, и вы намереваетесь окончить его мучения.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно раненое существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Харизмы.

Находчивое присутствие: Если урон от этой атаки не уменьшает хиты цели до 0, совершите по ней стандартную рукопашную атаку с бонусом к броскам атаки и урона, равным вашему модификатору Харизмы.

Наделяющий удар **Атака военачальника 17**

Вы бьёте врага и выкрикиваете ободрения союзникам, придавая им так необходимую энергию.

На сцену ♦ **Воинский, Исцеление, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и все союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, восстанавливают использованное второе дыхание.

Находчивое присутствие: Все союзники, которые используют второе дыхание до конца вашего следующего хода, восстанавливают дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы.

ВОИНСКОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Как объяснить способность военачальника лечить раны союзников? Она может выглядеть магической, а на высоких уровнях и вовсе богоподобной. Однако ваше слово *воодушевления* — вот сущность вашего умения помогать союзникам. Под вашим командованием они могут обратиться к резервам, о существовании которых они даже не знали, выполнять немислимые героические деяния и продолжать сражаться, когда боль и ужас должны свалить их.

Убийственное воодушевление Атака военачальника 17

Ваш отважный удар поощряет союзников показать всю свою удачу.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и союзники, находящиеся в пределах 5 клеток от вас, до начала вашего следующего хода причиняют неограниченными атаками оружием дополнительный урон 1[Ор].

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Воодушевляющий бросок Атака военачальника 19

Подав спутникам быстрый сигнал, вы устремляетесь навстречу славе, воодушевляя их.

На день ✦ **Воинский, Исцеление, Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Все союзники в пределах 10 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы, а потом использовать по исцелению.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Воплощение ада Атака военачальника 19

По вашей команде ваши союзники выпускают на врагов шквал заградительных выстрелов.

На день ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие Дальнобойное оружие
Условие использования: Вы должны использовать тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Эта атака может совершить критическое попадание при выпадении «18—20».

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Все союзники в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить по врагам стандартные дальнобойные атаки с бонусом к броскам атаки и урона, равным вашему модификатору Харизмы. До конца вашего следующего хода все дальнобойные атаки, совершённые вами и вашими союзниками, могут совершить критическое попадание при выпадении «18—20».

Посоветованная контратака Атака военачальника 19

Вы выкрикиваете товарищу предупреждение, так что он уклоняется и совершает мощную контратаку.

На день ✦ **Воинский, Исцеление**
Немедленный ответ Ближняя вспышка 20
Триггер: По союзнику, находящемуся в пределах 20 клеток от вас, попадает атака врага
Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы использовала исцеление и потом совершает спровоцированным действием две стандартные атаки по атаковавшему врагу. Если хотя бы одна стандартная атака попадает, враг становится изумлённым (спасение оканчивает).

Вдохновляющее присутствие: Союзник восстанавливает дополнительные хиты в количестве, равном вашему модификатору Харизмы, и получает бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Ураган резни Атака военачальника 19

Для вас и ваших спутников каждый промах — это всего лишь ещё один шанс.

На день ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Совершите по цели стандартную рукопашную атаку.

Эффект: До окончания сцены каждый раз, когда вы или смежный с вами союзник промахиваетесь рукопашным атакующим талантом на сцену или на день, этот персонаж может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по той же самой цели.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ

Кровожадное нападение Приём военачальника 22

Вы уже почти добились врагов и сосредотачиваете на этом всё внимание.

На день ✦ **Воинский, Стойка**
Малое действие Персональный

Эффект: Вы до окончания стойки предоставляете боевое превосходство всем врагам. Кроме того, вы и все союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, получаете бонус таланта +2 к броскам атаки по раненым врагам. К тому же, когда вы или союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, использует единицу действия для совершения дополнительного действия, этот персонаж может до совершения дополнительного действия свободным действием совершить стандартную атаку.

Присутствие вояки: Вы и все союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, получаете бонус таланта к броскам урона по раненым врагам, равный вашему модификатору Харизмы.

Отомстите за меня Приём военачальника 22

Умирая от ран, вы призываете союзников к мести.

На день ✦ **Воинский, Исцеление**
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10
Триггер: Враг опускает ваши хиты до 0 или ниже
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель может использовать по исцелению и восстанавливает дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы. Цели получают до конца сцены бонус таланта +2 к броскам атаки и урона.

Побуждающее заявление Атака военачальника 22

Атакуя, вы радуете друзей вестью о приближающейся победе.

На день ✦ **Воинский, Стойка**
Малое действие Персональный
Условие использования: Тренированные Переговоры.

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда попадаете по врагу атакой, союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, получают временные хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Харизмы. Вы и ваши союзники получаете бонус к спасброскам от эффектов с ключевым словом «страх», равный вашему модификатору Харизмы.

Вдохновляющее присутствие: Каждый раз, когда вы попадаете по врагу атакой, один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, может совершить спасбросок.





Суeta сражения

Приём военачальника 22

Вы заглушаете своим голосом шум сражения, советуя союзникам атаковать быстрее.

На день ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: До начала вашего следующего хода все цели могут совершать стандартные атаки малым действием.

Находчивое присутствие: Каждая цель получает бонус к броскам стандартных атак, равный вашему модификатору Интеллекта или Харизмы.

Ускоряющий приказ

Приём военачальника 22

Вы хотите выиграть схватку до того как враги смогут отреагировать.

На день ♦ Воинский

Свободное действие Ближняя вспышка 10

Триггер: Вы и ваши союзники совершаете проверки инициативы в начале сцены

Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель получает бонус таланта к проверкам инициативы, равный вашему модификатору Интеллекта, и каждая цель во время своего первого хода получает бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Демонстрация отваги

Атака военачальника 23

Вы бросаетесь на врага с такой яростью, что привлекаете внимание всех ближайших врагов.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, вы до конца своего следующего хода метите всех врагов, находящихся в пределах 2 клеток от вас, предоставляя им при этом боевое превосходство. Все враги, совершившие по вам атаки, до конца своего следующего хода предоставляют вашим союзникам боевое превосходство.

Присутствие вояки: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы, и вы можете совершить шаг на 1 клетку вне зависимости от того, попали вы или нет.

Завершающая кара

Атака военачальника 23

Удачная атака на мгновение лишает врага всех особых сил.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель до конца вашего следующего хода не может перезаряжать свои таланты и использовать единицы действия.

Тактическое присутствие: Цель также получает до конца вашего следующего хода штраф к спасброскам, равный вашему модификатору Интеллекта.

Звенящая ясность **Атака военачальника 23**

Звон вашей стали о доспех врага разбивает морок, окутавший головы ваших соратников.

На сцену † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и на всех союзников в пределах 10 клеток от вас перестают действовать метки. Кроме того, все союзники в пределах 10 клеток от вас автоматически спасаются от эффектов с ключевыми словами «очарование» или «страх», оканчивающихся при спасении.

Кровь порождает кровь **Атака военачальника 23**

Совершив грубый удар и выкрикнув клич, вы ломаете защиту врага. Ваши союзники отвечают на это скоординированным нападением.

На сцену † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если цель от этой атаки стала раненой или её хиты опустились до 0, то два союзника в пределах 5 клеток от вас свободным действием совершают по стандартной атаке.

Находчивое присутствие: Если цель от этой атаки стала раненой или её хиты опустились до 0, то три союзника в пределах 5 клеток от вас свободным действием совершают по стандартной атаке.

Средоточие на ране **Атака военачальника 23**

Вы оставляете на теле врага небольшую рану, а союзники будут бить в то же самое место.

На сцену † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. До начала вашего следующего хода ваши союзники получают боевое превосходство над целью и бонус таланта к броскам урона по ней, равный вашему модификатору Интеллекта.

Ускоряющее воздействие **Атака военачальника 23**

Карающий удар, обрушенный вами на врага, заставляет союзников мучаться, невзирая на неудачи.

На сцену † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

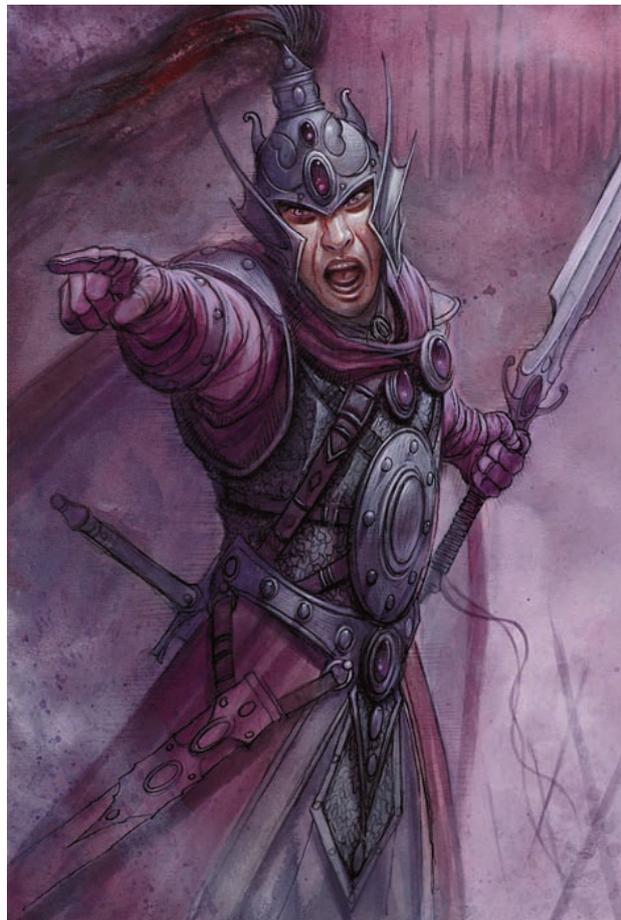
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и все союзники в пределах 5 клеток от вас могут совершить по одному спасброску.

Находчивое присутствие: Ваши союзники получают бонус таланта к спасброскам, равный вашему модификатору Харизмы.

ЛИЧНОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ

Разные варианты развития военачальников подразумевают разные личности. Вдохновитель и вояка могут воодушевлять соратников на героические поступки поэтическими речами или храбрими, возможно, даже бездумными действиями. Тактик это мыслитель, рассчитывающий вероятности, заглядывающий на три раунда вперёд и планирующий позиции всех союзников. Находчивый военачальник объединяет мыслительный подход с чуткими инстинктами, и у него на каждый момент есть свой отличный план, меняющийся вместе с обстоятельствами.



4

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Возрождение военачальника **Атака военачальника 25**

Вы с невероятной скоростью и точностью указываете союзнику благоприятную возможность для атаки. Вы также замечаете лазейку и для себя.

На день † **Воинский**

Стандартное действие Ближняя вспышка 10

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель может свободным действием совершить атаку, используя атакующий талант на сцену, который она уже использовала в этой сцене, обладая бонусом +2 к броску атаки. Кроме того, если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант военачальника на сцену, который вы уже использовали в этой сцене.

Волна победы **Атака военачальника 25**

Вы с товарищами отбрасываете врага назад одновременным яростным нападением.

На день † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 2 клетки.

Промаш: Половина урона, толкание не происходит.

Эффект: Все союзники в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить стандартные рукопашные атаки. При попадании союзник может толкнуть цель на 1 клетку.

115

Нападение предтеч Атака военачальника 25

Ваша атака заставляет врагов отступать как перед стихийным бедствием.

На день ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Каждый раз до конца сцены, когда вы или ваш союзник атакуют цель этого таланта, вы можете сдвинуть цель на 1 клетку после завершения атаки.

Победоносная судьба Атака военачальника 25

Ваши решительные удары меняют ход сражения, а к союзникам возвращается свирепость.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы и союзники получают до конца сцены бонус +2 к броскам атаки.

Приманка спящего дракона Атака военачальника 25

Вы наносите слабый удар, чтобы показаться слабым, но если враг поддастся на провокацию и нападет на вас, вы отвечаете вспышкой ярости.

На день ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы предоставляете до начала своего следующего хода боевое превосходство всем врагам, совершающим по вам рукопашные атаки. Если враг попадает по вам рукопашной атакой, пока действует этот эффект, вы можете немедленным прерыванием совершить вторичную атаку по атаковавшему. Перед совершением вторичной атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку ближе к вторичной цели. Если до начала вашего следующего хода враги не атакуют вас в рукопашном бою, вы восстанавливаете использование этого таланта.

Вторичная цель: Атаковавшее существо

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Присутствие вояки: Вы получаете бонус к броскам вторичной атаки и урона от неё, равный модификатору Харизмы.

Стойка меткости Атака военачальника 25

Вы принимаете зоркую позу, делясь с союзниками своей боевой пронцательностью, что позволяет им гораздо чаще попадать.

На день ✦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, промахивается атакой, вы можете немедленным прерыванием позволить ему перебросить бросок атаки с бонусом, равным вашему модификатору Интеллекта.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Внезапная схватка Атака военачальника 27

Притворяясь слабым и бросаясь оскорблениями, вы заставляете врагов атаковать вас. Ваши союзники тут же набрасываются на них.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Эффект: Вы подтягиваете каждую цель на 1 клетку в смежное с собой пространство. Вы не можете тянуть цель, которая не окончит ход в смежной с вами клетке. После этого вы атакуете одну из целей.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Все смежные с вами враги могут свободным действием совершить по вам стандартную рукопашную атаку, но все ваши союзники могут в ответ на это совершить спровоцированным действием стандартную рукопашную атаку по этим врагам.

Присутствие вояки: Все союзники получают бонус таланта к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Грубая расстановка Атака военачальника 27

Осторожно приблизившись, вы совершаете мощный удар, от которого враг пошатывается и становится очевидной целью для атак ваших друзей.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цели: Одно или два существа

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 3 клетки.

Атака: Сила против КД, по одной атаке на цель

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Тактическое присутствие: Ваши союзники получают до конца сцены бонус таланта к броскам урона по изумлённым врагам, равный вашему модификатору Интеллекта.

Негодование военачальника Атака военачальника 27

Враг осмелился вас ударить, и вы валите его на землю. Союзники накажут его за подобную наглость.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног. Все ваши союзники могут спровоцированным действием совершить по цели стандартные атаки.

ВОЕНАЧАЛЬНИКИ И ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ

Древковое оружие отлично подходит военачальникам. Многие их таланты полагаются на расстановку врагов и предоставляют преимущества союзникам, смежным с вами или атакуемой вами целью. Досыгаемость древкового оружия поможет вам и удобно встать и максимально полно использовать свои таланты.



Ободряющее нападение **Атака военачальника 27**

Ваш успешный удар возрождает в вас надежду, которой вы можете поделиться с друзьями.

На сцену **✦ Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и в этой сцене вы получаете возможность на один раз больше использовать слово *воодушевления*.

Вдохновляющее присутствие: Если до начала вашего следующего хода ваш союзник получит урон, вы можете немедленным ответом использовать слово *воодушевления*.

Сердце циклона **Атака военачальника 27**

Обрушивая яростные взмахи, вы заставляете врагов считать вас самым опасным, а союзникам даёт повод для надежды.

На сцену **✦ Воинский, Исцеление, Оружие**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы метите цель до конца своего следующего хода.

Эффект: До конца вашего следующего хода все союзники, попадающие по врагам, отмеченным этим талантом, могут свободным действием или совершить спасбросок или использовать исцеление.

Находчивое присутствие: Если союзник совершает спасбросок, он получает бонус таланта к броску, равный вашему модификатору Интеллекта. Если союзник использует исцеление, он восстанавливает дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

Безупречная западня **Атака военачальника 29**

Вы ловко теряете равновесие и становитесь добычей, а союзники готовятся бить отреагировавших врагов.

На день **✦ Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы метите цель и предоставляете ей боевое превосходство до конца своего следующего хода. Каждый раз, когда цель атакует вас до конца вашего следующего хода, все союзники в пределах 10 клеток от вас могут спровоцированным действием совершить по ней по стандартной атаке.

Присутствие вояки: Все союзники получают бонус к броскам атаки и урона стандартной атаки, равный вашему модификатору Харизмы.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Безупречный фронт **Атака военачальника 29**

Вы вместе с союзниками создаёте линию фронта, в которой никто не промахивается.

На день **✦ Воинский, Стойка**
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки, если в смежной с вами клетке находится союзник, совершая броски атаки, совершайте два броска и используйте наивысший результат. Все смежные с вами союзники получают то же самое преимущество.

Тактическое присутствие: Вы получаете указанное преимущество, находясь в пределах 2 клеток от хотя бы одного союзника, и все союзники в пределах 2 клеток от вас тоже получают его.

Божественное ободрение **Атака военачальника 29**

Вы испускаете громкий крик, придавая союзникам уверенности и давая им возможность атаковать.

На день **✦ Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 20**
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель получает 20 временных хитов и может свободным действием совершить стандартную атаку.

Вдохновляющее присутствие: Каждая цель получает дополнительное количество временных хитов, равное вашему модификатору Харизмы, и такой же бонус к броску урона стандартной атаки.

Волна разрушения **Атака военачальника 29**

Ваши яростные взмахи оружия оставляют в воздухе многочисленные дорожки крови.

На день **✦ Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Все цели получают продолжительный урон 15 (спасение оканчивает). Все цели, получающие продолжительный урон, предоставляют боевое превосходство вам и вашим союзникам.

Находчивое присутствие: Вы можете уменьшить урон до 1[Ор], чтобы увеличить продолжительный урон на 15 единиц, или увеличите урон до 5[Ор], но продолжительного урона не будет.

Непреклонный бросок **Атака военачальника 29**

Вы совершаете эффектную атаку, наполняя союзников гневом по отношению к врагам.

На день **✦ Воинский, Надёжный, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы. Ваши союзники получают до конца сцены бонус к броскам урона по цели, равный вашему модификатору Харизмы. Когда хиты цели опускаются до 0, выберите другого врага в пределах 5 клеток от неё и ваши союзники получают бонус к броскам урона по этому врагу. Каждый раз, когда хиты выбранного врага опускаются до 0, выбирайте вместо него другого врага, находящегося в пределах 5 клеток от него.

ОБОДРЯЮЩИЙ КРИК

«Стоим», — произнесла Анастрианна. Громко каркая, теньевые вороны сгрудились в стаю, и союзники тревожно переступили за её спиной с ноги на ногу. «Стоим», — повторила она.

Внезапно вороны устремились вперёд, как быстрые стрелы, выпущенные из дьявольского лука. За ними виднелась фигура их повелителя, высокого *скорбителя*, закутанного в чёрный саван. Он прошёл вперёд и его недобрые глаза сфокусировались на Анастрианне. Она в свою очередь окинула взглядом всё бесплодное поле. Её друзья стиснули оружие, ожидая команды.

«Давай!» — крикнула она. «Во имя Кореллона!»

Её собственное сердце радостно забило, когда друзья рванулись вперёд. Они стали свежее и храбрее, и ни один их удар не прошёл мимо цели. Сегодня приспешники Королевы Воронов умрут, и Анастрианна будет всю свою жизнь рассказывать об этом дне.

НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

АДСКИЙ СТРАТЕГ

«Никакой договор не обяжет меня следовать одной и той же стратегии!»

Требования: Военачальник, классовое умение
Находчивое присутствие

Армии Баэл Турата были очень воинственны. Благодаря поддержке Девяти Адов лидеры империи тифлингов считали, что их войска одолеют кого угодно. Их легионы действительно, часто выигрывали сражения, не только благодаря сверхъестественной мощи, но и благодаря отличным офицерам.

Из всех генералов Баэл Турата дурной славой выделяется один, ныне известный под именем Малахи. Будучи не самым крупным офицером в завоевательных кампаниях, Малахи показал, что он дисциплинированный и находчивый командир, способный подстроиться под любую ситуацию. Он наблюдал за врагами и учился у них, меняя тактику в нужный момент и постоянно используя против врагов то, что он о них знал. Малахи не знал поражений до того как столкнулся с войском Дуриана Огнебрового из Аркозии.

Истории о том, что было дальше, сильно разнятся. Одни говорят, что герой Аркозии казнил Малахи. Другие утверждают, что Малахи отступил от Дуриана, который был ему другом. А кое-кто заявляет, что Малахи стал маршалом войск Девяти Адов.

Однако что бы там не случилось, гениальная тактика Малахи стала распространяться по всему миру. Сборник заметок Баэл Турата под названием *Том Адского Пути*, по общему мнению, хранит письма самого Малахи. Вы могли учиться по этой книге. Возможно, благодаря ему вы стали таким же хитрым как сам Малахи. Однако что бы ни было в прошлом, главное то, что вы знаете как победить в самых отчаянных ситуациях.

УМЕНИЯ ПУТИ АДСКОГО СТРАТЕГА

Адские клещи (11 уровень): Когда вы с союзником окружаете врага, вы оба получаете бонус к броскам рукопашного урона по этому врагу, равный вашему модификатору Интеллекта или Харизмы.

Подкашивающее действие (11 уровень): Вы можете свободным действием потратить единицу действия на то, чтобы позволить союзнику, слышащему и видящему вас, перебросить бросок атаки.

Гибкое командование (16 уровень): Вы получаете второе Командное присутствие военачальника. Для каждой потраченной единицы действия вы можете применять преимущество только от одного Командного присутствия.

ДЕЯНИЯ АДСКОГО СТРАТЕГА

Обманный трюк Атака Адского стратега 11

Вы делаете финт, а потом выпад, выводя противника из равновесия.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Воли. Если вы используете щит, то получаете боевое превосходство для этой атаки.

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Силы и цель получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

Адаптивный приказ Приём Адского стратега 12

У вас есть ответ на любую отчаянную ситуацию.

На сцену ♦ Воинский, Исцеление

Немедленный ответ Близкая вспышка 10

Триггер: Один союзник в пределах 10 клеток от вас тратит единицу действия для совершения дополнительного действия

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Вы выбираете преимущество, которое получит цель: восстановление хитов в количестве, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Харизмы; получение бонуса к броскам атаки дополнительного действия, равный половине вашего модификатора Интеллекта; получение бонуса к броскам урона дополнительного действия, равный половине вашего уровня + модификатор Интеллекта; совершение свободным действием стандартной атаки или действия движения с предоставлением целью всем врагам боевого превосходства до конца следующего хода цели.

Кара дьявольской удачи Атака Адского стратега 20

Ваши атаки попадают одна за другой, вызывая прилив мужества.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Or] + модификатор Силы. Вы получаете единицу действия, которую нужно потратить до конца сцены, иначе она исчезнет.



БРИГАДИР БЫСТРОЗЕМ

«Я выстою, как Бергром Быстрозем».

Требование: Военачальник

Дварфы связаны с землёй точно так же как эльфы с лесами. Они интуитивно почитают землю, дарующую пропитание и богатства в недрах, но способную проявить несоизмеримую мощь в виде обвалов. Тела у дварфов стойкие; их часто сравнивают с землёй и камнем, и у начинающих героев дварфов есть хорошие исходные показатели.

Стойкость характерна и для солдат и для лидеров дварфов. Благодаря такой силе солдаты выносят любые трудности и ранения, а офицеры не только отдают приказы, но и подають пример своими подвигами. Стойкости им не занимать.

Бергром Быстрозем, легендарный генерал дварфов, воплотил в себе качества идеального военачальника дварфов. Сильный телом и разумом Бергром вёл свои войска против великанов, стремясь вырваться из рабства титанов. Он поборол стихии, дурную магию и предательства, и, в конечном счёте, освободил свой народ. Его наследие перешло в воинские традиции, которые ценят крепкое тело и умение использовать не только тактику, но и выносливость союзников. Несмотря на то, что Бергром был дварфом, и он полагался на выносливость именно дварфов, его технику переняли и другие народы. Тот, кто ценит стойкость и дух солдат, может обучиться этим древним методам.

Вы — именно такой лидер. Даже если вы не получили официального обучения технике Бергрорма (и вы даже не дварф), вы интуитивно идёте в том же направлении. Полагаясь на крепкое телосложение и тяжёлое оружие, вы помогаете соратникам найти скрытые резервы в их собственной выносливости. Врагам придётся туго.

УМЕНИЯ ПУТИ

БРИГАДИРА БЫСТРОЗЕМА

Восстановление Быстрозема (11 уровень): Когда вы или союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, использует в раненом состоянии второе дыхание, этот персонаж восстанавливает дополнительное количество хитов, равное половине вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

Выносливое действие (11 уровень): Когда вы используете единицу действия на совершение дополнительного действия, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете свободным действием совершить по одному спасброску.

Расплата дварфов (16 уровень): Каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной или дальнобойной атакой, вы можете свободным действием выбрать союзника, которого вы видите. До конца своего следующего хода этот союзник получает бонус таланта к броскам урона по вызвавшему срабатывание врагу, равный вашему модификатору Телосложения.

ДЕЯНИЯ БРИГАДИРА БЫСТРОЗЕМА

Нападение Быстрозема Атака Бригадира Быстрозема 11

Безжалостно избивая врага, вы не даёте ему нормально перемещаться.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если враг перемещается до конца вашего следующего хода, он до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.

Оружие: Если вы используете молот или топор, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Продление превосходства Приём Бригадира Быстрозема 12

Вы знаете, как давить на врага, чтобы он не избежал своего конца.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие

Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Эффект: Цель получает штраф к своему следующему спасброску, равный вашему модификатору Телосложения.

Взывающий к камню удар Атака Бригадира Быстрозема 20

Этим мощным ударом вы можете обернуть ход сражения.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и все союзники в пределах 5 клеток от вас восстанавливают количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения.

Оружие: Если вы используете молот или топор, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Эффект: Вы и все союзники, которые видят вас, восстанавливаете использованное второе дыхание.



Военачальник Корда

«Слава меня настигнет или смерть, но во имя Корда я выиграю любое сражение».

Требование: Военачальник

И Корд и Бейн заведуют сражениями. Бейн шлёт своих последователей покорять и грабить, используя войну для нечестивой наживы, беспричинного насилия и утоления жажды крови. Корд же учит принимать возникающие испытания и преодолевать их при помощи отточенных умений. Он учит храбрости, силе и навыкам. Ничто не испытывает отвагу смертных сильнее сражения. Известность и слава, которые Корд советует искать своим последователям, включают в себя стремление к победе, уважение товарищей за выполнение долга и смелость при встрече с опасностью.

Корда почитают самые разные воины и военачальники. Тот, кто понимает, что иногда без сражений не обойтись, будет молиться скорее Корду, чем Бейну. Эти воители знают, что не всем дано устоять против бездумного разрушения и тирании, и без колебаний принимают свою судьбу. Они поддерживают право на независимость, которую требует дикий характер Корда. Когда битва окончена, начинается шумное веселье, хвастовство и пирушки — праздник жизни и здоровья — это всё что просит Корд взамен.

Многие школы военной доктрины используют в своём учении догматы Корда. Лидер должен быть сильным и храбрым. Он должен оттачивать свои таланты, чтобы в бранный день выжить и завоевать победу. Славу следует завоёвывать отвагой и решительными действиями, которые становятся примером для товарищей. Доблестный военачальник защищает своих солдат, сражаясь на переднем краю сражения, как в своё время делал сам Корд.

Вы — лидер, который чтит путь Корда. Вы отточили свои навыки, проведя товарищей через многочисленные опасности. Вы бесстрашно схватываетесь с врагами, выкрикивая боевые кличи. Вы проходите через строй врагов, выискивая самых сильных и бросая им вызов. Ваше бесстрашие вдохновляет союзников на решительные действия и создаёт благоприятные условия для получения победы.

Умения пути

Военачальника Корда

Буйное воодушевление (11 уровень): Когда вы используете талант *слово воодушевления*, вы можете дать цели до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки и бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Харизмы. Если в это время первая атака цели промахивается, она до конца вашего следующего хода предоставляет всем атакующим её боевое превосходство.

Могучее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все союзники, видящие и слышащие вас, получают до начала вашего следующего хода бонус +1 к броскам атаки и урона.

Сосредоточенность Корда (16 уровень): Каждый раз, когда вас метят, вы можете тут же совершить спасбросок от этого состояния. Если вы спасаетесь, то это состояние проходит. Кроме того, вы получаете бонус +5 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «страх».

Деяния Военачальника Корда

Буря триумфа Атака Военачальника Корда 11

Ваш добивающий удар вызывает серию атак, которая потенциально может уничтожить всех врагов.

На сцену ✦ Воинский. Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Харизмы. Если эта атака опускает хиты цели до 0, один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может немедленным ответом совершить стандартную атаку по другой цели, добавляя ваш модификатор Харизмы к броску урона. Если атака этого союзника опускает хиты его цели до 0, то другой союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, получает то же самое преимущество. Повторяйте эти атаки до тех пор, пока чья-нибудь атака не сможет опустить хиты цели до 0 или пока в пределах 5 клеток от вас не кончатся союзники.

Вдохновение кровью Приём Военачальника Корда 12

Вера в Корда позволяет вам проявлять в славном сражении чудеса героизма.

На день ✦ Воинский
Малое действие Персональный

Эффект: Потратьте одно использование *слова воодушевления* на то, чтобы восстановить использованный в этой сцене атакующий талант на сцену.

Путь бури Атака Военачальника Корда 20

Вы идёте по полю боя как грозовой фронт, ударяя врагов так, как Корд бьёт землю молниями.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Во время этого перемещения вы можете совершить по врагам, находящимся в пределах досягаемости, количество стандартных рукопашных атак, равное вашему модификатору Харизмы. Каждая атака должна нацеливаться на другое существо.



ВОЕННЫЙ ГУБЕРНАТОР ЭРАТИС

«Когда философия и переговоры не помогают, спасение невеждам принесёт война».

Требование: Военачальник

Прогресс, окультуривание диких земель на благо всех, инновации, сотрудничество и власть закона — вот ценности Эратис, объявленные смертным. Однако силы природы ей противостоят. Подобные маякам империи возникают лишь для того, чтобы через несколько столетий развалиться, оставив после себя трепещущие осколки цивилизации. Однако в каждой эпохе есть могучие и целеустремлённые индивидуумы, которые восстают, чтобы отбросить мрак и сделать жизнь простого люда безопасной.

Следующие законам Эратис разнятся от храбрых искателей приключений, очищающих пустоши от опасностей, до претенциозных лордов, покоряющих ничейные земли для себя. Богине цивилизации нравится расширение поселений. Она благословляет тех, кто стимулирует прогресс, а также тех, кто защищает от чудовищ существующие селения.

Чтобы полностью принять догмы Эратис, нужно объединить в себе лидерство и сотрудничество. Вы должны пройти обучение, чтобы знать, как руководить и какие события привели к развалу культур прошлого. Вы должны выйти за безопасные стены и отнести знамя Эратис на новую территорию, а не отсиживаться в тёплом безопасном месте.

Вы уже доказали, что достойны такой миссии. Вы знаете, что истинный лидер должен обладать властью и в бою и в мирной обстановке, а также должен помогать нуждающимся. В своём отряде вы каждому назначаете важные роли, как в сражении, так и вне него. В итоге ваш отряд стал прекрасным сплочённым взводом, достигшим под вашим руководством больших высот. Пришло время двинуться вперёд, на более масштабные завоевания.

УМЕНИЯ ПУТИ ВОЕННОГО ГУБЕРНАТОРА ЭРАТИС

Организованное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не для того чтобы получить дополнительное действие, а чтобы предоставить всем союзникам, видящим и слышащим вас, дополнительное действие движения в их следующий ход.

Совместная помощь (11 уровень): Когда вы используете *слово воодушевления*, цель может вместо своего исцеления использовать ваше, но значение исцеления использует всё равно своё.

Добродетель сплочённости (16 уровень): Вы и ваши союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, получаете дополнительный бонус +1 за окружение и помощь другому.

ДЕЯНИЯ ВОЕННОГО ГУБЕРНАТОРА ЭРАТИС

Последовательное нападение

**Атака Военного
губернатора Эратис 11**

Враг от вашей атаки начинает шататься, чем вызывает серию атак ваших товарищей.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Воли

Попадание: Причините урон, равный вашему модификатору Силы. До начала вашего следующего хода цель становится изумлённой и все союзники в пределах 5 клеток от вас, атакующие цель неограниченными атакующими талантами, могут не кидать кость, а считать, что выпало «10».

Объединяющая стойка Приём Военного губернатора Эратис 12

Само ваше присутствие символизирует единство и помогает соратникам.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки в конце каждого вашего хода все союзники в пределах 5 клеток от вас могут совершить по одному спасброску.

Дипломатия стали Атака Военного губернатора Эратис 20

Каждое ваше движение создаёт впечатление неодолимого войска и идеальной координации.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Воли. Получите бонус к броску атаки, равный количеству союзников в пределах 2 клеток от вас (максимальный бонус +4).

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: После первой атаки вы можете совершить стандартную рукопашную атаку по другой цели. Если первая атака опустила хиты цели до 0, то вместо этого вы получаете временные хиты в количестве, равном 10 + ваш модификатор Интеллекта, после чего можете совершить шаг на 2 клетки и совершаете стандартную рукопашную атаку по другой цели.



ГАРМОНИЧНЫЙ ЛИДЕР

«Стихии благоприятно складываются как в моей душе, так и на поле боя, где командую я».

Требования: Генази, военачальник

В Стихийном Хаосе стихии сражаются за превосходство. Везде, на земле, на небе и в море ведут бесконечную борьбу огонь и молнии, ядовитый газ и бурлящая земля, кусачая вода и рвущий ветер. Этот хаос похож на обычное сражение, в котором нет лидеров. Если где-то одна стихия берёт верх, значит об этом позаботилась могучая сила природы.

В сражениях, где нет обученного лидера, происходит то же самое. Войска сталкиваются как попало, а исход сражения определяется просто судьбой. Превосходство одной из сторон редко можно преодолеть, и выигрывают там либо случайно, либо благодаря немыслимому преимуществу, но всё равно очень высокой ценой.

Мифический генерал генази древнего мира, Вин-кази, тоже знала цену победы в неуправляемом сражении. Она видела такие победы своими глазами. Предтечи воевали с богами как бурлящий мир, из которого они и вышли, без целей, без организации и безо всякого планирования. Многие могучие создания были непокорными одиночками, окружёнными войсками яростных рабов, и им было не выстоять против организованных богов. Один за другим они и их армии погибали от рук богов и их легионов.

Вин-кази выжила в ужасной битве, в которой её хозяин, Некал из Раскалённой Пучины, пал в сражении с группой врагов, в которую входили Пелор, Корд, Бейн, Йоун и Сеанин. Генази с водным духом присягнула на верность Пелору и приняла в его честь огненный дух. После этого она повела свой народ против Предтеч, во славу бога солнца, используя в командовании спокойную смесь двух стихий в своей душе и то, чему она научилась в сражении, уничтожившем Некала.

Подобно знаменитой Вин-кази, вы научились сочетать и контролировать стихии, рвущиеся в вашем теле и душе. Ваше воинское обучение научило вас, как выигрывать сражения, подстраивая навыки всех союзников к нуждам боя. Свой жизненный опыт вы тоже применяете, считая, что каждая схватка это столкновение разных стихий. Тщательно их смешивая, вы можете выигрывать, не полагаясь на удачу.

УМЕНИЯ ПУТИ ГАРМОНИЧНОГО ЛИДЕРА

Гармоничное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете также изменить своё стихийное воплощение на любое другое доступное вам воплощение. Сделав это, вы также восстанавливаете

талант, связанный с новым воплощением, если в этой сцене вы его уже использовали.

Дополнительное воплощение (11 уровень): Вы получаете черту **Дополнительное Воплощение** (*Руководство игрока по Забытым Царствам*). Если у вас уже есть эта черта, то вы получаете любую другую черту, требования которой вы выполняете.

Гармоничная сопротивляемость (16 уровень): Вы получаете сопротивляемость 5 к огню, холоду и электричеству. Если в смежной с вами клетке есть союзники, они получают те же самые сопротивляемости. Эти сопротивляемости не складываются со всеми другими сопротивляемостями, уже имеющимися у вас.

ДЕЯНИЯ ГАРМОНИЧНОГО ЛИДЕРА

Заём защиты Атака Гармоничного лидера 11

Ваша стихийная душа позволяет вам взять сопротивляемость врага и защитить других.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если у цели есть какие-нибудь сопротивляемости, вы до конца своего следующего хода предоставляете такие же сопротивляемости себе или одному союзнику, находящемуся в пределах 10 клеток от вас.

Общее воплощение Приём Гармоничного лидера 12

Вы вызываете к стихийной силе внутри себя, на время делаясь с союзниками частичкой этой силы.

На день ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель разделяет с вами стихийное воплощение, принятое вами. Цель может использовать связанный с этим воплощением расовый талант, даже если вы использовали этот талант в этой сцене. Если у цели уже есть стихийное воплощение, ваше воплощение на продолжительность этого эффекта заменяет старое. Этот эффект длится до конца сцены или пока вы не окончите его малым действием.

Удар стихийного сердца Атака Гармоничного лидера 20

Вы переводите свою сопротивляемость стихиям в мощную рукопашную атаку, на время оставаясь без защиты.

На день ♦ Воинский, Оружие; Огонь, Холод или Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Вы теряете до начала своего следующего хода сопротивляемость к огню, холоду или электричеству (наивысшую сопротивляемость) и атака причиняет дополнительный урон, равный этой сопротивляемости, с видом урона, противоположным сопротивляемости.

Промак: Половина урона, дополнительного урона нет.

ДВАЖДЫРОЖДЁННЫЙ

ЛИДЕР

«Моя история ещё не окончена. А твоя?»

Требование: Военачальник

Басни о Джаррете Дваждырождённом известны всем, хотя больше всего об этой личности говорят люди с эльфами. Кем он был, уже не узнать, то ли человеком, то ли полуэльфом, но он точно родился далеко от земель эльфов, в сельской местности, которая позже стала частью империи Нерат.

Природное обаяние Джаррета принесло ему друзей из более высокого сословия, включая знать, у которой практически не было шансов получить наследство. Джаррет получил военное образование и сформировал отряд из благодетелей и искателей удачи. Его способности по вытаскиванию этого небольшого отряда из разных переделок подтверждаются многими документами. Он с товарищами много путешествовал, и везде делал жизнь безопаснее. Если спутники Джаррета и покидали его отряд, то только из-за свалившихся больших богатств; смерть к ним приходила очень и очень редко.

Джаррету же не повезло. Он пал в сражении с иллитидами Тууна где-то в Подземье. Никакая магия не могла вернуть его к жизни.

Однако на этом его история не обрывается. Многие верят, что Джаррет переродился в теле парня с таким же именем, выросшего примерно в той же местности. Этот возможно реинкарнировавшийся Джаррет стал выдающимся лидером и таким же героем как его тезка. Он совершал такие же подвиги, и никогда не отказывался от того, что он и есть тот самый Джаррет. Эти слухи он использовал себе во благо, заново подружился со знакомыми, и ужаснул бывших врагов. Он сосредоточился на уничтожении искажённых существ, таких как илликиды. Знавшие и любившие его, окрестили его Джарретом Дваждырождённым. Говорят, что он до сих пор живёт в раю, рядом с великими генералами прошлого.

Деяния и методы Джаррета записаны в рассказах, историях и песнях. В них отважные души черпают вдохновение и пытаются воплотить в себе черты Джаррета. Кое-кто утверждает, что может обучить этим методам.

Может быть, вы сами пошли той же тропой. Вы взяли всё что можно было в рассказах и учителях. В жизни вы следуете традициям Джаррета, народного героя. Возможно, когда-нибудь слава о вас будет греметь громче славы о Дваждырождённом.

УМЕНИЯ ПУТИ

ДВАЖДЫРОЖДЁННОГО ЛИДЕРА

Дваждырождённое восстановление (11 уровень): Когда вы используете слово воодушевления, вы можете выбрать две цели вместо одной. Обе цели используют по исцелению, но дополнительные кости не кидаются. Используя это, вы не можете выбрать целью себя.

Нападающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все союзники в пределах 10 клеток от вас получают до начала вашего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки.

Двойная защита (16 уровень): Все союзники, которые видят и слышат вас при использовании второго дыхания, получают до конца своего следующего хода бонус +4 ко всем защитам (вместо обычного +2).

ДЕЯНИЯ

ДВАЖДЫРОЖДЁННОГО ЛИДЕРА

Вспомненное нападение **Атака Дваждырождённого лидера 11**

Вы атакуете во имя Джаррета, совершая героический поступок, если получится сразить этой атакой врага.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если целью является искажённое существо, то до конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус таланта +4 к броскам атаки по цели. Если эта атака опускает хиты врага до 0, то вы или один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, можете свободным действием совершить стандартную атаку.

Сдвоенная уловка **Приём Дваждырождённого лидера 12**

Вы и выбранный союзник начинаете сложные манёвры, отвлекающие врагов и позволяющие совершать точные атаки.

На день ♦ **Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Выберите союзника в пределах 5 клеток от себя. И вы, и этот союзник в свой ход можете совершать один дополнительный бросок к20 и брать для броска атаки высший из двух результатов. Эффект длится до окончания стойки и только пока вы оба в сознании и находитесь в пределах 5 клеток друг от друга.

Вторая кара **Атака Дваждырождённого лидера 20**

Когда дела идут плохо, вы проявляете все свои лучшие качества, а союзник сможет повторить за вами успешную атаку.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД. Вы получаете бонус к броску атаки, равный количеству находящихся в пределах 10 клеток союзников в сознании, которые уже использовали в этой сцене второе дыхание (максимальный бонус +4).

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Один союзник в пределах 10 клеток от вас, уже использовавший в этой сцене второе дыхание, может свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы, и совершить стандартную рукопашную атаку.



ДРЕВКОВЫЙ МАРШАЛ

«Врагов я предпочитаю видеть на острие копья».

Требование: Военачальник

Копьё и его производные существуют с давних пор. Это самое первое изобретённое оружие, и оно до сих пор остаётся самым распространённым. Обычные копья делают тяжёлыми для рукопашного сражения или наоборот, лёгкими для метания. Рукопашное копьё можно использовать как одной рукой, так и двумя сразу. Особые разновидности копья, такие как длинное копьё, тратнир (описан в *Сокровищнице искателей приключений*) и разные виды древкового оружия, были специально созданы для ведения боевых действий. Такое оружие предоставляет огромные преимущества вроде увеличенной досягаемости, позволяющей бить с относительно безопасного расстояния и контролировать сражение. Тратнир же можно использовать вообще как угодно.

Копья — отличное оружие для командиров небольших отрядов, желающих получить большую мобильность. Метательные копья позволяют атаковать врага, который только начал приближаться, или наоборот, изо всех сил старается держаться подальше от вас. Имея копьё, воитель может сражаться как со щитом, так и без него. Длинные копья и древковое оружие позволяют командиру участвовать в сражении, оставаясь позади, так как оттуда лучше видно сражение и им проще управлять.

Зная преимущество копья, вы решили специализироваться в этом многогранном оружии. Вы знаете как делать далёкие выпады и быстрые удары. Древком копья вы можете обороняться, а также наносить болезненные удары. Ваши навыки — настоящее благословение для союзников, которые видя ваше мастерство, считают вас очень надёжным лидером.

УМЕНИЯ ПУТИ

ДРЕВКОВОГО МАРШАЛА

Древковое действие (11 уровень): Когда вы используете единицу действия для совершения дополнительного действия, при использовании копья вы увеличиваете рукопашную досягаемость на 1 клетку до конца своего следующего хода.

Точный выпад (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, когда используете копьё.

Ощетинившаяся досягаемость (16 уровень): Когда враг, находящийся в пределах вашей рукопашной досягаемости, перемещается, не совершая шаг, или совершает дальнобойную атаку, вы можете спровоцированным действием причинить ему урон, равный модификатору Интеллекта.

ДЕЯНИЯ ДРЕВКОВОГО МАРШАЛА

Гонящее копьё Атака Древкового маршала 11

Точным выпадом вы отгоняете врага прочь.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать копьё.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.

Вращающееся копьё Приём Древкового маршала 12

Используя древко копья как посох, вы ловко парируете атаки врагов.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать копьё.

Эффект: До окончания стойки вы получаете бонус +1 к КД или бонус +2 к КД, если держите копьё двумя руками.

Удар в жизненно важный орган Атака Древкового маршала 20

Ударив и прокрутив копьё, вы причиняете рваную рану, которая делает врага ещё более уязвимым перед следующими ударами.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать копьё.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Цель получает дополнительный урон, равный 5 + ваш модификатор Интеллекта (спасение оканчивает). Пока продолжительный урон не прошёл, все рукопашные и дальнобойные атаки, попадающие по цели, причиняют дополнительный урон, равный этому продолжительному урону.



КАПИТАН КОММАНДОС

«Эти парни не кланяются королю, но они идут за мной. Под моим командованием они пойдут куда угодно и сделают всё что угодно. Что вам нужно?»

Требование: Военачальник

Иногда небольшой отряд специально обученных или очень опытных людей может сделать то, что не по силам целому войску. Молниеносный удар или коварный набег могут повернуть ход многих опасных ситуаций. Многочисленная знать и хитрые дельцы часто содержат или как минимум заботятся о таких командах, предназначенных для решительных боевых действий. Такой отряд может стать и своим собственным нанимателем. Они будут убивать чудовищ пограничья, собирать сокровища и в итоге очень сильно разбогатеют. Такой отряд может стать и остриём возмездия, обратившим боевую удачу против разбоя или тирании.

Для мира наступила тёмная эпоха. В отчаянные времена нужны находчивые люди. Но даже самым смелым и храбрым нужен лидер. Такой лидер поможет отряду бить крепко и при этом оставаться подвижными, избегая препятствий, уничтожая врагов и держась на один шаг впереди них. Чёткое командование и упор на скрытность в корне меняют возможности крохотного отряда.

Вы именно такой лидер, прошедший или обучение в элитных войсках, или суровую школу



HOWARD LYON

жизни, или попробовавший и то и другое. Встречные могут сказать, что вы — командир отряда, но вы себя считаете представителем команды равных себе. Вы знаете все навыки соратников, и вы знаете, как всегда поддерживать отряд в должной форме. Сплочённость, которую создаёте вы, видна в ваших прошлых деяниях и говорит о ваших будущих успехах.

УМЕНИЯ ПУТИ

КАПИТАНА КОММАНДОС

Действие командос (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, один враг на ваш выбор, находящийся в пределах 10 клеток от вас, до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

Маскировка отряда (11 уровень): Когда вы используете талант военачальника, который предоставляет союзнику возможность переместиться, этот союзник получает покров до конца вашего следующего хода.

Мобильная тактика (16 уровень): Каждый раз, когда смежный с вами союзник совершает шаг, он может совершить шаг на 1 дополнительную клетку.

ДЕЯНИЯ КАПИТАНА КОММАНДОС

Нападение исподтишка Атака Капитана командос 11

Ваш союзник совершает хитрый пологий удар, который взламывает оборону врага для вашей неожиданной атаки.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы сдвигаете одного союзника, находящегося в пределах 6 клеток от вас, в пространство, смежное с целью. Затем этот союзник может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Манёвр командос Приём Капитана командос 12

Вы приказываете двум союзникам осторожно сменить позицию.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Ближняя вспышка 10

Цели: Один или два союзника во вспышке

Эффект: Цели могут совершить шаг на 3 клетки.

Удручающий удар Атака Капитана командос 20

Ваша атака наполняет врага нерешительностью, что тут же использует ваш союзник.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Цель предоставляет до конца сцены боевое превосходство одному союзнику на ваш выбор.

4

125

МАРШАЛ ПОГРАНИЧЬЯ

«Мы как волки. Наша добыча — зло».

Требования: Военачальник и следопыт

На кровавом пограничье нет места для чести. Злые и дикие существа считают верность принципам слабостью, и им не хватает терпения для разработки сложных планов. Кошмарные чудовища сжирают всё, что смогут поймать, без жалости и безо всяких причин. И в самом деле, дикость не обязана соблюдать условности общества. В дикой местности ты или действуешь или умираешь.

Так было всегда, даже когда великие империи делали часть земель безопасными. Сейчас же таких империй нет. Нет армии на границе, готовой отбросить чудовищ, и мало кого заботит защита чужаков. На пограничье, вдалеке от независимых городов с их стражей, народ сам должен разбираться с надвигающейся тьмой. И эта тьма растёт с каждым годом, так как злобные или просто голодные чудовища всё стекаются и стекаются к границам цивилизованных земель.

Вы знаете дикие земли, и это знание делает вас прагматиком, что не замечено за другими лидерами. При возможности, вы бьёте первым, используя все доступные преимущества. Если это не поможет, вы делаете всё возможное чтобы выжить, и потом пробуете другую тактику. Атакуя, вы обеспечиваете, чтобы вы и ваши товарищи были эффективны как стая хищников.

УМЕНИЯ ПУТИ

МАРШАЛА ПОГРАНИЧЬЯ

Жестокое удовлетворение (11 уровень): Союзники получают бонус +1 к броскам атаки по вашей добыче.

Усиливающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все союзники, которые видят и слышат вас, получают до начала вашего следующего хода бонус +4 к своим самым низким защитам. Если самыми низкими являются несколько защит, союзник сам выбирает, какая из них получит бонус.

Общедоступная добыча (16 уровень): Когда вы или ваш союзник использует классовое умение Добыча охотника, вы или этот союзник можете объявить своей добычей любого врага, которого вы видите (а не только ближайшего врага).



ДЕЯНИЯ МАРШАЛА ПОГРАНИЧЬЯ

Объявление добычи **Атака Маршала пограничья 11**

Ваша атака показывает, на кого идёт охота.

На сцену † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или
Дальнобойное оружие**

Условие использования: Для использования этого таланта в качестве дальнобойного, вы должны использовать тяжёлое метательное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы можете объявить цель своей добычей, как если бы вы использовали классовое умение Добыча охотника.

Стойка стайного охотника **Приём Маршала пограничья 12**

Вы сражаетесь с выбранным врагом в определённом ритме, который показывает товарищам, как держаться во время нападения.

На день † **Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы попадаете по своей добыче, вы или один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может свободным действием совершить шаг.

Новая жертва **Атака Маршала пограничья 20**

Вы находите себе новую добычу, совершив молниеносную атаку.

На день † **Воинский, Оружие**

Свободное действие **Рукопашное или
Дальнобойное оружие**

Триггер: Хиты вашей добычи опускаются до 0

Условие использования: Для использования этого таланта в качестве дальнобойного, вы должны использовать тяжёлое метательное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы можете объявить цель своей добычей, как если бы вы использовали классовое умение Добыча охотника.



ОГНЕБРОВЫЙ КОМАНДИР

«Вы разбудили дракона. Сейчас встретите пламя!»

Требования: Военачальник, классовое умение
Присутствие вояки

Доведённый до гнева дракон — ужасный враг. Он не остановится ни перед чем, чтобы удовлетворить свою ярость кровью тех, кто навредил ему. До большего безрассудства дракона может довести только желание защитить своё потомство. Драконорождённый воин мало отличается от такого дракона, и драконорождённый офицер проявляет родительскую заботу о тех, с кем он сражается бок о бок. Это идеал воителей драконорождённых.

Таким был и Дуриан Огнебровый, бесстрашный, драконорождённый наёмник с окраин империи Аркозия. Дуриан был знатным от рождения, но ему пришлось рассчитываться за дурные поступки своего отца. Без титула и собственности, живя в тени славы своей семьи, он стал солдатом и отличным лидером. Он привык находиться на переднем краю сражения, с дерзостью, возникшей из-за полного безразличия к смерти. Его основными целями стали слава и забвение прошлого, хотя он невольно рисковал своими друзьями вояками ради своих собственных целей.

Дуриан успешно реорганизовал войска в пограничной провинции, славящейся своим варварством и проблемами с чудовищами. В конечном счете, эта провинция и её повелитель дракон стали самыми видными во всей Аркозии, хотя до наших дней дошло имя лишь Дуриана. В конце концов, Дуриан очистил свою фамилию. Он стал военным советником, а позже генералом в войнах, которые, в конечном счете, и сгубили Аркозию. В это время он написал военный манифест, названный *Огнебровый*, в честь своего клана. Мифы многих культур гласят, что Дуриан прошёл многие войны, как в мире природы, так и за его пределами, и что он умирал, но каждый раз возвращался к жизни. Судя по этим мифам, сейчас он находится где-то вне времени, вместе с легендарными генералами, ждущими свершения судьбы мира.

Огнебровый всё ещё есть, переписанный на множество разных языков. Это трактат для командира, который бьёт врагов прямо, без выкрутасов. Да, там говорится о хитром планировании и долгосрочной стратегии, но там ещё говорится об эффективности грубой силы и храбром руководстве во время боя.

Ваш путь как-то связан с этим трактатом. Вы или читали его или обучались по нему. Ваши методы не просто храбрые. Вы действуете решительно, рискуя своей жизнью ради выполнения работы и защиты союзников.

УМЕНИЯ ПУТИ

ОГНЕБРОВОГО КОМАНДИРА

Безжалостное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете использовать классовое умение Присутствие вояки, как если бы вы были своим собственным союзником.

Возрождение огнебрового (11 уровень): Когда вы находитесь в умирающем состоянии, вы добавляете модификатор Харизмы ко всем восстанавливаемым хитам, и получаете бонус к спасброскам от смерти, равный модификатору Харизмы.

Вычащее восстановление (16 уровень): Каждый раз, когда вы в раненом состоянии восстанавливаете хиты, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки.

ДЕЯНИЯ ОГНЕБРОВОГО КОМАНДИРА

Нападение огнебрового Атака Огнебрового командира 11

Товарищ атакует по вашему сигналу. На волне его успеха вы совершаете свой удар.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой один раненый союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может свободным действием совершить стандартную атаку с бонусом к броску атаки, равным вашему модификатору Харизмы. Если эта атака попадает, вы получаете бонус +2 к броску атаки; если она промахивается, вы получаете штраф -2 к броску атаки.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Ободряющая приманка Приём Огнебрового командира 12

Позабыв о себе и переключив внимание на уставших союзников, вы выкрикиваете ободряющие слова.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы до окончания стойки предоставляете боевое превосходство всем врагам. В начале вашего хода все раненые союзники в пределах 5 клеток от вас восстанавливают количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы. Если в начале вашего хода в пределах 5 клеток нет раненых союзников, стойка заканчивается.

Обновляющая кара Атака Огнебрового командира 20

Союзник, впечатлённый вашей храброй атакой, сам находит в себе скрытые резервы.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и один раненый союзник, которого вы видите, восстанавливает атакующий талант на сцену, использованный в этой сцене.

4

127

ПЛАТИНОВЫЙ ВОЕНАЧАЛЬНИК

«Тот, кто предпочитает мир любой ценой, благороден, но глуп. Иногда сражение — единственно правильный выход».

Требования: Военачальник, доброе или законно-доброе мировоззрение

Бахамут требует, чтобы его последователи защищали слабых и невинных. Тот, кто почитает Платинового Дракона, всегда следят за злом и, в частности, последователями Тиамат. Переговоры с войсками Тиамат редко приносят толк и часто выливаются лишь в новые жертвы. Принципы правосудия также требуют от сторонников веры в Бахамута, чтобы они противостояли несправедливости и тирании. Этот дракон-бог любит мир, но его законы часто требуют сражений и крестовых походов.

Среди последователей Бахамута много жрецов и паладинов, но Бахамут не отвернется ни от кого благородного духом, кем бы он ни был. Даже те, кто не могут использовать духовную энергию, могут нести свет Бахамута в заполненные тьмой уголки мира. Почитающие Бахамута лидеры верно служат ему, устанавливая на земле порядок, честь и справедливость.

Храмы, посвященные честным сражениям, всегда включают Бахамута в список почитаемых богов. В таких местах учат нести благо в мир не увещеваниями, а своим примером. Там часто обучаются воители и знать из национальной армии.

Возможно, вы приблизились к Бахамуту благодаря именно такому обучению. Есть индивидуумы, которые ступили на путь Платинового Дракона самостоятельно, благодаря набожности и дальновидности. Бахамут охотно делится своим величием с теми, кто привержен к истинным ценностям. Ваши героические деяния и чистое сердце доказали, что вы достойны благословения Бахамута. И вот вы несёте метку Бахамута, используя его дары для защиты, лечения и служения примером благородства.



УМЕНИЯ ПУТИ

ПЛАТИНОВОГО ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Действие защитника (11 уровень): Когда вы используете единицу действия на совершение дополнительного действия, все союзники, которые могут вас видеть и слышать, получают до начала вашего следующего хода бонус +1 ко всем защитам. Если союзник ранен, то для него бонус равен +2.

Платиновая чешуя (11 уровень): Вы получаете черту Ношение Доспехов (чешуйчатые доспехи), даже если не удовлетворяете её требованиям.

Праведное воодушевление (16 уровень): Когда вы используете *слово воодушевления* на раненом союзнике, все смежные с целью враги получают урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы и становятся отмеченными вами до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ

ПЛАТИНОВОГО ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Кара платиновой крови Атака Платинового военачальника 11

Хоть силы и покидают вас, ваша сила воли всё равно позволяет бить самому и помогать другим.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если вы ранены, то вы или союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, можете использовать свободным действием второе дыхание.

Освобождение Бахамута Приём Платинового военачальника 12

Не капризная судьба, а ваша вера в правосудие гасят боль союзника.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Отмените все виды продолжительного урона, действующие на цель.

Образцовый коготь Атака Платинового военачальника 20

Несмотря на затруднительное положение, вы бьёте врага. Этот героический поступок воодушевляет союзников.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы и все раненные союзники в пределах 5 клеток от вас восстанавливаете хиты в количестве, равном бонусу доспеха вашего доспеха (включая бонус улучшения) + ваш модификатор Харизмы.

СПИРАЛЬНЫЙ ТАКТИК

«Круги моих шагов сужаются, и ведут они к победе».

Требования: Эладрин, военачальник, классовое умение Тактическое присутствие

Страна Фей, родина эладринов, это чудесное отражение мира природы. Красота этого плана поражает ум смертных, но и это место не лишено зла. Эладрины склонны совершать дурные поступки так же как и люди, и в Стране Фей тоже были дроу.

Задолго до возникновения великих империй эладрины, преданные Кореллону, сражались в жутких войнах с последователями Лолт и другими злыми феями. Кульминацией тех войн было сражение, ныне известное как Последняя Битва У Спиральной Башни. В этой схватке верующие Кореллона обратили ход сражения, и родился новый герой.

Оссандриа была командиром отряда эладринов, когда началась Последняя Битва У Спиральной Башни. Дроу и демоны захватили мифическое место в затянувшемся сражении, в котором эладринам пришлось сражаться сразу на нескольких фронтах. Несколько бесплодных нападений на удерживаемую врагами башню стоили жизни нескольких элитных воинов Оссандрии. Так как подкреплений не было, командиру пришлось самостоятельно вести воинов в бой с дроу. Она разработала сложную атаку, использующую эладринский *шаг фей*, самый большой риск взяла на себя и перестала заботиться о конечной судьбе башни. Усилия Оссандрии увенчались успехом. От Спиральной Башни остался чёрный остов, лишённый магии, но эладрины наконец-то выбили оттуда дроу.

Потом Спиральная Башня была отстроена заново. Оссандриа, которая прошла несколько кампаний, благодаря которым дроу были изгнаны из Страны Фей, в конечном счете, умерла. Она стоит в одном ряду с другими легендарными военачальниками. Её история тщательно записана, и воины эладринов изучают её великолепные стратегии и тактики, для многих из которых требуются таланты фей.

Вы изучали историю и схемы Оссандрии, или вы благодаря фейскому характеру интуитивно используете те же уловки. Возможно, это знание даже изменило вашу жизнь. У вас тактический ум, точное чувство времени и пространства, и способность подстраивать свои таланты под тактические нужды. Всё это хорошо служит вам в сражениях, и вас ждёт слава, которой долго наслаждалась сама Оссандриа.

УМЕНИЯ ПУТИ

СПИРАЛЬНОГО ТАКТИКА

Второй шаг (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы восстанавливаете расовый талант *шаг фей*, если в этой сцене он уже был использован.

Спиральный расчёт времени (11 уровень): Когда вы и ваши союзники совершаете проверку инициативы, вы можете позволить одному союзнику, которого вы видите, перебросить проверку с бонусом, равным вашему модификатору Интеллекта. Союзник обязан использовать новый результат.

Тактика фей (16 уровень): Бонус к атаке, предоставленный вашим Тактическим присутствием, равен вашему модификатору Интеллекта (а не половине модификатора Интеллекта).

ДЕЯНИЯ СПИРАЛЬНОГО ТАКТИКА

Нападение фейского шага Атака Спирального тактика 11

Вы проходите через Страну Фей, чтобы совершить мощный удар с неожиданной стороны.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции. Если вы в этом ходу использовали *шаг фей*, чтобы переместиться в смежную с целью клетку, вы получаете боевое превосходство для этой атаки и причиняете дополнительный урон 1[Ор].

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Переправка союзника Приём Спирального тактика 12

Вы точно знаете, как и куда можно переместить союзника, и проводите его туда через Страну Фей.

На сцену ♦ Воинский, Телепортация

Действие движения Дальнобойный 20

Цель: Один союзник

Эффект: Вы телепортируете цель на количество клеток, равное расстоянию вашего *шага фей*.

Спираль фейской смерти Атака Спирального тактика 20

В момент просветления вы телепортируетесь ко всем ближайшим врагам и совершаете по каждому мощный удар.

На день ♦ Воинский, Оружие, Телепортация

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы или сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта, или причиняете ей продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). После этого вы телепортируетесь в клетку, смежную с другой целью, находящейся в пределах 3 клеток от вас, и повторяете по ней атаку. Пока вы не атаковали каждую вероятную цель по одному разу, вы можете телепортироваться в клетку, смежную с другой целью, находящейся в пределах 3 клеток от вашей исходной позиции, и повторить по ней атаку. После этого вы телепортируетесь в свою исходную позицию.

4

129

Воинские опции

ЧЕМ БОЛЬШЕ доступных опций, тем больше удовольствие от игры. Эта глава расширяет выбор для воинских персонажей. За некоторыми исключениями (такими как мультиклассовые черты), эти опции доступны только персонажам, использующим воинский источник силы.

- ◆ **Новые черты:** Так же как и в *Книге игрока*, черты разделены по этапам игры. Будь вы военачальником, который хочет усилить своё слово воодушевления, плутом, который хочет улучшить новую тактику вышибалы, или любым воинским персонажем, который хочет по полному использовать качества своей расы, вы найдёте здесь много интересных вариантов.
- ◆ **Мультиклассовые черты:** Если вы подумываете о расширении своих способностей за счёт осваивания воинского класса, этот раздел — для вас. Даже если источник силы вашего основного класса не воинский, вы найдёте для себя много интересного. Кроме того, так вы открываете для себя пути совершенства, описанные в предыдущих главах.
- ◆ **Эпические предназначения:** Мифические воины принимали самый разный облик. Новые эпические предназначения расширяют ваши варианты (и варианты вашего Мастера) того, как ваш персонаж достигнет легендарного статуса.

ЧЕРТЫ ГЕНАЗИ И ДРОУ

Некоторые черты из этой главы созданы для персонажей с расой дроу или генази (эти расы описаны в *Руководстве игрока по Забытым Царствам*. Если в вашей кампании этих рас нет, игнорируйте эти черты.



JEREMY JARVIS



НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Черты предлагают замечательную возможность настроить своего персонажа под себя. Данные черты созданы специально для воителей и в большинстве своём доступны только для них.

Чтобы взять черту, вы должны удовлетворять требованиям, если они есть. Если вы перестали удовлетворять требованиям черты (например, вы перетренировали один навык вместо другого), то вы больше не сможете ею пользоваться. Черты, у которых в требованиях стоит класс, доступны только представителям этого класса, а также тем, кто присоединился к этому классу посредством мультиклассирования.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Все черты из этого раздела доступны персонажам любого уровня, выполняющим требования. Будучи 10 уровня или ниже, можно брать черты только героического этапа и мультиклассовые черты.

АГРЕССИВНАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

Требования: Лов 13, Мдр 13, воин

Выгода: Если вы ранены и используете второе дыхание, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки.

АГРЕССИВНОЕ НАПАДЕНИЕ

Требования: Плут, классовое умение Жестокий голворез, классовое умение Первый удар

Выгода: В начале сцены каждый раз, когда вы попадаете по цели, которая ещё не действовала, вы сдвигаете её на 1 клетку.

БЕЗЖАЛОСТНОЕ РАНЕНИЕ

Требования: Плут, классовое умение Вышибала, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Если вы используете дубину или булаву для совершения Скрытой атаки, которая делает цель замедленной, обездвиженной, ослабленной или ослепшей, эта цель получает штраф -2 к спасброскам от этих состояний.

БЕЗОПАСНЫЙ ЛАГЕРЬ

Требования: Мдр 13, следопыт, тренированные Внимательность, Природа и Скрытность

Выгода: Если вы находитесь в сознании, когда вместе со спутниками начинаете продолжительный отдых, ваши союзники получают бонус к проверкам Внимательности и Скрытности, совершённым во время этого отдыха, равный вашему модификатору

Мудрости. Этот бонус длится до конца длительного отдыха.

БОКОВАЯ ЗАЩИТА

Требования: Человек, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Смежные с вами союзники получают бонус +1 ко всем защитам от всех существ, отмеченных вами.

ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ ТАКТИКА

Требования: Полуэльф, военачальник, классовое умение Вдохновляющее присутствие

Выгода: Когда союзник, который видит вас, использует единицу действия для совершения атаки, он получает бонус +1 к броску атаки.

ВЕРА В ПОБЕДУ

Требования: Тел 15, воин

Выгода: Когда вы опускаете рукопашной атакой хиты врага до 0, вы получаете до конца сцены бонус +1 к спасброскам.

ВОИНСКАЯ ГОТОВНОСТЬ

Требования: Лов 15, любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам инициативы. Кроме того, в первом ходу сцены вы можете совершать шаг малым действием.

ВОИНСКАЯ СВОБОДА

Требования: Мдр 13, любой воинский класс, тренированная Выносливость

Выгода: Вы получаете бонус +5 к спасброскам от замедляющих и обездвиживающих состояний.

ВОЛОЧАЩИЙ ЦЕП

Требования: Лов 15, воин

Выгода: Когда вы используете цеп для сбивания врага с ног, вы можете также сдвинуть его на 1 клетку.

ВООДУШЕВЛЯЮЩАЯ ЗАЩИТА

Требования: Человек, военачальник

Выгода: Когда вы используете *слово воодушевления*, цель также получает до начала вашего следующего хода бонус таланта +1 ко всем защитам.

ВЛАДЕЛЕЦ ПРОНЗАЮЩЕГО ПЛАМЕНИ

Требования: Генази, плут

Выгода: Если у вас есть боевое превосходство над целью вашего расового таланта *огненный пульс*, этот талант игнорирует сопротивляемости и иммунитеты к огню.

ГЛУБОКАЯ РАНА

Требования: Тел 15, воин

Выгода: Когда вы причиняете цели продолжительный урон без указания вида урона атакой, использующей кирку или топор, цель получает штраф -2 к спасброскам от этого продолжительного урона.

ГРОМОВОЙ МОЛОТ

Требования: Тел 15, воин

Выгода: Когда вы совершаете атаку молотом или булавой, делающую цель замедлённой, изумлённой, обездвиженной или ошеломлённой, цель получает штраф -2 к спасброскам от этих состояний.

ГРУППОВАЯ ДОБЫЧА

Требования: Полуэльф, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Союзники получают бонус $+1$ к броскам урона по вашей добыче.

ГРУППОВОЕ ЗАПУГИВАНИЕ

Требования: Полуэльф, плут, тренированное Запугивание

Выгода: Союзники получают бонус $+1$ к броскам атаки по врагам, на которых действует штраф к броскам атаки, возникший вследствие вашей успешной атаки талантом с ключевым словом «ужасающий».

ГРУППОВОЕ НАПАДЕНИЕ

Требования: Полуэльф, воин

Выгода: Союзники получают бонус $+1$ к броскам урона по целям, отмеченным вами.

ДОЛГИЙ ГНЕВ

Требования: Тифлинг, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Когда вы используете расовый талант *адский гнев* против врага, отмеченного вами, вы получаете бонус $+1$ к броскам атаки по этому врагу, пока он не перестанет быть отмеченным вами.

ДОЛГОЖДАНАЯ СХВАТКА

Требования: Плут, классовое умение Первый удар

Выгода: Во время раунда неожиданности и в первом раунде сцены вы получаете бонус $+1$ к скорости и броскам рукопашных атак.

ДУХ ВОЯКИ

Требования: Драконорождённый, военачальник, классовое умение Присутствие вояки

Выгода: Когда раненый союзник использует ваше Присутствие вояки, он получает или бонус $+2$ к броскам атаки или бонус $+2$ к скорости для действия движения (на свой выбор).

ДЬЯВОЛЬСКИЙ СПУТНИК

Требования: Тифлинг, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает сопротивляемость к огню, равную 5 + половина вашего уровня.

ЖЕСТОКАЯ МЕТКОСТЬ

Требования: Эльф, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Если атака, переброшенная за счёт *эльфийской меткости*, попадает по вашей добыче, она причиняет дополнительный урон $1к6$ + ваш модификатору Мудрости.

ЖЕСТОКАЯ РАНА

Требования: Плут, классовое умение Жестокий головорез, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Если ваша атака причиняет продолжительный урон, и вы причиняете цели урон от Скрытой атаки, добавьте к продолжительному урону 1 за каждую кость причинённого урона от Скрытой атаки.

ЖЕСТОКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Требования: Сил 15, драконорождённый, плут

Выгода: Вы получаете бонус $+2$ к броскам урона, пока находитесь в клетке, смежной хотя бы с одним союзником.

ЗАЩИТНАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

Требования: Мдр 13, Тел 13, воин

Выгода: Когда вы используете второе дыхание в раненом состоянии, вы получаете до конца своего следующего хода бонус $+1$ ко всем защитам вдобавок к обычному бонусу от второго дыхания.

ЗАЩИТНИК ЗВЕРЕЙ

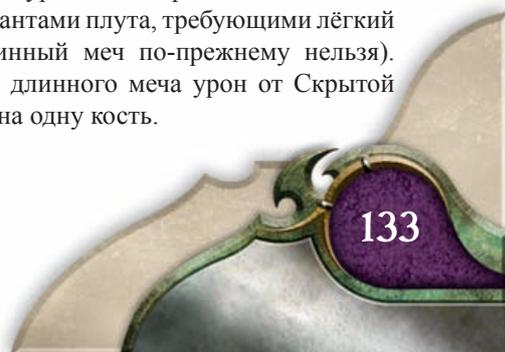
Требования: Классовое умение Дрессировка зверей, следопыт

Выгода: Если враг совершает рукопашную атаку по вашему зверю-спутнику, он провоцирует атаку от вас. Если вы находитесь в клетке, смежной со зверем-спутником, вы можете совершить эту атаку даже если не можете дотянуться до атаковавшего врага (например, вы можете ударить его по совершающей удар руке).

ИСКУСНОСТЬ С ДЛИННЫМ МЕЧОМ

Требования: Эладрин, плут

Выгода: Вы можете использовать длинный меч для причинения урона от Скрытой атаки и для использования с талантами плута, требующими лёгкий клинок (метать длинный меч по-прежнему нельзя). При использовании длинного меча урон от Скрытой атаки уменьшается на одну кость.



ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой воинский класс	Требования	Выгода
Воинская Готовность	Лов 15, любой воинский класс	+2 к инициативе и быстрый шаг в первом ходу
Воинская Свобода	Мдр 13, любой воинский класс, тренированная Выносливость	+5 к спасброскам от замедляющих и обездвиживающих состояний

Черта военачальника	Требования	Выгода
Воодушевлённая Защита	Человек, военачальник	Союзник получает от слова <i>воодушевления</i> +1 ко всем защитам
Вдохновляющая Тактика	Полуэльф, военачальник, Вдохновляющее присутствие	Союзник получает +1 к броскам атаки, когда использует единицу действия
Дух Вояки	Драконорождённый, военачальник, Присутствие вояки	Раненый союзник получает дополнительные преимущества от Присутствия вояки
Опережающий выстрел	Эльф, военачальник, Боевой командир	Союзники получают +1 к броскам дальнбойных атак по цели
Отважная Команда	Полурослик, военачальник, Присутствие вояки	Союзники получают +1 к броскам атаки по врагу, который промахнулся по вам
Поддерживающее Воодушевление	Дварф, военачальник	Спасбросок или дополнительные хиты для цели слова <i>воодушевления</i>
Придача Мощи	Военачальник	+1 к броскам атак, предоставленных вами
Сбивающий Гнев	Тифлинг, военачальник	Цель <i>адского гнева</i> предоставляет боевое превосходство
Спасительное Воодушевление	Военачальник	Союзник получает от слова <i>воодушевления</i> спасбросок
Тактическое Воодушевление	Элдрин, военачальник	Добавляйте модификатор Инт к хитам, восстановленным словом <i>воодушевления</i>
Улучшенная Бравада	Военачальник, Присутствие вояки	Союзники получают от Присутствия вояки +1 к броскам атаки или скорости
Улучшенная Находчивость	Военачальник, Находчивое присутствие	Союзник получает от Находчивого присутствия +2 к урону и временным хитам
Улучшенная Тактика	Военачальник, Тактическое присутствие	Союзник получает от Тактического присутствия +1 к броскам атаки
Улучшенное Вдохновение	Военачальник, Вдохновляющее присутствие	Союзник получает +2 хита от Вдохновляющего присутствия
Улучшенное Воодушевляющее Слово	Военачальник	Добавляйте модификатор Хар к хитам, восстановленным словом <i>воодушевления</i>
Управление Тьмой	Дроу, военачальник	Изменение плотности <i>облака тьмы</i>
Фейская Команда	Элдрин, военачальник, Тактическое присутствие	Союзник может телепортироваться до или после атаки

Черта воина	Требования	Выгода
Агрессивная Устойчивость	Лов 13, Мдр 13, воин	+1 к броскам атаки после использования второго дыхания в раненом состоянии
Боковая Защита	Человек, воин, Боевой вызов	Смежные союзники получают +1 к защитам от отмеченных врагов
Вера В Победу	Тел 15, воин	+1 к спасброскам после уменьшения хитов врага до 0
Волочащий Цеп	Лов 15, воин	Используя цеп, сдвигайте врага, когда сбиваете его с ног
Глубокая Рана	Тел 15, воин	Враг получает -2 к спасброскам от продолжительного урона
Громоподобный Молот	Тел 15, воин	Враг получает -2 к спасброскам от состояний, причинённых булавой или молотом
Групповое Нападение	Полуэльф, воин	Союзники причиняют +1 урон отмеченной вами цели
Долгий Гнев	Тифлинг, воин, Боевой вызов	После <i>адского гнева</i> +1 к атаке, пока цель отмечена
Защитная Устойчивость	Тел 13, Мдр 13, воин	+1 ко всем защитам от второго дыхания в раненом состоянии
Каменная Кровь Дварфа	Дварф, воин, Неистовая мощь	Больше временных хитов от Неистойой мощи
Кровавое Воодушевление	Тел 13, драконорождённый, воин	Укрепляющие таланты предоставляют +2 временных хита в раненом состоянии
Мастер Грохочущей Земли	Генази, воин	Бонусы к броскам атаки и урона <i>подземного толчка</i>
Неожиданный Бросок	Лов 17, воин или плут	Дополнительный урон 1[Ор] при атаке в броске с лёгким клинком или копьём
Нечестный Бой	Воин или плут	+4 рукопашного урона захваченным врасплох врагам
Ободряющее Дыхание	Тел 13, драконорождённый, воин	<i>Дыхание дракона</i> предоставляет +1 к атакам укрепляющими талантами
Оборона Щитом	Мдр 13, воин	+1 к КД и Реакции, когда попадает талант, требующий щит
Потрошающий Клинок	Лов 15, воин	Убив врага, шаг совершаете малым действием
Преданный Вызов	Дварф, воин, Боевой вызов	Бонус к броскам стандартных рукопашных атак, равный модификатору Мдр
Принятие Мер	Мдр 15, воин	+2 ко всем защитам от цели критического рукопашного попадания
Провоцированная Меткость	Мдр 13, эльф, воин	<i>Эльфийская меткость</i> не тратится при промахе
Толчок Древком	Лов 15, Мдр 15, воин	Сбивание с ног толкаемых или сдвигаемых древковым оружием врагов
Улучшенная Мощь	Воин, тренированная Выносливость	Укрепляющие таланты предоставляют больше временных хитов
Фейские Клинки	Элдрин, воин, Техника вихря	+1 к урону с клинками в обеих руках
Храбрый Полурослик	Полурослик, воин	+1 к броскам атаки по Большим и ещё большим отмеченным целям
Хранитель Бури	Генази, воин, Боевой вызов	Причиняйте урон звуком или электричеством

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Черта плута	Требования	Выгода
Агрессивное Нападение	Плут, Первый удар, Жестокий головорез	Сдвигаите целей, которые ещё не действовали, на 1 клетку
Безжалостное Ранение	Плут, Вышибала, Скрытая атака	Враг получает -2 к спасброскам от состояний, причинённых булавами и дубинами
Владелец Пронзающего Пламени	Генази, плут	<i>Огненный пульс</i> игнорирует сопротивляемости и иммунитеты цели, если у вас есть боевое превосходство
Групповое Запугивание	Полуэльф, плут, тренированное Запугивание	Союзники получают +1 к броскам атаки по врагам, находящимся под эффектом устрашающего таланта
Долгожданная Схватка	Плут, Первый удар	+1 к скорости и броскам рукопашных атак в раунде неожиданности
Жестокая Рана	Плут, Жестокий головорез, Скрытая атака	Причиняйте Скрытой атакой дополнительный продолжительный урон
Жестокое Взаимодействие	Сил 15, драконорождённый, плут	+2 к урону, когда находитесь рядом с союзниками
Искусность С Длинным Мечом	Эладрин, плут	Длинный меч считается лёгким клинком
Кузнец Ловушек Дварфов	Дварф, плут	+4 к проверкам Воровства и Внимательности для ловушек и замков
Нацеливание Тёмного Огня	Дроу плут или дроу следопыт	Цель вашего <i>тёмного огня</i> получает дополнительный урон
Неожиданный Бросок	Лов 17, воин или плут	Дополнительный урон 1[Ор] при атаке в броске с лёгким клинком или копьём
Нечестный Бой	Воин или плут	+4 рукопашного урона захваченным врасплох врагам
Опрометчивая Скрытая Атака	Человек, плут, Скрытая атака	Предоставьте боевое превосходство за дополнительный урон от Скрытой атаки
Опрометчивый Рывок	Плут, Мастер уклонения	Вместо совершения шага пройдите немного дальше
Подрез Лодыжки	Полурослик, плут, Скрытая атака	Большие цели Скрытой атаки становятся замедленными
Скоростной Ответ	Лов 15, плут	От попадания провоцированных атак увеличивается скорость
Скрытная Меткость	Эльф, плут, Скрытая атака	<i>Эльфийская меткость</i> не тратится при промахе по врагу
Стрелок С Двух Рук	Плут	Ручной арбалет считается дополнительным оружием, перезарядка свободным действием
Туннельный Ловчий	Сил 13, Тел 13, дварф, плут	Одноручные кирки, молоты и топоры считаются лёгкими клинками
Убивающее Действие	Плут, Скрытая атака	Причините урон от Скрытой атаки ещё раз после единицы действия
Удачливый Налётчик	Полурослик плут или полурослик следопыт	Когда вы бежите, по вам труднее попасть
Ужасающий Гнев	Хар 15, тифлинг, плут	После <i>адского гнева</i> штраф от ужасающих талантов увеличивается до -4
Уличный Головорез	Сил 13, Тел 13, плут	Булавы считаются лёгкими клинками
Хитрая Засада	Тифлинг, плут	Бонус к броску урона по цели <i>адского гнева</i> , если вы обладаете боевым превосходством над ней
Чувство Ловушек	Мдр 13, плут	+2 ко всем защитам от ловушек, +2 к обнаружению ловушек



КАМЕННАЯ КРОВЬ ДВАРФА

Требования: Дварф, воин, классовое умение Неистовая мощь

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к временным хитам, получаемым за счёт талантов с ключевым словом «укрепляющий». Этот бонус увеличивается до 4 на 11 уровне и до 6 на 21 уровне.

КАМУФЛЯЖ

Требования: Следопыт, тренированная Скрытность

Выгода: Если вы находитесь на открытой местности и обладаете укрытием или покровом, то получаете бонус черты +5 к проверкам Скрытности.

КРОВАВОЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Требования: Тел 13, драконорождённый, воин

Выгода: Когда вы в раненом состоянии попадаете талантом с ключевым словом «укрепляющий», вы получаете дополнительно 2 временных хита.

КУЗНЕЦ ЛОВУШЕК ДВАРФОВ

Требования: Дварф, плут

Выгода: Вы получаете бонус черты +4 к проверкам Внимательности, совершённым для обнаружения ловушек, и проверкам Воровства, совершённым для взлома замков и отключения ловушек.

ЛОВКИЙ СПУТНИК

Требования: Полурослик, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Когда по вашему зверю-спутнику попадает атака, вы можете использовать свой расовый талант *второй шанс* во благо своего зверя.

МАСТЕР ГРОХОЧУЩЕЙ ЗЕМЛИ

Требования: Генази, воин

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки расового таланта *подземный толчок* и врагам, сбитым этим талантом, причиняете урон, равный модификатору Силы.

МАСТЕРСТВО ЗВЕРЕЙ ДРОУ

Требования: Дроу, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает иммунитет к эффекту вашего расового таланта *облако тьмы*.

МАСТЕРСТВО ЗВЕРЕЙ ЛЮДЕЙ

Требования: Человек, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +1 ко всем защитам.



МАСТЕРСТВО ЗВЕРЕЙ ЭЛЬФОВ

Требования: Эльф, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник игнорирует труднопроходимую местность во время совершения шага.

Вы можете использовать расовый талант *эльфийская меткость*, чтобы перебрасывать бросок атаки, совершённый вашим зверем-спутником.

МСТИТЕЛЬНЫЙ ЗВЕРЬ

Требования: Следопыт, классовое умение Добыча охотника, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Когда ваша добыча причиняет вам урон атакой, ваш зверь-спутник получает до конца вашего следующего хода бонус +1 к броскам атаки и урона по этому существу.

НАЦЕЛИВАНИЕ ТЁМНОГО ОГНЯ

Требования: Дроу плут или дроу следопыт

Выгода: Каждый раз, когда вы причиняете цели таланта *тёмный огонь* урон от Скрытой атаки или Добычи охотника, эта атака причиняет дополнительный урон, равный модификатору Мудрости.

НЕОЖИДАННЫЙ БРОСОК

Требования: Лов 17, воин или плут

Выгода: Когда вы совершаете атаку в броске по цели, которая предоставляет вам боевое превосходство, атака причиняет дополнительный урон 1[Op], если вы попали лёгким клинком или копьём.

НЕЧЕСТНЫЙ БОЙ

Требование: Воин или плут

Выгода: Вы получаете бонус +4 к броскам рукопашного урона оружием по захваченным врасплох врагам.

ОБОДРЯЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ

Требования: Тел 13, драконорождённый, воин

Выгода: Когда вы используете расовый талант *дыхание дракона*, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки талантов с ключевым словом «укрепляющий».

ОБОРОНА ЩИТОМ

Требования: Мдр 13, воин

Выгода: Когда вы попадаете талантом, для которого требуется щит, вы получаете бонус +1 к КД и Реакции до конца своего следующего хода или пока не прекратите использовать щит.

ОДИНОЧНОЕ НАПАДЕНИЕ

Требование: Следопыт

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам рукопашных атак, если в пределах 3 клеток от цели больше нет других существ.

ОПЕРЕЖАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ

Требования: Эльф, военачальник, классовое умение Боевой командир

Выгода: Когда вы попадаете по врагу атакой из лука, все союзники в пределах 10 клеток от вас, которые видят и слышат вас, получают до начала вашего следующего хода бонус +1 к броскам дальнобойных атак по этой цели.

ОПРОМЕТЧИВАЯ СКРЫТАЯ АТАКА

Требования: Человек, плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Когда вы причиняете урон от Скрытой Атаки, вы можете получить бонус +2 к броску урона. Если вы это делаете, то предоставляете до конца своего следующего хода боевое превосходство всем врагам.

ОПРОМЕТЧИВЫЙ РЫВОК

Требования: Плут, классовое умение Мастер уклонения

Выгода: Если талант позволяет вам совершить шаг, то вы вместо этого можете переместиться на то же расстояние + 2 клетки.

ОТВАЖНАЯ КОМАНДА

Требования: Полурослик, военачальник, классовое умение Присутствие вояки

Выгода: Если враг, обладающий боевым превосходством над вами, промахивается рукопашной атакой, ваши союзники получают до начала вашего следующего хода бонус +1 к броскам атаки по этому врагу.

ОХОТНИК ВЕТРА И ВОЛНЫ

Требования: Генази, следопыт

Выгода: Когда вы используете расовый талант *быстрый поток* или *идуций по ветру*, добавьте 2 клетки к расстоянию, на которое позволяет переместиться талант.

ПОДДЕРЖИВАЮЩЕЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Требования: Дварф, военачальник

Выгода: Когда вы используете слово *воодушевления* на смежном союзнике, этот союзник может или восстановить дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Мудрости, или совершить спасбросок.



ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Черта следопыта	Требования	Выгода
Безопасный Лагерь	Мдр 13, следопыт, тренированные Внимательность, Природа и Скрытность	Союзники получают бонус к Внимательности и Скрытности во время продолжительного отдыха
Групповая Добыча	Полуэльф, следопыт	Союзники причиняют +1 урон вашей добыче
Дьявольский Спутник	Тифлинг, следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает сопротивляемость огню
Жестокая Меткость	Эльф, следопыт, Добыча охотника	Попадание, переброшенное за счёт <i>эльфийской меткости</i> , причиняет дополнительный урон
Защитник Зверей	Следопыт, Дрессировка животных	Атаки по зверю провоцируют атаки от вас
Камуфляж	Мдр 13, следопыт, тренированная Скрытность	+5 к Скрытности на открытой местности, обладая покровом или укрытием
Ловкий Спутник	Полурослик, следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает +2 КД от провоцированных атак
Мастерство Зверей Дроу	Дроу, следопыт, Дрессировка животных	Зверь видит через ваше <i>облако тьмы</i>
Мастерство Зверей Людей	Человек, следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает +1 ко всем защитам
Мастерство Зверей Эльфов	Эльф, следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает преимущества от Дикого шага и <i>эльфийской меткости</i>
Мстительный Зверь	Следопыт, Добыча охотника, Дрессировка животных	Зверь получает +1 к броскам атаки и урона по вашей добыче
Нацеливание Тёмного Огня	Дроу плут или дроу следопыт	Цель вашего <i>тёмного огня</i> получает дополнительный урон
Одинокое Нападение	Следопыт	+1 к броскам рукопашных атак, когда рядом с целью больше никого нет
Охотник Ветра И Волны	Генази, следопыт	+2 к перемещению <i>быстрым потоком</i> или <i>идушим по ветру</i>
Прицеливание Охотника	Следопыт, Добыча охотника	Игнорирование укрытия и покрова цели
Руководство Зверем	Следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает +2 к навыкам, тренированным у вас
Скоординированная Возможность	Следопыт, Дрессировка животных	+2 к урону провоцированными атаками, если рядом стоит зверь
Спутник-Громоклык	Дварф, следопыт, Дрессировка животных	Хиты вашего кабана увеличиваются вместе с вашим уровнем
Тренировка Зверя	Следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает тренировку навыка
Удачливый Налётчик	Полурослик плут или полурослик следопыт	Когда вы бежите, по вам труднее попасть
Устойчивый К Дыханию Зверь	Драконорождённый, следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает сопротивляемость к виду урона вашего <i>дыхания дракона</i>
Фейский Спутник	Эладрин, следопыт, Дрессировка животных	Зверь получает фейское происхождение и прочие преимущества
Хищное Действие	Следопыт, Добыча охотника	Причините урон от Добычи охотника ещё раз после использования единицы действия
Экспертный Следопыт	Мдр 13, следопыт, тренированная Внимательность	+5 к проверкам Внимательности для обнаружения следов и Сл нахождения ваших следов



ПОДРЕЗ ЛОДЫЖКИ

Требования: Полурослик, плут, классовое умение

Скрытая атака

Выгода: Если вы попадаете по врагу как минимум Большого размера и можете причинить ей урон от Скрытой атаки, то вы можете не причинять урон от Скрытой атаки, но замедлить цель до конца вашего следующего хода. Это считается использованием Скрытой атаки в этом раунде.

ПОТРОШАЩИЙ КЛИНОК

Требования: Лов 15, воин

Выгода: Если вы опускаете хиты врага до 0 атакой, использующей тяжёлый клинок, то до конца своего следующего хода можете совершать шаг малым действием.

ПРЕДАННЫЙ ВЫЗОВ

Требования: Дварф, воин, классовое умение

Боевой вызов

Выгода: Когда вы совершаете стандартную рукопашную атаку, предоставленную Боевым вызовом, вы получаете бонус к броскам атаки и урона, равный модификатору Мудрости.

ПРИДАЧА МОЩИ

Требование: Военачальник

Выгода: Когда союзник совершает атаку, дарованную одним из ваших талантов военачальника, чтобы атаковать смежного с вами врага, он получает бонус +1 к броску атаки.

ПРИНЯТИЕ МЕР

Требования: Мдр 15, воин

Выгода: Когда вы совершаете критическое попадание по цели рукопашной атакой, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам от атак цели.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ ОХОТНИКА

Требования: Следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Вы не получаете обычный штраф –2 к броскам атаки по добыче, если у неё есть покров или укрытие.

ПРОВОЦИРОВАННАЯ МЕТКОСТЬ

Требования: Мдр 13, эльф, воин

Выгода: Если вы используете расовый талант *эльфийская меткость* чтобы перебросить бросок спровоцированной атаки, и второй результат промахивается, талант не тратится.

РУКОВОДСТВО ЗВЕРЕМ

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус черты +2 ко всем навыкам, которые тренированы у вас.

СБЫВАЮЩИЙ ГНЕВ

Требования: Тифлинг, военачальник

Выгода: Цель вашего расового таланта *адский гнев* предоставляет боевое превосходство вашим союзникам до конца своего следующего хода.

СКООРДИНИРОВАННАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Если ваш зверь-спутник находится в клетке, смежной с целью вашей спровоцированной атаки, вы получаете бонус +2 к броску урона.

СКОРОСТНОЙ ОТВЕТ

Требования: Лов 15, плут

Выгода: Если по вам во время перемещения попадает спровоцированная атака, вы получаете для этого перемещения бонус +1 к скорости. Это преимущество совокупно с самим собой, если по вам попадают несколько раз.

СКРЫТНАЯ МЕТКОСТЬ

Требования: Эльф, плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Если вы используете расовый талант *эльфийская меткость* для перебрасывания атаки по врагу, который предоставляет вам боевое превосходство, и второй бросок промахивается, *эльфийская меткость* не считается использованной.

СПАСИТЕЛЬНОЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Требование: Военачальник

Выгода: Когда вы используете слово *воодушевления*, то можете отказаться от костей дополнительного лечения, чтобы позволить цели совершить спасбросок.

СПУТНИК-ГРОМОКЛЫК

Требования: Дварф, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Если вы выбрали своим зверем-спутником кабана, его максимальные хиты увеличиваются на количество, равное вашему уровню.

СТРЕЛОК С ДВУХ РУК

Требование: Плут

Выгода: Вы можете считать ручной арбалет дополнительным оружием и перезаряжать его одной рукой свободным действием. Если вы совершаете критическое попадание и в вашей дополнительной руке есть ручной арбалет, вы можете совершить им стандартную дальнобойную атаку.

ТАКТИЧЕСКОЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Требования: Эладрин, военачальник

Выгода: Добавьте свой модификатор Интеллекта к количеству хитов, восстанавливаемых словом *воодушевления*.

ТОЛЧОК ДРЕВКОМ

Требования: Лов 15, Мдр 15, воин

Выгода: Когда вы атакой древковым оружием или копьём толкаете или сдвигаете цель как минимум на 2 клетки, вы можете также сбить её с ног в конце вынужденного перемещения.

ТРЕНИРОВКА ЗВЕРЯ

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает тренировку одного навыка. Если вы позже замените зверя-спутника, можете также поменять и навык, тренируемый этой чертой.

Особенность: Вы можете брать эту черту несколько раз. Зверь-спутник каждый раз получает тренировку нового навыка.

ТУННЕЛЬНЫЙ ЛОВЧИЙ

Требования: Сил 13, Тел 13, дварф, плут

Выгода: Вы можете использовать любые таланты плута, требующие лёгкий клинок, используя одной рукой кирку, молот или топор. Используя одно из этих оружий, вы уменьшаете урон от Скрытой атаки на одну кость.

УБИВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ

Требования: Плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Если вы используете единицу действия на совершение дополнительного действия, и в этом раунде уже причиняли урон от Скрытой атаки, то можете в этом ходу причинить дополнительный урон второй раз.

УДАЧЛИВЫЙ НАЛЁТЧИК

Требования: Полурослик плут или полурослик следопыт

Выгода: Когда вы бежите, враги, совершающие во время этого перемещения спровоцированные атаки, должны совершать по два броска и использовать наименьший результат.

УЖАСАЮЩИЙ ГНЕВ

Требования: Хар 15, тифлинг, плут

Выгода: Когда вы используете расовый талант *адский гнев*, все таланты с ключевым словом «ужасающий», которые вы используете против цели до конца своего следующего хода, причиняют штраф к броскам атаки цели не -2, а -4.



УЛИЧНЫЙ ГОЛОВОРЕЗ

Требования: Сил 13, Тел 13, плут

Выгода: Вы можете использовать булаву для всех талантов плута, требующих лёгкий клинок. При использовании булавы урон от Скрытой атаки уменьшается на одну кость.

УЛУЧШЕННАЯ БРАВАДА

Требования: Военачальник, классовое умение Присутствие вояки

Выгода: Когда союзник использует ваше Присутствие вояки, он получает или бонус +1 к броскам атаки, или бонус +1 к скорости для действия движения (на выбор союзника).

УЛУЧШЕННАЯ МОЦЬ

Требования: Воин, тренированная Выносливость

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к количеству временных хитов, получаемых от талантов с ключевым словом «укрепляющий». На 11 уровне этот бонус увеличивается до +2. На 21 уровне этот бонус увеличивается до +3.

УЛУЧШЕННАЯ НАХОДЧИВОСТЬ

Требования: Военачальник, классовое умение Находчивое присутствие

Выгода: Добавьте 2 к дополнительному урону и временным хитам, предоставляемым вашим Находчивым присутствием.

УЛУЧШЕННАЯ ТАКТИКА

Требования: Военачальник, классовое умение Тактическое присутствие

Выгода: Бонус к броскам атаки, предоставленный вашим Тактическим присутствием, увеличивается на 1.

УЛУЧШЕННОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Требования: Военачальник, классовое умение Вдохновляющее присутствие

Выгода: Ваше Вдохновляющее присутствие восстанавливает дополнительно 2 хита.

УЛУЧШЕННОЕ СЛОВО ВОДУШЕВЛЕНИЯ

Требование: Военачальник

Выгода: Добавляйте модификатор Харизмы к хитам, вылеченным вашим словом воодушевления.

УПРАВЛЕНИЕ ТЬМОЙ

Требования: Дроу, военачальник

Выгода: Когда вы используете расовый талант *облако тьмы*, вы можете сделать местность не полностью блокирующей видимость, а слабо или сильно блокирующей видимость местностью. Если вы уменьшаете интенсивность тьмы, то существа в облаке не становятся слепыми.

УСТОЙЧИВЫЙ К ДЫХАНИЮ ЗВЕРЬ

Требования: Драконорождённый, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает сопротивляемость 5 + половина вашего уровня к тому виду урона, который причиняет ваш расовый талант *дыхание дракона*.



ФЕЙСКАЯ КОМАНДА

Требования: Эладрин, военачальник, классовое умение Тактическое присутствие

Выгода: Когда союзник, которого вы видите, тратит единицу действия на совершение атаки, он может телепортироваться на 1 клетку до или после этой атаки.

ФЕЙСКИЕ КЛИНКИ

Требования: Эладрин, воин, классовое умение Техника вихря

Выгода: Когда вы используете два лёгких клинка, два тяжёлых клинка или один тяжёлый и один лёгкий клинок, вы получаете бонус +1 к броскам урона.

ФЕЙСКИЕ КЛИНКИ

Оружейники эладринов часто изготавливают оружие парами. Будь то два абсолютно одинаковых клинка, или один тяжёлый и один лёгкий, это оружие отлично смотрится, находясь в руках одного владельца. Однако гораздо важнее то, что они отлично сбалансированы, и лежат в руках как влитые.



ФЕЙСКИЙ СПУТНИК

Требования: Эладрин, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник вместо природного происхождения получает фейское происхождение, и бонус +5 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «очарование».

Когда вы используете расовый талант *шаг фей*, ваш зверь-спутник может телепортироваться на то же расстояние, что и вы.

ХИТРАЯ ЗАСАДА

Требования: Тифлинг, плут

Выгода: Если вы используете *адский гнев*, обладая боевым превосходством над его целью, вы получаете бонус к броску урона, равный модификатору Ловкости.

ХИЩНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Требования: Следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Если вы используете единицу действия на совершение дополнительного действия, и вы уже причиняли в этом раунде урон от Добычи охотника, вы можете в этом ходу причинить дополнительный урон второй раз.

ХРАБРЫЙ ПОЛУРОСЛИК

Требования: Полурослик, воин

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки по отмеченным вами существам как минимум Большого размера.

ХРАНИТЕЛЬ БУРИ

Требования: Генази, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Если вы при совершении стандартной рукопашной атаки, дарованной Боевым вызовом, находитесь в воплощении духа шторма, то можете вместо обычного урона причинить урон звуком или электричеством.

ЧУВСТВО ЛОВУШЕК

Требования: Мдр 13, плут

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 ко всем защитам от атак ловушек и проверкам Внимательности, совершённым для нахождения ловушек.

ЭКСПЕРТНЫЙ СЛЕДОПЫТ

Требования: Мдр 13, следопыт, тренированная Природа

Выгода: Вы получаете бонус черты +5 к проверкам Внимательности, совершённым для поиска следов.

Добавьте 5 к Сл проверок Внимательности других существ, совершённых для нахождения ваших следов. Это преимущество вы можете делить с десятью идущими с вами спутниками.



ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Все черты из этого раздела доступны персонажам 11 уровня и выше, выполняющим требования.

АДСКАЯ СКРЫТАЯ АТАКА

Требования: 11 уровень, тифлинг, плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Когда вы причиняете урон от Скрытой атаки, вы можете потратить свой *адский гнев* на то, причинить дополнительный урон огнём 1кб за каждую кость причинённого урона от Скрытой атаки.

БЛИЗКАЯ ДОБЫЧА

Требования: 11 уровень, Мдр 15, следопыт, классовое умение Добыча охотника, классовое умение Первый выстрел

Выгода: Бонус к броскам атаки, дарованный Первым выстрелом, увеличивается до +2, если цель является вашей добычей.

Ближкий Убийца

Требования: 11 уровень, эльф, плут

Выгода: Если ни один из ваших союзников не находится к цели ближе чем вы, вы получаете бонус +2 к броскам урона от дальнебойных атак по цели.

Боевое Открытие

Требования: 11 уровень, полуэльф, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Когда вы можете благодаря Боевому вызову совершить стандартную рукопашную атаку, вы можете вместо этого позволить союзнику совершить свободным действием стандартную рукопашную атаку по той же самой цели.

Большая Мощь

Требования: 11 уровень, Тел 15, воин, классовое умение Неистовая мощь

Выгода: Дополнительный урон, предоставленный Неистойой мощью, увеличивается на 1. На 21 уровне он увеличивается на 2.

Быстрый И Горячий

Требования: 11 уровень, Хар 15, военачальник

Выгода: Когда вы совершаете по врагу атаку в броске, ваши союзники получают до конца вашего следующего хода боевое превосходство над ним.

Возмездие Каменных Ног

Требования: 11 уровень, дварф, воин

Выгода: Если смежный враг толкает или сдвигает вас, вы можете до вынужденного перемещения совершить по нему спровоцированную атаку. Если эта атака попадает, вы можете отменить вынужденное перемещение.

Возрождение Охотника

Требования: 11 уровень, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Когда вы опускаете хиты своей добычи до 0, вы можете свободным действием использовать второе дыхание. При этом вы не получаете обычный бонус к защитам.

Воитель Драконьего Дыхания

Требования: 11 уровень, драконорождённый, любой воинский класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *дыхание дракона*, ваша следующая атака рукопашным оружием причинит при попадании дополнительный урон 1[Ор]. Вид урона такой же, как у *дыхания дракона*.

Воитель Фаланги

Требования: 11 уровень, военачальник или воин, владение лёгкими или тяжёлыми щитами

Выгода: Если вы используете щит, смежные союзники получают бонус щита +1 к КД.

Всплеск Защиты

Требования: 11 уровень, Тел 15, военачальник

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, вы можете предоставить бонус +2 ко всем защитам не только себе, но и одному смежному союзнику.

Выдержка

Требования: 11 уровень, Тел 17, воин

Выгода: Когда вы используете исцеление, чтобы восстановить хиты, вы также получаете временные хиты в количестве, равном модификатору Телосложения.

Гневный Охотник

Требования: 11 уровень, тифлинг, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Если вы используете свой расовый талант *адский гнев* против своей добычи, вы получаете бонус таланта +3 к своему следующему броску атаки по цели, совершённого до конца вашего следующего хода.

Групповое Окружение

Требования: 11 уровень, полуэльф, плут

Выгода: Если вы окружаете врага, все союзники получают над ним боевое превосходство.

Дар Авандры

Требования: 11 уровень, полурослик, плут

Выгода: Когда вы используете расовый талант *второй шанс*, и атака врага промахивается, вы получаете боевое превосходство для следующего броска атаки, который вы совершаете по этому врагу до конца своего следующего хода.

Драконье Высокомерие

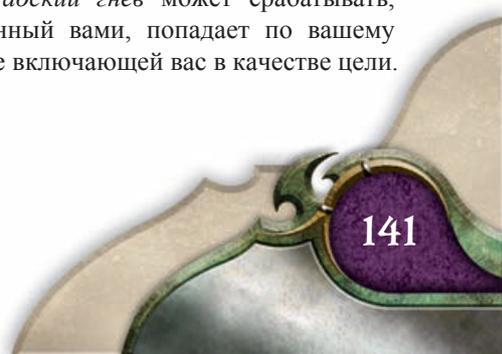
Требования: 11 уровень, драконорождённый, воин

Выгода: Когда вы толкаете или сбиваете с ног врага, вы причиняете ему урон, равный модификатору Силы.

Дьявольский Защитник

Требования: 11 уровень, тифлинг, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Ваш *адский гнев* может срабатывать, когда враг, отмеченный вами, попадает по вашему союзнику атакой, не включающей вас в качестве цели.



ЧЕРТЫ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Любой воинский класс	Требования	Выгода
Воитель Драконьего Дыхания	Драконорождённый, любой воинский класс	Дополнительный урон от рукопашной атаки после <i>дыхания дракона</i>
Кровавое Упорство	Человек, любой воинский класс	+2 ко всем защитам, когда впервые становитесь раненым

Черта военачальника	Требования	Выгода
Быстрый И Горячий	Хар 15, военачальник	Союзники получают боевое превосходство над врагом, которого вы атакуете в броске
Воитель Фаланги	Военачальник или воин, владение лёгкими или тяжёлыми щитами	Смежные союзники получают +1 КД, если вы используете щит
Всплеск Защиты	Тел 15, военачальник	Союзник получает бонусы к защитам от вашего второго дыхания
Жизненное Вдохновение	Полуэльф, военачальник	Союзники восстанавливают вторым дыханием больше хитов
Кровавое Воодушевление	Драконорождённый, военачальник	Из <i>слова воодушевления</i> извлекает пользу второй союзник
Мстящий Дух	Человек военачальник или человек воин	Получение единицы действия, когда хиты союзника опускаются ниже 1
Надёжная Находчивость	Военачальник, Находчивое присутствие	Союзник получает временные хиты от вашего Находчивого присутствия
Непреклонная Тактика	Дварф, военачальник	<i>Слово воодушевления</i> уменьшает эффекты толчка, подтягивания и сдвига
Стихийные Спутники	Генази, военачальник	Смежные союзники получают вашу расовую сопротивляемость к энергии
Строй Военачальника	Инт 17, военачальник	Помощь двум союзникам одновременно
Фейская Тактика	Эладрин, военачальник	Стоящий рядом союзник может использовать <i>шаг фей</i> вместе с вами

Черта воина	Требования	Выгода
Боевое Открытие	Полуэльф, воин, Боевой вызов	Возможность союзнику атаковать вашего врага
Большая Мощь	Тел 15, воин, Неистовая мощь	Урон от Неистойой мощи увеличивается
Возмездие Каменных Ног	Дварф, воин	Толкающие и сдвигающие вас враги провоцируют атаки
Воитель Фаланги	Военачальник или воин, владение лёгкими или тяжёлыми щитами	Смежные союзники получают +1 КД, если вы используете щит
Выдержка	Тел 17, воин	Получение временных хитов при использовании исцеления
Драконье Высокомерие	Драконорождённый, воин	Урон врагам, которых вы толкаете или сбиваете с ног
Дьявольский Защитник	Тифлинг, воин, Боевой вызов	<i>Адский гнев</i> применяется и к врагам, атакующим ваших союзников
Карающая Метка	Воин, Боевой вызов	Добавление модификатора Мдр к урону отмеченным врагам
Ловкий Вихрь	Лов 15, воин, Техника вихря	+1 к урону от Техники вихря
Мстящий Дух	Человек военачальник или человек воин	Получение единицы действия, когда хиты союзника опускаются ниже 1
Опрометчивый Атакующий	Воин	Совершение стандартной атаки после критического попадания
Приспосабливающийся Лучник	Эльф, воин, Боевой вызов	Использование лука для атак, предоставленных Боевым вызовом
Проворство В Кольчуге	Лов 15, воин	Игнорирование штрафа к скорости от кольчуги
Пугающий Вызов	Воин, Боевой вызов	Отмеченным существам –3 к атаке всех кроме вас
Сильное Ранение	Дварф, воин	Причинение воинскими талантами на день продолжительного урона 5
Стихийный Хранитель	Тел 15, генази, воин	Расовые особенности улучшаются, когда вы рядом с союзниками
Фейский Бросок	Эладрин, воин	Использование надёжного <i>шага фей</i> совместно с атакой в броске

Черта плута	Требования	Выгода
Адская Скрытая Атака	Тифлинг, плут, Скрытая атака	Объединённые Скрытая атака и <i>адский гнев</i> приносят больше урона
Бликий Убийца	Эльф, плут	+2 урона, если вы находитесь ближе всех к цели
Групповое Окружение	Полуэльф, плут	Союзники получают боевое превосходство над окружённым вами врагом
Дар Авандры	Полураслик, плут	<i>Второй шанс</i> приносит боевое превосходство
Кровопускающий Удар В Спину	Плут, Скрытая атака	Таланты плута на день причиняют продолжительный урон 5
Мастерство С Оружием Плута	Плут, Оружейное дарование плута	Кинжалы и сюрикены считаются высококритическим оружием
Обходящий Бросок	Плут, тренированная Акробатика	Атаку в броске можно оканчивать в любой клетке, смежной с целью
Приспосабливающаяся Скрытая Атака	Плут, Скрытая атака	Скрытая спровоцированная атака замедляет цель
Тёмный Прыгун	Дроу, плут	Телепортирование свободным действием в <i>облако тьмы</i>
Уклончивое Маневрирование	Лов 17, Хар 15, плут	+1 к КД и Реакции, когда совершаете шаг как минимум на 2 клетки
Уничтожение Слабых	Хар 15, плут	+2 урона рукопашными атаками раненым и ослабленным врагам
Фейский Гамбит	Эладрин, плут	Боевое превосходство над врагами, к которым подходите <i>шагом фей</i>



ЧЕРТЫ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Черта следопыта	Требования	Выгода
Близкая Добыча	Мдр 15, следопыт, Добыча охотника, Первый выстрел	Бонус от Первого выстрела увеличивается, если цель является вашей добычей
Возрождение Охотника	Следопыт, Добыча охотника	Использование второго дыхания после убийства врага
Гневный Охотник	Тифлинг, следопыт, Добыча охотника	Использование <i>адского гнева</i> против добычи приносит бонус к броскам атаки
Защищающий Зверь	Следопыт, Дрессировка животных	+1 КД если зверь-спутник находится рядом
Здоровый Зверь	Следопыт, Дрессировка животных	Ваш зверь-спутник получает исцеление и хиты
Кровопускающая Точность	Следопыт, Добыча охотника	Таланты следопыта на день причиняют продолжительный урон 5
Мастерство Зверей Полуросликов	Полурослик, следопыт, Дрессировка животных	Зверь-спутник раз в сцену может использовать <i>второй шанс</i>
Отвлекающий Спутник	Следопыт, Добыча охотника, Дрессировка животных	Добыча получает -2 к атакам и урону вас и вашего зверя
Превосходство Охотника	Эльф, следопыт, Добыча охотника	+2 урона добыче, над которой есть боевое превосходство
Сверхъестественные Чувства	Мдр 15, следопыт, тренированная Внимательность	Проверки Внимательности совершаются два раза
Тёмный Охотник	Дроу, следопыт, Добыча охотника	Все враги в <i>облаке тьмы</i> считаются вашей добычей

ЖИЗНЕННОЕ ВОДОШНОВЕНИЕ

Требования: 11 уровень, полуэльф, военачальник

Выгода: Все союзники, которые видят и слышат вас, добавляют ваш модификатор Харизмы к хитам, восстанавливаемым вторым дыханием.

ЗАЩИЩАЮЩИЙ ЗВЕРЬ

Требования: 11 уровень, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Если ваш зверь-спутник находится в смежной с вами клетке, вы получаете бонус +1 к КД.

ЗДОРОВЫЙ ЗВЕРЬ

Требования: 11 уровень, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник получает одно дополнительное исцеление, а также дополнительные хиты, равные 5 + ваш модификатор Мудрости.

КАРАЮЩАЯ МЕТКА

Требования: 11 уровень, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Вы можете один раз в раунд добавить свой модификатор Мудрости к броску урона, причинённого врагу, отмеченному вами.

КРОВАВОЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Требования: 11, драконорождённый, военачальник

Выгода: Если вы используете *слово воодушевления* в раненом состоянии и нацеливаетесь не на себя, то второй союзник, находящийся в пределах дальности таланта, получает временные хиты в количестве, равном вашему удвоенному модификатору Телосложения.

КРОВАВОЕ УПОРСТВО

Требования: 11 уровень, человек, любой воинский класс

Выгода: Когда вы впервые за сцену становитесь раненым, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защита.



КРОВОПУСКАЮЩАЯ ТОЧНОСТЬ

Требования: 11 уровень, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Каждый раз, когда вы попадаете по своей добыче атакующим талантом следопыта на день, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если талант сам причиняет продолжительный урон без указания вида урона, то вместо этого продолжительный урон увеличивается на 5.

КРОВОПУСКАЮЩИЙ УДАР В СПИНУ

Требования: 11 уровень, плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Каждый раз, когда вы причиняете цели урон от Скрытой атаки, используя атакующий талант плута на день, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если талант сам причиняет продолжительный урон без указания вида урона, то вместо этого продолжительный урон увеличивается на 5.

ЛОВКИЙ ВИХРЬ

Требования: 11 уровень, Лов 15, воин, классовое умение Техника вихря

Выгода: Дополнительный урон, предоставленный вашей Техниксой вихря, когда вы носите кольчугу или лёгкий доспех, увеличивается на 1. На 21 уровне он увеличивается на 2.

МАСТЕРСТВО ЗВЕРЕЙ ПОЛУРОСЛИКОВ

Требования: 11 уровень, полурослик, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Ваш зверь-спутник может использовать расовый талант *второй шанс* в качестве таланта на сцену. Это не считается использованием таланта вами, и наоборот.

МАСТЕРСТВО С ОРУЖИЕМ ПЛУТА

Требования: 11 уровень, плут, классовое умение Оружейное дарование плута

Выгода: Если вы используете кинжал или сюрикен, это оружие получает свойство «высококритическое».

МСТЯЩИЙ ДУХ

Требования: 11 уровень, человек военачальник или человек воин

Выгода: Когда хиты союзника с уровнем, не ниже вашего, опускаются до 0 или ниже, вы получаете единицу действия, которую нужно использовать до конца вашего следующего хода, иначе эта единица потеряется. Вы должны слышать или видеть этого союзника, когда его хиты опускаются до 0.



НАДЕЖНАЯ НАХОДЧИВОСТЬ

Требования: 11 уровень, военачальник, классовое умение Находчивое присутствие

Выгода: Когда союзник, которого вы видите, тратит единицу действия для совершения дополнительного действия и использует это действие не для атаки, он получает временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

НЕПРЕКЛОННАЯ ТАКТИКА

Требования: 11 уровень, дварф, военачальник

Выгода: Когда вы используете *слово воодушевления* на союзнике, этот союзник до конца сцены может уменьшать эффекты, толкающие, тянущие или сдвигающие его, на 1 клетку.

ОБХОДЯЩИЙ БРОСОК

Требования: 11 уровень, плут, тренированная Акробатика

Выгода: Если вы совершаете атаку в броске, каждая клетка вашего перемещения не обязана приближать вас к цели, но начать атаку в броске вы обязаны находясь как минимум в 3 клетках от неё.

ОПРОМЕТЧИВЫЙ АТАКУЮЩИЙ

Требования: 11 уровень, воин

Выгода: В первый раз за свой ход, когда вы совершаете критическое попадание атакующим талантом воина, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку. Если вы её совершаете, то получаете до конца своего следующего хода штраф -2 к КД.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ СПУТНИК

Требования: 11 уровень, следопыт, классовое умение Добыча охотника, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: Если ваша добыча находится в клетке, смежной с вашим зверем-спутником, когда вы попадаете по ней атакой, она получает до начала вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки по вам и вашему зверю-спутнику.

ПРЕВОСХОДСТВО ОХОТНИКА

Требования: 11 уровень, эльф, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Вы причиняете Добычей охотника дополнительный урон 2, если обладаете боевым превосходством над своей добычей.

ПРИСПОСАБЛИВАЮЩАЯСЯ СКРЫТАЯ АТАКА

Требования: 11 уровень, плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Если вы попадаете спровоцированной атакой и причиняете урон от Скрытой атаки, цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

ПРИСПОСАБЛИВАЮЩИЙСЯ ЛУЧНИК

Требования: 11 уровень, эльф, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Когда вы можете совершить стандартную рукопашную атаку благодаря Боевому вызову, то вместо неё вы можете совершить стандартную дальнобойную атаку луком. Эта стандартная дальнобойная атака не провоцирует атаки.

ПРОВОРСТВО В КОЛЬЧУГЕ

Требования: 11 уровень, Лов 15, воин

Выгода: Вы игнорируете штраф к скорости, обычно причиняемый ношением кольчуги.

ПУГАЮЩИЙ ВЫЗОВ

Требования: 11 уровень, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Отмеченные вами существа получают штраф -3 к броскам атаки всех атак, не включающих вас в качестве цели (вместо обычного штрафа -2).

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ЧУВСТВА

Требования: 11 уровень, Мдр 15, следопыт, тренированная Внимательность

Выгода: Когда вы совершаете проверку Внимательности, совершайте два броска и используйте наивысший результат.

СИЛЬНОЕ РАНЕНИЕ

Требования: 11 уровень, дварф, воин

Выгода: Когда вы попадаете по врагу атакующим талантом воина на день, используя кирку, молот или топор, этот враг получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Телосложения (спасение оканчивает). Если талант сам причиняет продолжительный урон без указания вида урона, то вместо этого продолжительный урон увеличивается на ваш модификатор Телосложения.

СТИХИЙНЫЕ СПУТНИКИ

Требования: 11 уровень, генази, военачальник

Выгода: Смежные союзники получают ваши сопротивляемости и бонусы к спасброскам, полученные из-за текущего стихийного воплощения.

СТИХИЙНЫЙ ХРАНИТЕЛЬ

Требования: 11 уровень, Тел 15, генази, воин

Выгода: Если в смежных клетках находятся союзники, ваши врождённые расовые защиты улучшаются. Примените преимущество к текущему стихийному воплощению.

Дух ветра, огня или шторма: Увеличьте сопротивляемость на 5.

Дух земли: Увеличьте расовый бонус к спасброскам до +2.

Дух воды: Увеличьте расовый бонус к спасброскам от продолжительного урона до +4.

СТРОЙ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Требования: 11 уровень, Инт 17, военачальник

Выгода: Когда вы используете помощь союзнику, помощь в нападении или помощь в обороне, вы можете помочь этим действием сразу двум союзникам.

ТЁМНЫЙ ОХОТНИК

Требования: 11 уровень, дроу, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Когда вы используете расовый талант *облако тьмы*, все враги в облаке объявляются вами добычей до тех пор, пока они не выйдут из облака. Эти добычи не превышают обычное ограничение на наличие всего одной добычи, и все остальные существа, объявленные вами добычей, остаются добычей. Вы можете причинять урон от Добычи охотника всем добычам, по которым попадёте в облаке.

ТЁМНЫЙ ПРЫГУН

Требования: 11 уровень, дроу, плут

Выгода: В ход, в котором вы использовали расовый талант *облако тьмы*, вы можете один раз свободным действием телепортироваться в любую свободную клетку в пределах облака.

УКЛОНЧИВОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Требования: 11 уровень, Лов 17, Хар 15, плут

Выгода: Если вы в свой ход совершаете шаг как минимум на 2 клетки, вы до начала своего следующего хода получаете бонус +1 к КД и Реакции.

УНИЧТОЖЕНИЕ СЛАБЫХ

Требования: 11 уровень, Хар 15, плут

Выгода: Если у вас есть боевое превосходство над раненой или ослабленной целью, вы получаете бонус +2 к броскам урона рукопашного оружия против этой цели.

5

ФЕЙСКАЯ ТАКТИКА

Требования: 11 уровень, эладрин, военачальник

Выгода: Когда вы используете расовый талант *шаг фей*, вы можете также телепортировать одного союзника, находящегося в пределах 5 клеток от вашей исходной позиции, на расстояние вашего *шага фей*.

ФЕЙСКИЙ БРОСОК

Требования: 11 уровень, эладрин, воин

Выгода: Когда вы совершаете атаку в броске, вы можете свободным действием потратить расовый талант *шаг фей* на то, чтобы заменить телепортацией вплоть до 5 клеток перемещения в броске.

Если атака в броске попадает, *шаг фей* не тратится.

ФЕЙСКИЙ ГАМБИТ

Требования: 11 уровень, эладрин, плут

Выгода: Если вы используете расовый талант *шаг фей* чтобы переместиться в клетку, смежную с врагом, вы получаете над ним боевое превосходство до конца своего хода.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Все черты из этого раздела доступны персонажам 21 уровня и выше, выполняющим требования.

АГРЕССИВНОЕ ЛИДЕРСТВО

Требования: 21 уровень, Хар 19, военачальник

Выгода: Если вы находитесь в сознании, раненые союзники, видящие и слышащие вас, получают бонус +2 к броскам урона.

АДСКИЙ ВОУТЕЛЬ

Требования: 21 уровень, Хар 17, тифлинг, любой воинский класс

Выгода: Когда враг совершает по вам критическое попадание, вы можете использовать против него расовый талант *адский гнев*, даже если вы в этой сцене уже использовали этот талант.

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ УЖАС

Требования: 21 уровень, Сил 17, плут, тренированное Запугивание

Выгода: Когда вы промахиваетесь атакой с ключевым словом «ужасающий», цель получает до конца вашего следующего хода штраф -1 к броскам атаки по вам.

БЕСПОДОБНЫЙ ОХОТНИК

Требования: 21 уровень, Мдр 17, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Объявляя цель своей добычей, вы можете объявить своей добычей вторую цель, находящуюся в пределах 5 клеток от первой. Объявляя добычей третью цель, вы решаете, кто из первых двух целей перестанет быть вашей добычей.

БЫСТРОЕ КОМАНДОВАНИЕ ЗВЕРЕМ

Требования: 21 уровень, Мдр 17, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Выгода: В свой ход вы можете малым действием приказать своему зверю-спутнику совершить стандартную рукопашную атаку.

ВИХРЕВАЯ СКРЫТАЯ АТАКА

Требования: 21 уровень, плут, Классовое умение Скрытая атака

Выгода: Выберите имеющийся у вас атакующий талант плута на сцену. Вы можете применять урон от Скрытой атаки всем целям, по которым вы попадёте этим талантом, и это будет считаться одним использованием Скрытой атаки. Вам всё ещё нужно обладать боевым превосходством над целью, чтобы причинять ей дополнительный урон, и вы не можете причинять дополнительный урон одной цели несколько раз, даже если талант атакует её больше одного раза.

Особенность: Каждый раз, получая уровень, вы можете перенести выгоду этой черты на другой талант, отняв от предыдущего.

ВНЕСЕНИЕ ПОПРАВКИ

Требования: 21 уровень, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Если вы промахиваетесь атакой по своей добыче, вы получаете бонус +2 к следующему броску атаки по ней.

ВОИНСКАЯ РЕШИМОСТЬ

Требования: 21 уровень, Мдр 15, любой воинский класс, тренированная Выносливость

Выгода: Вы можете совершать спасброски от замедления, изумления, обездвиживания, ослабления и ошеломления не только в конце хода, но и в начале своего хода.

ВОИНСКОЕ МАСТЕРСТВО

Требования: 21 уровень, любой воинский класс

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также восстанавливаете воинский талант на сцену, который вы уже использовали в этой сцене.

ВОУТЕЛЬ ТЁМНОГО ПЛАМЕНИ

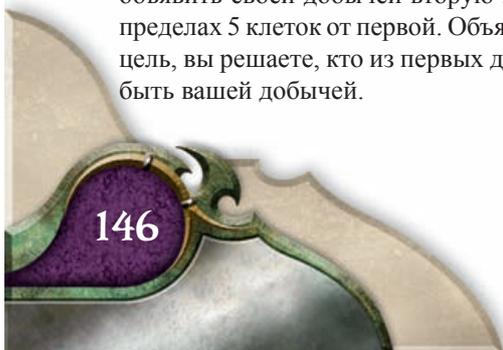
Требования: 21 уровень, дроу, любой воинский класс

Выгода: Если вы опускаете атакой оружием хиты цели вашего расового таланта *тёмный огонь* до 0, вы восстанавливаете *тёмный огонь*.

ВОУТЕЛЬ С КАМЕННЫМ СЕРДЦЕМ

Требования: 21 уровень, Тел 17, дварф, любой воинский класс

Выгода: Вы можете использовать второе дыхание свободным действием.



ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой воинский класс	Требования	Выгода
Адский Воитель	Хар 17, тифлинг, любой воинский класс	Отвечайте на критические попадания <i>адским гневом</i>
Воинская Решимость	Мдр 15, любой воинский класс, тренированная Выносливость	Спасброски от некоторых состояний и в начале и в конце хода
Воинское Мастерство	Любой воинский класс	Восстановление таланта на сцену после использования единицы действия
Воитель С Каменным Сердцем	Тел 17, дварф, любой воинский класс	Совершайте второе дыхание свободным действием
Воитель Страны Фей	Лов 17, элдрин, любой воинский класс	Телепортируйте себя и свою цель после использования таланта на день
Воитель Тёмного Пламени	Дроу, любой воинский класс	<i>Тёмный огонь</i> не тратится, если хиты цели опустились до 0
Драконий Воитель	Тел 17, драконорождённый, любой воинский класс	<i>Дыхание дракона</i> восстанавливается, когда впервые становитесь раненым
Остроглазый Воитель	Мдр 17, эльф, любой воинский класс	+1 к броскам атаки после использования <i>эльфийской меткости</i>
Своевременное Восстановление	Человек, любой воинский класс	Совершайте спасброски от смерти в начале хода
Стихийный Воитель	Генази, любой воинский класс	Восстановление расового таланта после критического попадания
Удачливый Воитель	Лов 17, полурослик, любой воинский класс	Боевое превосходство после использования <i>второго шанса</i>
Ужасающее Деяние	Любой воинский класс	Воинский атакующий талант становится ужасающим
Укрепляющее Деяние	Любой воинский класс	Воинский атакующий талант становится укрепляющим
Эпическое Восстановление	Тел 19, любой воинский класс	Использование второго дыхания два раза за сцену

Черта военачальника	Требования	Выгода
Агрессивное Лидерство	Хар 19, военачальник	Раненые союзники причиняют +2 урона
Защитное Лидерство	Инт 19, военачальник	Раненые союзники получают +1 ко всем защитам
Отважный Дух	Военачальник, Присутствие воюки	Временные хиты, когда вы ранены или предоставляете боевое превосходство
Превосходное Воодушевление	Хар 19, военачальник	<i>Слово воодушевления</i> лечит одну дополнительную цель
Предоставление Действия	Инт 15, Хар 15, военачальник, Находчивое присутствие	Союзник получает одну из ваших единиц действия
Призыв К Славе	Хар 17, военачальник	Союзник получает временные хиты, когда вы предоставляете атаку
Тактическая Хитрость	Инт 17, военачальник	Союзники, которых вы сдвигаете, получают +2 к КД

Черта воина	Требования	Выгода
Неостановимый Бросок	Сил 21, Тел 17, воин	Ваш ход не заканчивается автоматически после атаки в броске
Опытная Надёжность	Воин	Добавьте таланту воина на сцену ключевое слово «надёжный»
Перенаправление Мощи	Тел 17, воин, Неистовая мощь	Потеря временных хитов ради перебрасывания урона
Подвижный Воитель	Лов 17, воин	Совершайте шаг на 1 клетку после атак некоторым оружием
Простирающийся Вихрь	Лов 15, Мдр 15, воин	Размер воинских вспышек увеличивается при использовании оружия с досягаемостью
Рвущий Вихрь	Лов 17, воин или следопыт	Попадание обоими оружиями причиняет дополнительный урон
Сбивающий Боковой Удар	Тел 17, воин	Атаки с некоторым оружием толкают цель на 1 клетку
Тактическая Проницательность	Полуэльф, воин	Союзники причиняют +2 урна отмеченным врагам

Черта плута	Требования	Выгода
Безжалостный Ужас	Сил 17, плут, Вышибала, тренированное Запугивание	Ужасающие атаки причиняют при промахе штраф -1
Вихревая Скрытая Атака	Плут, Скрытая атака	Причинение урона от Скрытой атаки всем целям атакующего таланта на сцену плута
Долгое Превосходство	Плут	Цель предоставляет вам боевое превосходство после критического попадания
Жестокое Превосходство	Сил 17, плут, Жестокий головорез	Добавьте модификатор Силы к урону, когда обладаете боевым превосходством
Мастерская Провокация	Хар 17, плут, Мастер уклонения	Промахнувшиеся провоцированные атаки дают боевое превосходство над атаковавшим
Слившийся С Тенью	Плут	Перемещение через пространство врагов в скрытом состоянии

Черта следопыта	Требования	Выгода
Бесподобный Охотник	Мдр 17, следопыт, Добыча охотника	Объявление добычей двух целей
Быстрое Командование Зверем	Мдр 17, следопыт, Дрессировка животных	Приказ зверю атаковать малым действием
Внесение Поправки	Следопыт, Добыча охотника	+2 к броскам атаки по добыче, по которой вы промахнулись
Неожиданное Действие	Мдр 17, следопыт	Полный набор действий в раунде неожиданности
Первый Охотник	Следопыт	+1 к броскам рукопашных атак по изолированным врагам
Рвущий Вихрь	Лов 17, воин или следопыт	Попадание обоими оружиями причиняет дополнительный урон
Сотрясающий Выстрел	Следопыт, Добыча охотника	Замедление цели вместо дополнительного урона от Добычи охотника
Улучшенный Первый Выстрел	Мдр 17, следопыт, Первый выстрел	Бонус от Первого выстрела увеличивается до +2

ВОУТЕЛЬ СТРАНЫ ФЕЙ

Требования: 21 уровень, Лов 17, элэдрин, любой воинский класс

Выгода: Когда вы попадаете по цели воинским атакующим талантом на день, вы можете после окончания атаки телепортировать себя и цель на 5 клеток.

ДОЛГОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Требования: 21 уровень, плут

Выгода: Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание атакующим талантом плута, цель до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Требования: 21 уровень, Инт 15, Хар 15, военачальник, классовое умение Находчивое присутствие

Выгода: Когда вы в начале сцены совершаете проверку инициативы, вы можете отдать одну свою единицу действия союзнику, которого вы видите. Эту единицу действия нужно потратить в этой сцене, иначе она потеряется.

ДРАКОНИЙ ВОУТЕЛЬ

Требования: 21 уровень, Тел 17, драконорождённый, любой воинский класс

Выгода: Впервые за сцену став раненым, вы восстанавливаете расовый талант *дыхание дракона*, если вы его уже использовали в этой сцене.

ЖЕСТОКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Требования: 21 уровень, Сил 17, плут, классовое умение Жестокий головорез

Выгода: Если у вас есть боевое превосходство над целью, но вы не используете против неё Скрытую атаку, добавьте к броску урона модификатор Силы.

ЗАЩИТНОЕ ЛИДЕРСТВО

Требования: 21 уровень, Инт 19, военачальник

Выгода: Если вы находитесь в сознании, то раненые союзники, видящие и слышащие вас, получают бонус +1 ко всем защитам.

МАСТЕРСКАЯ ПРОВОКАЦИЯ

Требования: 21 уровень, Хар 17, плут, классовое умение Мастер уклонения

Выгода: Когда по вам промахивается спровоцированная атака, вы получаете до конца своего следующего хода боевое превосходство над атаковавшим.

НЕОЖИДАННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Требования: 21 уровень, Мдр 17, следопыт

Выгода: Во время раунда неожиданности, если вы не захвачены врасплох, вы можете совершить одно стандартное действие, одно действие движения и одно малое действие.

НЕОСТАНОВИМЫЙ БРОСОК

Требования: 21 уровень, Сил 21, Тел 17, воин

Выгода: Ваш ход не оканчивается после совершения атаки в броске; вы можете совершать дальнейшие действия.

ОПЫТНАЯ НАДЁЖНОСТЬ

Требования: 21 уровень, воин

Выгода: Выберите имеющийся у вас атакующий талант воина на сцену с одной целью и одним броском атаки. Этот талант получает ключевое слово «надёжный».

Особенность: Каждый раз, получая уровень, вы можете перенести выгоду этой черты на другой талант, отняв от предыдущего.

ОСТРОГЛАЗЫЙ ВОУТЕЛЬ

Требования: 21 уровень, Мдр 17, эльф, любой воинский класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *эльфийская меткость*, вы получаете до конца сцены бонус +1 к броскам атаки по цели этой атаки.

ОТВАЖНЫЙ ДУХ

Требования: 21 уровень, военачальник, классовое умение Присутствие вояки

Выгода: Если по вам попадает рукопашная атака, и вы при этом ранены или предоставляете атаковавшему боевое превосходство, вы получаете после завершения атаки временные хиты в количестве, равном модификатору Харизмы.

ПЕРВЫЙ ОХОТНИК

Требования: 21 уровень, следопыт

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам рукопашных атак по всем целям, у которых нет других смежных существ кроме вас.

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ МОЩИ

Требования: 21 уровень, Тел 17, воин, классовое умение Неистовая мощь

Выгода: Если вы попадаете рукопашной атакой, вы можете потерять все текущие временные хиты чтобы перебросить урон и использовать наивысший результат.

ПОДВИЖНЫЙ ВОУТЕЛЬ

Требования: 21 уровень, Лов 17, воин

Выгода: Когда вы совершаете атаку копьём, тяжёлым или лёгким клинком или цепом, вы можете совершить шаг на 1 клетку после завершения атаки вне зависимости от того, попала ли она.



ПРЕВОСХОДНОЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Требования: 21 уровень, Хар 19, военачальник

Выгода: Когда вы используете слово *воодушевления*, вы можете исцелить не одну цель, а две (два союзника или одного союзника и себя).

ПРИЗЫВ К СЛАВЕ

Требования: 21 уровень, Хар 17, военачальник

Выгода: Когда вы, используя талант военачальника, предоставляете союзнику атаку, этот союзник в случае попадания своей атаки получает временные хиты в количестве, равном половине вашего уровня.

ПРОСТИРАЮЩИЙСЯ ВИХРЬ

Требования: 21 уровень, Лов 15, Мдр 15, воин

Выгода: Используя оружие с досягаемостью, вы можете все воинские атакующие таланты с ключевым словом «оружие», совершающиеся ближней вспышкой 1, использовать ближней вспышкой 2.

РВУЩИЙ ВИХРЬ

Требования: 21 уровень, Лов 17, воин или следопыт

Выгода: Когда вы попадаете в свой ход по цели рукопашной атаккой, используя талант, требующий два оружия, цель получает дополнительный урон 1[Or] (дополнительное оружие) каждый раз до конца этого хода, когда вы будете попасть по ней другими рукопашными атаками.

СБИВАЮЩИЙ БОКОВОЙ УДАР

Требования: 21 уровень, Тел 17, воин

Выгода: Когда вы совершаете провоцированную атаку булавой, киркой, молотом или топором, вы толкаете цель на 1 клетку вне зависимости от того, попала ли атака.

СВОЕВРЕМЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Требования: 21 уровень, человек, любой воинский класс

Выгода: Вы совершаете спасброски от смерти в начале своего хода, а не в конце. Если вы совершили успешный спасбросок и в этой сцене ещё не использовали второе дыхание, вы можете использовать своё второе дыхание. После этого ход проходит как обычно.

СЛИВШИЙСЯ С ТЕНЬЮ

Требования: 21 уровень, плут

Выгода: Если вы скрыты от врага, вы можете пройти через его пространство и остаться скрытым.

СОТРЯСАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ

Требования: 21 уровень, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Когда вы попадаете по своей добыче дальнобойной атакой, вы можете не причинять урон от Добычи охотника, чтобы сделать её замедленной до конца вашего следующего хода.

СТИХИЙНЫЙ ВОУТЕЛЬ

Требования: 21 уровень, генази, любой воинский класс

Выгода: Когда вы совершаете критическое попадание рукопашным оружием, вы можете восстановить расовый талант генази, который вы уже использовали в этой сцене. Это преимущество можно использовать лишь один раз за сцену.

ТАКТИЧЕСКАЯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

Требования: 21 уровень, полуэльф, воин

Выгода: Союзники получают бонус +2 к броскам урона по врагам, отмеченным вами.

ТАКТИЧЕСКАЯ ХИТРОСТЬ

Требования: 21 уровень, Инт 17, военачальник

Выгода: Каждый раз, когда вы с помощью таланта военачальника сдвигаете союзника, он получает до конца вашего следующего хода бонус +2 к КД.

УДАЧЛИВЫЙ ВОУТЕЛЬ

Требования: 21 уровень, Лов 17, полурослик, любой воинский класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *второй шанс*, вы получаете до конца своего следующего хода для воинских атакующих талантов боевое превосходство над атаковавшим врагом.

УЖАСАЮЩЕЕ ДЕЯНИЕ

Требования: 21 уровень, любой воинский класс

Выгода: Выберите имеющийся у вас воинский атакующий талант на сцену. Этот талант получает ключевое слово «ужасающий».

Особенность: Каждый раз, получая уровень, вы можете перенести выгоду этой черты на другой талант, отняв от предыдущего.



УКРЕПЛЯЮЩЕЕ ДЕЯНИЕ

Требования: 21 уровень, любой воинский класс

Выгода: Выберите имеющийся у вас воинский атакующий талант на сцену. Этот талант получает ключевое слово «укрепляющий».

Особенность: Каждый раз, получая уровень, вы можете перенести выгоду этой черты на другой талант, отняв от предыдущего.

УЛУЧШЕННЫЙ ПЕРВЫЙ ВЫСТРЕЛ

Требования: 21 уровень, Мдр 17, следопыт, классовое умение Первый выстрел

Выгода: Бонус к броскам дальнобойных атак, дарованный Первым выстрелом, равен +2, а не +1.

ЭПИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Требования: 21 уровень, Тел 19, любой воинский класс

Выгода: Вы можете использовать второе дыхание два раза за сцену.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

У некоторых из этих черт в требованиях стоит совершенное мультиклассирование. Для них вы должны вместо пути совершенства использовать совершенное мультиклассирование (*Книга игрока*, страница 209).

БЕЗЖАЛОСТНАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

[Мультиклассовый плут]

Требования: Сил 13, Лов 13

Выгода: Вы получаете тренировку навыка Скритность. Вы получаете классовое умение Вышибала.

БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ

[Мультиклассовый воин]

Требования: Сил 13, Мдр 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков воина.

Один раз в сцену, когда смежный с вами враг совершает шаг или атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить по нему стандартную рукопашную атаку.

БОЕВАЯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

[Мультиклассовый воин]

Требования: Любая черта мультиклассирования воина, совершенное мультиклассирование в воина

Выгода: Вы получаете классовое умение воина Боевое превосходство.

БОЕВОЙ ИНСТРУКТОР

[Мультиклассовый военачальник]

Требования: Любая черта мультиклассирования военачальника, совершенное мультиклассирование в военачальника

Выгода: Вы получаете классовое умение военачальника Боевой командир.

ВОИТЕЛЬ С ДВУМЯ КЛИНКАМИ

[Мультиклассовый следопыт]

Требования: Сил 13, Лов 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков следопыта.

Вы можете использовать одноручное оружие дополнительной рукой, как если бы оно было дополнительным оружием.

ВОДУШЕВЛЯЮЩИЙ ЛИДЕР

[Мультиклассовый военачальник]

Требования: Сил 13, Хар 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков военачальника.

Один раз в сцену, когда союзник, видящий вас, использует единицу действия на совершение дополнительного действия, он также получает временные хиты в количестве, равном 1 + половина вашего уровня.

ВПЕРЕДИ ВСЕХ [Мультиклассовый плут]

Требования: Любая черта мультиклассирования плута, совершенное мультиклассирование в плута

Выгода: Вы получаете классовое умение плута Первый удар.

КОВАРНОЕ УКЛОНЕНИЕ

[Мультиклассовый плут]

Требования: Лов 13, Хар 13

Выгода: Вы получаете тренировку навыка Запугивание или Обман.

Один раз в сцену, когда враг совершает по вам спровоцированную атаку, вы можете добавить свой модификатор Харизмы к КД от этой атаки.

ВОИНСКОЕ МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЕ

Зачем вашему персонажу брать мультиклассовую черту и поверхностно знакомиться с умениями воинских классов? Вы можете быть воином, желающим лидерства военачальника или высокого урона плута, или паладином, стремящимся расширить свой арсенал умений защитника воинскими чертами. Можно представить, что в процессе совместных приключений ваш персонаж учится у других представителей отряда. Вы можете брать уроки, находясь в городе, а можете самостоятельно придумать, как вы получаете новые таланты и умения.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

Название	Требования	Выгода
Безжалостная Эффективность	Сил 13, Лов 13	Плут: тренировка Скрытности, Вышибала
Боевая Готовность	Сил 13, Мдр 13	Воин: тренировка одного навыка, стандартная атака немедленным прерыванием один раз в сцену
Боевая Проницательность	Любая черта мультиклассирования воина, совершенное мультиклассирование в воина	Воин: Боевое превосходство
Боевой Инструктор	Любая черта мультиклассирования военачальника, совершенное мультиклассирование в военачальника	Военачальник: Боевой командир
Воитель С Двумя Клинками	Сил 13, Лов 13	Следопыт: тренировка одного навыка, использование одноручного оружия в качестве дополнительного
Воодушевляющий Лидер	Сил 13, Хар 13	Военачальник: тренировка одного навыка, один раз в сцену союзник получает преимущество от использования единицы действия
Впереди Всех	Любая черта мультиклассирования плута, совершенное мультиклассирование в плута	Плут: Первый удар
Коварное Уклонение	Лов 13, Хар 13	Плут: тренировка Запугивания или Обмана, раз в сцену добавление модификатора Хар к КД
Тактический Лидер	Сил 13, Инт 13	Военачальник: тренировка одного навыка, один раз в сцену союзник получает +1 к броску атаки

ТАКТИЧЕСКИЙ ЛИДЕР

[МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ВОЕНАЧАЛЬНИК]

Требования: Сил 13, Инт 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков военачальника.

Один раз в сцену, когда союзник, которого вы видите, использует единицу действия для совершения атаки, он получает бонус +1 к броску атаки.

ХРАБРЫЙ СТРЕЛОК

[МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ СЛЕДОПЫТ]

Требования: Любая черта мультиклассирования следопыта, совершенное мультиклассирование в следопыта

Выгода: Вы получаете классовое умение следопыта Первый выстрел.

ЭПИЧЕСКИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Эти эпические предназначения неразрывно связаны с доспехами, мечами и когтями. Следуйте пути воинского совершенства и прославите неостановимым воителем.

АДАМАНТИНОВЫЙ СОЛДАТ

Вы стойки как основы мира. Ничто и никогда не сломит вас.

Требования: 21 уровень, военачальник или воин

Вы всю свою карьеру были неостановимой силой в тяжёлых доспехах. В металлическом панцире вы выходили против оружия и умений существ, которые в одиночку могут разрушить целые города. Потом ваш доспех, наверное, был уже не такой сверкающий, да и вы были измотаны, но вы оставались непокорённым.

Вы знаете, что доспех это не просто часть снаряжения. Это вторая кожа, и это ваше второе лицо. Это визитная карточка легенды о вас. Когда ваш силуэт со шлемом появляется на горизонте, ваши сторонники обретают надежду, а враги трепещут. Вас могут не знать в лицо, но ваш панцирь известен точно всем.

БЕССМЕРТНЕ?

Адамантиновый воин должен быть самым стойким из всех воинов. Сага о вас может сделать вас вечным символом, особая форма вашего доспеха и отметины на нём будут по многу раз перерисовываться иконописцами. Но уже сейчас народ считают вас примером солдата с нерушимым телом и духом.

Кумир в доспехах: По окончанию последнего задания вы станете безупречным примером рыцаря в сверкающих доспехах. Все последующие воители, носящие доспехи, будут знать вашу историю. Ваша облачённая в доспехи фигура становится общепризнанным эталоном, на который равняются все любители тяжёлых доспехов.

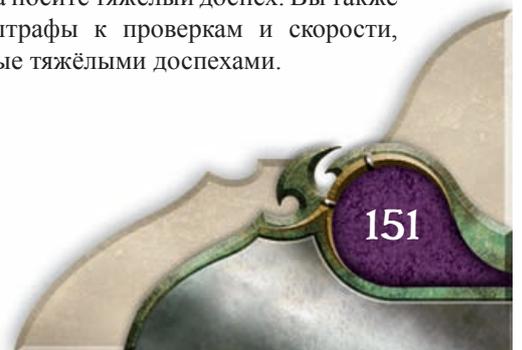
Чтобы стать такой иконой нерушимости, вы должны устоять в своём последнем бою. Вы не должны пасть, кричать от боли и как-либо ещё показывать слабость. Докажите, что ваш доспех — это ваша кожа, а ваша кожа — как доспех. Он не замедляет, а лишь помогает вам. Вы оба нерушимы, и оба попадаете в легенды. Возможно, благодаря доспеху вы попадёте к самим богам, например, к Корду, который навсегда сделает вас своим экзархом. После этого вы станете святым покровителем всех подобных воителей.

Ваше имя станет синонимом стойкости и живучести. Оно перерастёт в слово, которым воины будут хвалить друг друга за подвиги, совершенные в тяжёлых доспехах. Когда вы слышите эхо своего имени, произнесённого где-то в мире, вы ударяете своим закованным в железо кулаком себе в грудь. Вы знаете, что стремящиеся стать похожими на вас услышат в душе этот гулкий звук и воспрянут духом.

УМЕНИЯ АДАМАНТИНОВОГО

СОЛДАТА

Превосходный доспех (21 уровень): Вы получаете бонус +2 к КД, когда носите тяжёлый доспех. Вы также игнорируете все штрафы к проверкам и скорости, обычно причиняемые тяжёлыми доспехами.



Непробиваемая кожа (24 уровень): Когда вы носите тяжёлый доспех, вы получаете сопротивляемость ко всем видам урона, равную модификатору Телосложения.

Неубиваемый (30 уровень): Один раз в день вы можете обращаться с только что совершённым спасброском так, будто на кости выпало «20».

ТАЛАНТ АДАМАНТИНОВОГО СОЛДАТА

Неумолимое продвижение Приём адамантинового солдата 26

Вас ничто не остановит.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки вы можете действием движения совершать шаг на 1 клетку в пространство смежного врага, толкая его при этом на 1 клетку.

БЕССМЕРТНЫЙ ВОИН

Ваше тело и душа — одно целое, и никакая сталь не в силах их разделить.

Требования: 21 уровень, воин

Вы чемпион по выживанию. Копья кобольдов, стрелы гоблинов, топоры орков, огонь драконов, мертвенное касание призраков — всё это было в ваших приключениях. А вы всё ещё живы и травите байки.

Смерть много раз приходила за вами, но каждый раз уходила ни с чем. Вы или залечивали раны или возвращались с того света. Каждый раз при приближении смерти ваша душа ввинчивалась в ваше тело, лишь сильнее прикрепляясь к телесной оболочке.

Ваша эпическая сила будет расти, а судьба всё сильнее и сильнее будет оберегать вас от смерти. Вы будете залечивать раны, способные свалить обычных смертных. Ваши внутренние резервы кажутся бесконечными. Чем сильнее враги хотят вас устранить, тем сильнее вы этому сопротивляетесь.

БЕССМЕРТИЕ?

После финального противостояния ваше тело и душа становятся единым целым. По-видимому, вы теперь никогда не умрётё.

Вечная жизнь: Когда вы достигаете предречённого конца своей карьеры, вы окончательно становитесь бессмертным. Будучи одновременно и телом и душой, вы отдадитесь в объятия смерти только если сами этого захотите. Пока вы сами не покинете своё тело, оно будет вечно вашим.

Вы можете уйти мирно, возможно, уйдя в обиталище своего божества. Слава и навыки хорошо вам помогут, если вы поселитесь в уютом уголке мира или на других планах. Вы можете даже обучать новичков, желающих стать новыми великими

героями. Вы можете как Легендарный генерал, сражаться в бесконечной войне, или как Вечный защитник, неустанно ходить в дозоре. Возможно, вы будете странствовать без конца, или станете источником непредсказуемых для вселенной поступков. Когда-нибудь, вы сможете обрести и подлинную божественность.

Варианты безграничны как время, которое есть у вас в запасе. В необозримом будущем вы можете понять, как можно стать бессмертным как вы, или же вам откроется другая истина, которая так нужна вашему миру, и вам придётся решать, делиться ли этим знанием с другими, или оно будет всегда при вас, и в случае добровольного отказа от жизни оно уйдёт вместе с вами.

УМЕНИЯ БЕССМЕРТНОГО ВОИНА

Раненое возрождение (21 уровень): Если вы ранены, вы можете малым действием потратить исцеление на то, чтобы восстановить текущие хиты до значения ранения. Кроме того, вы не получаете штраф за смерть после воскрешения ритуалом Оживление Мёртвых.

Нескончаемая выносливость (24 уровень): Каждый раз, когда вы достигаете вехи, вы восстанавливаете 1к4 исцеления.

Спонтанное воскрешение (30 уровень): Когда вы умираете, вы можете в начале своего следующего хода ожить. На это не требуется никакое действие. Вы появляетесь в пределах 5 клеток на свой выбор от того места, где умерли, с хитами, равными значению ранения. На вас не действуют временные эффекты, действовавшие в момент смерти, но постоянные



эффекты остаются. Вы оживаете каждый раз, когда вас убивают:

Вторая смерть: Вы оживаете в конце сцены.

Третья смерть: Вы оживаете через 1 час после окончания сцены.

Четвёртая смерть: Вы оживаете через 12 часов после окончания сцены.

Пятая и последующие смерти: Вы оживаете через 24 часа после окончания сцены.

Если вы не используете это умение, вас могут оживить как обычно.

ТАЛАНТ БЕССМЕРТНОГО ВОИНА

Бессмертная вражда Приём Бессмертного воина 26

Вы сужаете глаза и враг понимает, каково это, быть жертвой.

На сцену ← **Воинский**

Свободное действие **Персональный**

Цель: Враг, отмеченный вами или отметивший вас

Эффект: Для следующей атаки, которую вы совершаете, вы совершаете дополнительный бросок к20 и выбираете какой результат использовать в качестве броска атаки (нельзя использовать оба броска). Если при использовании этого таланта вы ранены, вы бросаете дополнительную кость не один раз, а два.

ВЕЧНЫЙ ЗАЩИТНИК

Вы перекрываете путь тем, кто хотел бы разорвать беспомощный мир на кусочки. Мир в безопасности за вашим щитом.

Требования: 21 уровень, воин

Вы глубоко прониклись идеалами защитника. Эта преданность могла начаться ещё в детстве, когда вы заступались за тех, кто слабее вас. Возможно, идеалы защиты слабых были заложены в вас культурными традициями, как в случае добродушных dwarфов. Однако как бы там ни было, вместо использования своей силы и умений лишь себе во благо, вы добровольно встаёте против угрозы, чтобы другие получили шанс выжить и преуспеть.

В самой середине ваших моральных устоев находится уверенность в том, что защищать союзников, это именно ваша задача. Находясь среди них, вы встречаете опасности грудью, вне зависимости от того, насколько страшен враг. Ваши навыки и храбрость всегда были для спутников таким нужным якорем в суеете сражения.

БЕССМЕРТИЕ?

Храбрость и бессмертие делают вас героем для своих друзей и тех, кого вы спасли в ходе своих приключений. Для многих вы — гора, преграждающая

поток чудовищ.

Вечный оплот: Вы уничтожили последнего и самого большого врага. Во время этого сражения вы как всегда были крепким центром, вокруг которого могли действовать ваши друзья, вы приняли на себя основной удар, не жалуясь и не словившись. Вы были идеалом воина, стоящего на переднем краю сражения.

Миру всегда нужны такие как вы, с такой силой и готовностью защищать добро. Те, кто поднимают клинки и молоты для защиты других, почитают вас как святого. Ваше имя уже могло стать во всей вселенной синонимом идеального защитника, но вы сами не готовы отложить в сторону свой щит и топор.

Возможно, вас принял дворец божественного домена, посвящённый какому-нибудь божественному защитнику вроде Морадина. Отстроив себе местечко в Астрале, вы можете приглядывать за угрозой от предтечи или махинациями злых божеств. Если начинается переполох или возникает угроза, вы оповещаете всех о новой угрозе и первым выходите ей навстречу. Вместо этого какая-нибудь сила может поручить вам вечный надзор за избранным народом, вселив в землю под их ногами ваш бдительный дух. Вы можете и уйти, но оставив при этом своему народу сердце защитника, которое будет пробуждать новых героев.



УМЕНИЯ ВЕЧНОГО ЗАЩИТНИКА

Нескончаемая сила (21 уровень): Увеличьте значение Силы на 2. Увеличьте в два раза нормальную, тяжёлую и максимальную нагрузку (Сила \times 20, Сила \times 40 и Сила \times 100 фунтов, соответственно). Вы можете один раз в день получить бонус +10 к проверке Силы или основанного на Силе навыка.

Божественная статья (24 уровень): Ваш размер не изменяется, но ваш рост и вес увеличиваются на 25 и 100 процентов соответственно. Вы можете использовать оружие, как если бы вы были на один размер больше, и если ваш размер как минимум Средний, ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1 клетку.

Великая мощь (30 уровень): Один раз в день вы можете посчитать, что при только что совершённой успешной рукопашной атаке на кости выпало «20», либо же вы можете посчитать, что только что совершённый неуспешный бросок рукопашной атаки привёл к обычному попаданию.

ТАЛАНТ ВЕЧНОГО ЗАЩИТНИКА

Неумолимое разрушение Приём Вечного защитника 26

Вы принимаете непокорный вид, и врагам уже не уйти от ваших атак.

На день ← **Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы промахиваетесь рукопашной или ближней атакой оружием, вы причиняете цели урон, равный модификатору Силы.



ВЛАДЫКА ЗВЕРЕЙ

Вы с вашим зверем-спутником живёте как два проявления одного и того же существа, действующие в идеальном согласии. Все отличия между вами — всего лишь иллюзия пространства и времени, которая когда-нибудь окончательно исчезнет.

Требования: 21 уровень, следопыт, классовое умение Дрессировка зверей

Ваши доблестные союзники сражались вместе с вами, и даже многого добились. С ними вы познали дружбу и взаимосвязь, которую другим даже трудно представить. Вы с ними могли даже спасти свой любимый мир. Но даже это братство, этот пример безупречного альянса, меркнет в сравнении с вашими отношениями со зверем-спутником.

Вы как никто среди вашей эпической ровни знаете истинное братство и доверие. Ваш зверь это не просто друг и союзник. Это продолжение вашей души.

БЕССМЕРТНЫЕ?

Некоторые Владыки зверей остаются разделёнными со своими зверьми-спутниками, и они странствуют по вселенной, служа высшим сущностям или идеалам. Другие уходят в туманы смерти, потому что это естественный конец жизни, и они верят, что когда они понадобятся миру, они снова родятся. И лишь немногие сохраняют это единство тел и сознания, как описано ниже.

Обожествление Владыки зверей: Когда ваше финальное задание заканчивается, вы доказываете, что гуманоиды и звери не разделены. Вы с вашим зверем действуете как одно существо, разделённое на два тела. Те, что рассказывают вашу историю, упоминают, что вы в конце стали одним целым. И шёпотом добавляют, что так было давно, просто стало видно только под конец.

Ваш дух вбирает в себя ценности, которые символизирует ваш зверь, и вы становитесь похожим на него характером. Так вы становитесь великим духом природы, вечным и бессмертным. После этого вы получаете полный контроль над этими двумя телами — вы можете быть самим собой, зверем, сразу обоими, или сочетанием того и другого. Вы займёте своё место в дикой природе в лице охранника и вдохновителя. Возможно, вы станете экзархом Мелоры, или вы не будете связываться с божествами, став примером абсолютно уникального существа.

У вас будут последователи, и, путешествуя со своими зверьми, они будут помнить о вас. Для них и



для всех, кто чтит природу и её существ, вы будете образцом и наставником.

УМЕНИЯ ВЛАДЫКИ ЗВЕРЕЙ

Абсолютное понимание (21 уровень): Один раз в раунд вы можете малым действием приказать своему зверю-спутнику совершить стандартное действие, действие движения или малое действие.

Общая судьба (24 уровень): Когда какой-либо эффект нацеливается на вас, вы можете сделать своего зверя-спутника целью вместо себя или вместе с собой, если он при этом находится в пределах 20 клеток от вас и вы его видите.

Общая жизнь (30 уровень): Пока у вас или вашего зверя-спутника есть хотя бы 1 хит, второй не умирает ни от отрицательных хитов, ни от проваленного спасброска от смерти. Продолжайте отслеживать отрицательные хиты и проваленные спасброски от смерти; если у вас у обоих хиты опустятся ниже 0, отрицательные хиты и проваленные спасброски тут же начнут действовать.

ТАЛАНТ ВЛАДЫКИ ЗВЕРЕЙ

Ускоренный спутник Приём Владыки зверей 26

Ваш зверь-спутник понимает ваши желания до того как вы о них подумаете.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Свободное действие Ближняя вспышка 20

Цель: Ваш зверь-спутник, находящийся во вспышке

Эффект: Цель совершает стандартное действие, действие движения или малое действие на ваш выбор.

ВОИНСКИЙ ОБРАЗЕЦ

Вы — машина разрушения, безупречная в сражениях.

Вы — эталон воинской силы.

Требования: 21 уровень, любой воинский класс, совершенное мультиклассирование в любой воинский класс

Как только вы физически смогли поднять меч, вы поняли, что ваша судьба связана с его острым клинком, ваше будущее в его рукоятке, а ваше наследие в мастерском владении всем этим куском металла. Юность свою вы провели в тренировках. Вы оттачивали технику и изучали ведение боя. Вы выросли, и первые приключения предоставили вам несчётное количество соперников. Так вы и стали соединяющим живых и мёртвых посредством меча.

Как бы вы не старались, суть боевых искусств ускользала от вас. Вам казалось, что постоянные тренировки, дисциплина и поиск нового помогут найти эту истину и всё закончится.

Стремясь раскрыть свой потенциал, вы удвоили усилия на боевых искусствах. Вы уверены, что тренировки приведут вас к цели и придёт день, когда вы будете стоять среди величайших воинов, которые когда-либо жили.

БЕССМЕРТИЕ?

С каждым шагом в изучении боевых искусств вы приближаетесь полной реализации своего потенциала. Каждое новообретённое умение толкает вас дальше и побуждает искать всё новое и новое мастерство.

Легендарный мастер: Опытным ударом вы предали смерти последнего врага, последнее препятствие, стоящее между вами и выполнением вами последнего задания. И тут что-то в вашем сознании изменилось. Это ваше последнее деяние словно открыло дверь в голову, раскрыв тайну, которую вы так долго искали. Это откровение потрясло вас до глубины души, устранило последние сомнения и раскрыло глубины истинного воинского мастерства.

Полностью постигнув фундаментальные истины, и отработав технику, вы начинаете учить других. Тайны, которыми вы овладели, вы теперь передаёте новичкам, и в этих преемниках ваше бессмертие. Когда вы передадите свои знания, память о вас будет жить в легендарных деяниях, а воинский дух вырвется из оков смертной плоти и станет живой частью той силы, что используют все воители.

УМЕНИЯ ВОИНСКОГО ОБРАЗЦА

Превосходство образца (21 уровень): Вы получаете атакующий талант на сцену 17 уровня любого воинского класса. Кроме того, когда вы совершаете критическое попадание, вы восстанавливаете уже использованный в этой сцене воинский атакующий талант на сцену.

Надёжный воитель (24 уровень): Все имеющиеся у вас воинские атакующие таланты на



сцену, у которых одна цель и нет эффекта при промахе, получают ключевое слово «надёжный».

Подъём воителя (26 уровень): Вы получаете один приём 22 уровня любого воинского класса. Кроме того, когда вы совершаете критическое попадание воинским талантом на сцену или на день, вы можете свободным действием использовать исцеление.

Идеальный воитель (30 уровень): Вы получаете атакующий талант на сцену или приём любого уровня любого воинского класса. Кроме того, совершив критическое попадание воинским талантом на сцену или на день, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по каждому смежному врагу.

ЗНАТОК ВОЙНЫ

Историю пишут победители. Кто из ныне живущих может сказать, как вы стали легендой среди всех военных лидеров?

Требования: 21 уровень, военачальник

Выжив в многочисленных сражениях и бесконечных стычках, вы несёте с собой память о лицах — лицах побеждённых врагов, хотя ваши победы невозможно подсчитать, и такое огромное количество врагов просто

невозможно запомнить. Вас называют удачливым, благословенным, или проклятым. Кое-кто говорит, что у вас тактический дар, равного которому нет ни у кого из современников. Истина же в том, что хоть удача и благоволит вам, и у вас есть стратегические навыки, ваши успехи основываются на вашем нежелании проигрывать, и вы для победы используете все возможные преимущества.

Ваши победы привлекают внимание великих и могучих, от королей до экзархов, от ангельских лордов до демонических повелителей. Вы скрещивали мечи и соревновались в хитрости с легендарными предводителями, чьи таланты не уступали вашим. Победа доставалась вам, а если не доставалась, то враги всё равно надолго запоминали это сражение.

БЕССМЕРТНЫЕ?

Достаточно ли на войне быть просто умным? Какое-то время вы думали что да. Каждую победу вы считали медалью за отвагу, и так оправдывали смерть других существ. Однако когда победы стали даваться совсем уж легко, вы задались вопросом, а встретите ли вы теперь кого-нибудь, достойного бросить вам вызов.

Вечная война: Как и много раз до этого, вы уничтожили врагов, выполнив последнее задание. Да, победу вы одержали, но на вас также свалилось осознание того, что никто из смертных не сможет бросить вам достойный вызов или изумить ловким трюком. Острый ум и прагматизм принесли вам место в анналах истории, и ваше имя вписано туда кровью покорённых. Кто выступит против вас теперь, когда вы победили непобедимого? Победа это хорошо, но вы хотите вызов (более того, он вам просто необходим). Вы должны покинуть этот мир, чтобы перейти в легенды, и уже там обрести достойных врагов.

Такой легендой для вас является Вечная Война, последнее поле боя, на котором величайшие командиры испытывают свой ум и хитрость, неустанно сражаясь. И сражение это будет длиться до конца света, когда лучший из них поведёт армию света в последний бой с ордами тьмы. Это может быть просто мифом, но если есть хоть какой-то шанс туда попасть, этот шанс оправдывает возможный риск.

УМЕНИЯ ЗНАТОКА ВОЙНЫ

Тактическая осведомлённость (21 уровень): Вы и все союзники, которые видят вас, можете действовать в раунде неожиданности даже если захвачены врасплох, и не предоставляете боевое превосходство когда захвачены врасплох. Кроме того, все союзники, которые видят вас, и не захвачены врасплох, в свой ход в раунде неожиданности могут совершить и стандартное действие, и действие движения и малое действие.

Потрясение и трепет (24 уровень): Каждый раз, когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, один союзник в пределах



5 клеток от вас может в своём следующем ходу совершить дополнительное действие.

Тактический гений (30 уровень): Во время сцены вы можете тратить сколько угодно единиц действия.

ТАЛАНТ ЗНАТОКА ВОЙНЫ

Западня Приём Знатока войны 26

Вы заманиваете врагов в западню, и союзники по команде набрасываются на них.

На день ♦ **Воинский**
Стандартное действие **Ближняя вспышка 5**
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: В порядке от наивысшей инициативы к низшей, каждая цель совершает стандартное действие, действие движения или малое действие.

ИДЕАЛЬНЫЙ УБИЙЦА

Вы так мастерски устраиваете боины, что они стали частью вашего существования. Вы — тень смерти.

Требования: 21 уровень, плут

Быстрое и эффективное убийство это такое же искусство как сочинение музыки и рисование картин. Вместо кисти у вас — оружие, а вместо холста — плоть врагов. Истинным инструментом любого мастера являются его руки, а ваши руки обладают безупречными смертельными навыками.

Вы так долго занимаетесь этим кровавым ремеслом, что говорят, что смерть насквозь пропитала ваше тело, дух и душу. Говорят, что вы видите смерть, парящую над врагами, и так вы понимаете, кто будет следующим. Враги тоже чувствуют эту вашу связь со смертью, и это лишает их мужества. А те, кто слышат легенды о вас, и не знают, что все эти факты по большей части правдивы.

БЕССМЕРТИЕ?

Сфокусировавшись на смертоносности, вы практически стали воплощением смерти. Может ли умереть смерть?

Смерть не умирает: Устранив последнего врага, вы доказали, что ваша способность убивать превосходит границы смертных. Личности, владеющие теми же навыками что и вы, считают вас вдохновением — эдаким тёмным идеалом. Кто-то благоговеет перед вами, а кто-то надеется сам отточить мастерство и создать свою собственную легенду. И нет никаких сомнений в том, что вы привлекли к себе внимание сильных существей, связанных с концом жизни смертных.

Вы можете взять себе учеников, но вы можете сами стать агентом Королевы Воронов, может быть, даже командиром её скорбителей. Однако может оказаться и так, что служение в тени недостойно вас, и вы как и прочие смертные до вас, попытаетесь бросить вызов вселенной и захотите побороться за власть над смертью других. Станете ли вы тем, кто принимает последнее решение в таких вопросах?

Так же как Бессмертный воин, вы можете передавать свои навыки всем желающим, направляя их по пути, который сами уже прошли. Если вы устали от разрушения, пусть и во имя благой цели, то можете отрешиться от забот этого мира. Вы можете жить вдали от всех, хотя, может быть, и в компании с давними друзьями.

Выбор за вами. Королеве Воронов вас не взять, если только вы когда-нибудь сами не захотите отправить свою душу в последний путь. Возможно, вы раскроете всем смертным всю правду о смерти, тем самым навсегда устранив страх перед концом жизни.

УМЕНИЯ ИДЕАЛЬНОГО УБИЙЦЫ

Око смерти (21 уровень): Каждый раз, когда вы опускаете хиты врага до 0, выберите другого врага, которого вы видите. До конца вашего следующего хода он получает штраф -2 к броскам атаки по вам, а вы получаете над ним боевое превосходство.

Превосходство убийцы (24 уровень): Когда вы промахиваетесь атакой по цели, над которой у вас есть боевое превосходство, вы причиняете ей урон, равный вашему модификатору Ловкости $+1$ за каждую кость урона от Скрытой атаки, который вы обычно причиняете.

Удар в слабое место (30 уровень): Вы можете

один раз в сцену нацелить свою атаку не против обычной защиты, а против самой низкой защиты цели. При этой атаке вы можете причинить урон от Скрытой атаки, даже если у вас нет боевого превосходства, причём это не считается обычным использованием Скрытой атаки.

ТАЛАНТ ИДЕАЛЬНОГО УБИЙЦЫ

Дух смерти **Приём Идеального убийцы 26**

Вы такой же, как и все, но убив врага, исчезаете в никуда как призрак.

На сцену

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы опускаете хиты врага до 0

Эффект: Если вы замедлены, изумлены, обездвижены или удерживаемы, все эти состояния оканчиваются. После этого вы становитесь невидимым и неосязаемым, и можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости. В конце этого шага вы становитесь видимым и перестаёте быть неосязаемым.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ГЕНЕРАЛ

Вы известнее исторических лидеров, вы мастерски вдохновляете тех, кто следует за вами.

Требования: 21 уровень, военачальник

Дуриан Огнебровый, Малахи из Баэл Турата, Оссандриа из Спиральной Башни, Джаррет Дваждырожденный и Бергром Быстрозем — эти имена записаны в анналы истории как имена могучих лидеров. Мало кто заслуживает большего уважения, чем те, кто проявил себя на поле боя и в кошмарное военное время. Неудивительно, что в истории остаются те, кто ведут других через смертельные опасности. Эти личности оказали влияние на воинские традиции всего мира.

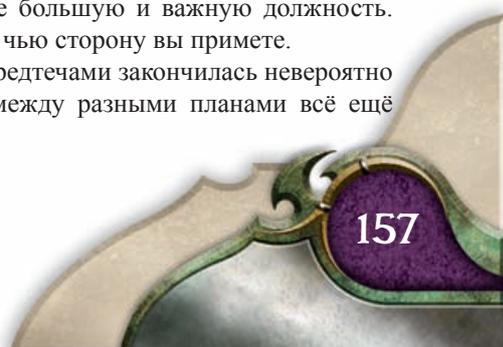
Вы, прославленный полководец, уже давно заслужили право вписать среди этих прославленных имён своё. Вы вели своих товарищей в сражения с бесчисленными врагами, и вы всегда выходили победителями. Ваше лидерство вдохновляло союзников, и раз за разом возвращало их домой целыми и невредимыми. Возможно, вы лучший командир этого мира.

БЕССМЕРТИЕ?

Приняв ответственность за безопасность товарищей в долгой и страшной дороге, вы проявили хитрость, решимость и храбрость. Теперь же вам предстоит более ответственное задание.

Вечная битва: После завершения последнего эпического задания ваша душа призывает к себе божество. Сразу несколько существей предлагают вам бессмертие, а также большую и важную должность. Вопрос лишь в том, чью сторону вы примете.

Битва богов с предтечами закончилась невероятно давно, но стычки между разными планами всё ещё



случаются, и могут вновь разжечь войну, которая охватит всю вселенную. Божества, особенно злобные, строят друг другу козни, от которых хуже становится всем. Стихийные силы всё ещё смотрят на мир и богов мстительными глазами. Фейские и теньевые сущности периодически посылают свои войска и сотрясают колонны мироздания. Орды демонов копают снизу, и губят корни жизни. Пока не настанут времена, когда зло будет подавлено и никто не будет о нём даже помышлять, мир и стабильность будут очень хрупкими. Всегда и везде требуются лидеры с легендарными навыками.

Вам суждено встать во главе ангельских легионов, сдерживающих хаос? Вы поведёте богов в победный поход против их древних врагов? Или вы примете сторону предтеч? Вы поведёте архонов и эфритов захватывать домены Астрального Моря, узурпируя узурпаторов? Или вы останетесь посередине, став просветлённым наёмником, и будете тщательно выбирать сторону каждого сражения, действуя по ситуации?

УМЕНИЯ ЛЕГЕНДАРНОГО ГЕНЕРАЛА

Мифическое вдохновение (21 уровень): Когда вы используете второе дыхание, один союзник, находящийся в пределах 20 клеток от вас, может тоже использовать исцеление.

Легендарное тактическое действие (24 уровень): Каждый союзник может раз в сцену использовать единицу действия, имеющуюся у вас или другого союзника, которого он видит.

Несгибаемая команда (30 уровень): Пока у вас есть хотя бы 1 хит, союзники в пределах 20 клеток от вас не теряют сознание, когда их хиты опускаются ниже 1, и они не умирают из-за отрицательных хитов. Союзники, чьи хиты ниже 1, всё ещё совершают спасброски от смерти как обычно, и из-за проваленного спасброска могут умереть.

ТАЛАНТ ЛЕГЕНДАРНОГО ГЕНЕРАЛА

Легендарные деяния Приём Легендарного генерала 26

Ваша речь — зов судьбы, ведущий союзников прямоком в легенду.

На день ♦ **Воинский**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 20

Цели: Вы и все союзники вы вспышке

Эффект: Все цели восстанавливают по одному таланту с уровнем не выше 25, будь то уже использованный талант на сцену или на день. Это должен быть талант, который не позволяет цели восстанавливать другие таланты.

ОХОТНИК НА БОГОВ

Если оно кровоточит, то это можно убить. Если оно не кровоточит, то можно сделать чтоб кровоточило. Ну а после этого можно убивать.



Требования: 21 уровень, плут или следопыт

Давайте будем объективны, вы — убийца. Это не значит что вы плохой. Некоторых существ действительно нужно убивать. Так в итоге всем будет лучше, ну а вы просто специалист по подведению итогов.

Вы не просто первоклассный убийца, вы заслужили репутацию того, кто может разобраться с любым по силе врагом. Неважно насколько грозен враг, мечом ли, луком ли, вы всегда найдёте способ его прикончить. Судьба распорядилась так, что у вас есть всё, чтобы убивать более стойких противников.

Ваши союзники во многом зависят от вас. Осторожные враги маневрируют так, чтобы лишний раз не дать вам превосходство. Для простолюдинов и обитателей иных миров ваше имя стало синонимом быстрой смерти.

БЕССМЕРТНЫЕ?

Ваше имя уже стало легендарным, а в совокупности с безжалостным боевым стилем оно ещё несколько веков будет у всех на слуху, хотя мало кто из врагов выжил после встречи с вами.

Сильная мотивация: Вы прошли своё самое сложное испытание, и узнали, кто кого одолеет. Доказательство вот оно, лежит в могиле. Среди таких же смертных, как и вы, вы величайший убийца во вселенной. Может быть, лишь пара богов сможет сравниться с вами. Может быть.

Не так уж плохо слоняться там и тут, будоража всё вокруг себя. Влиятельные смертные, божества, повелители демонов и предтечи могут зазнаться и обнаглеть сверх меры. Они самодовольно сидят, и не делают то, что должны делать, либо же делают то, что делать не должны. Но если вы рядом — покоя им не видать.

Страх смерти может сподвигнуть на большие перемены, а вы как никто можете вызывать такой страх. И вам не нужно угрожать кому-то конкретному, достаточно дать понять, что вы им заинтересовались. Вы свободны, ни на кого не работаете, и ни одна сущность не имеет гарантии, что вы к ней не придёте.

Для движения вперёд иногда достаточно небольшого толчка. Вы можете быть джокером, который нужен миру, чтобы поддерживать баланс сил.

УМЕНИЯ ОХОТНИКА НА БОГОВ

Несравненный хищник (21 уровень): Вы можете один раз в сцену перебросить бросок атаки по существу, чей уровень больше вашего.

Божественная агония (24 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание по существу, чей уровень больше вашего, оно до конца вашего следующего хода получает штраф -5 к спасброскам, а также не может восстанавливать хиты и перезаряжать таланты.

Богохульное восстановление (30 уровень): Один раз в день, когда по вам попадает атака существа, чей уровень больше вашего, вы можете посчитать, что эта атака промахнулась, а затем восстановить второе дыхание и один талант на сцену, который вы уже использовали в этой сцене.

ТАЛАНТ ОХОТНИКА НА БОГОВ

Глаз убийцы богов

Приём Охотника на богов 26

Ваше безжалостное восприятие замечает все слабости, вне зависимости от того, насколько они малы.

На день ♦ **Воинский**

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Ваши атаки игнорируют все сопротивляемости и иммунитеты цели, и цель получает уязвимость 5 к вашим атакам. Этот эффект длится до тех пор, пока ваши хиты не опустятся до 0, или пока вы не используете его на новой цели.

Особенность: Увеличьте уязвимость на 5, если уровень цели больше вашего, или если цель является единственным чудовищем. Увеличьте уязвимость на 10, если цель удовлетворяет обоим условиям.



ТЁМНЫЙ СТРАННИК

Вы бродите по мрачным тропинкам судьбы. И бродить вы будете долго, пока не достигнет судьба.

Требования: 21 уровень, плут или следопыт

Вы уже давно покинули свой дом, распрощавшись с комфортом простой жизни. Следуя невысказанным стремлениям, вы прибились к другим скитальцам. Вас ждут зловещие пути и судьбоносные деяния. Со временем вас и ваших спутников начали называть героями, но тёмные пряди фортуны тянут вас в неизвестность.

Пока не пришёл ваш конец, вы странствуете по миру в виде теневой сущности, появляясь там, где вы нужнее всего или где вас меньше всего ждут.

БЕССМЕРТИЕ?

Провидение хранит вас для финальной схватки. Когда она наступит, кто знает, куда вас занесёт?

Скитающийся вестник: Ваши странствия не оканчиваются только лишь из-за того, что свершилось ваше предречённое будущее. Вы с самого рождения были игрушкой в руках судьбы, невольным посланником удачи и горя. Вы пришли в нужное место и сделали то, что от вас требовалось. Те, кто знают вашу историю, видят в вас персонафикацию самой судьбы.

Гобелен деяний, совершённых при жизни, следует

159

за вами и влияет на ваш финальный подвиг. Если вы, в конечном счёте, принесли в мир добро, то ваша легенда будет о том, как удача любит храбрых. Однако история может быть гораздо мрачнее, если у вас очень плохая судьба.

Вы странствуете по вселенной, считаясь покровителем или заступником тех, кто ищет или избегает своей судьбы. Вы можете быть посланником сил, связанных с удачей и судьбой, таких как Авандра и Королева Воронов. Однако, скорее всего, вы обрезали пряжи неизбежного и вышли из западни капризной удачи.

Теперь вы свободны, и можете ходить там, где вам хотелось при жизни. В этом случае вы служите примером для тех, кто хочет жить самостоятельно, без нитей судьбы и предназначения.

УМЕНИЯ ТЁМНОГО СТРАННИКА

Не моя судьба (21 уровень): Все существа с уровнем, не выше вашего, попадающие по вам, получают до конца сцены штраф -4 к броскам атаки по вам.

Тёмная дорога (24 уровень): Вы можете прийти в любое желаемое место, если будете непрерывно идти в течение 24 часов. Не важно, как далеко находится это место, и сколько планов вас разделяет, вы придёте туда через 24 часа, найдя короткие пути, порталы и прочие виды перемещения, ранее неизвестные вам. Во время этого путешествия вам не нужен отдых, еда и вода, хотя таланты не перезаряжаются и исцеления не восстанавливаются. Во время путешествия вам не

страшны опасности, нападения и прочие угрозы.

Выбирая конечную точку, нужно быть конкретным. Если она находится в строении, как в случае конкретной комнаты в замке, вы придёте к входу в здание, а не прямо к комнате.

Вы можете решить, что вас будут сопровождать другие персонажи в количестве $5 +$ ваш модификатор Мудрости, причём все они получают преимущества этого умения в полной мере.

Долгая дорога обратно (30 уровень): Если вы умираете и не возвращаетесь к жизни в течение 12 часов, ваше тело и вещи исчезают. Спустя ещё 12 часов (через 24 часа после смерти) вы появляетесь, снаряжённый как в момент смерти, возвращаясь оттуда, где вы проснулись в момент смерти (это место определяете вы вместе с Мастером). Ваше состояние такое же как если бы на вас был использован ритуал Оживление Мёртвых, но штрафа за смерть нет.

Вы можете вернуться или в место смерти, или туда, где находится кто-либо из ваших союзников, или в любое место, которое вы считаете домом. У вашего существования есть конечная цель, и случайная смерть не должна стать вам помехой.

ГАЛАНТ ТЁМНОГО СТРАННИКА

Никаких затруднений **Приём Тёмного странника 26**

Вы просто неиссякаемый кладёзь изобретательности.

На день ♦ **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы восстанавливаете уже использованный сегодня приём на день.

ОБ АВТОРАХ

Роб Хейнсу возглавляет разработку 4 редакции D&D и в настоящий момент работает ведущим дизайнером отдела исследований и разработки ролевых игр корпорации Wizards of the Coast. В списке его заслуг по 4 редакции находится *Руководство игрока по Забытым Царствам*. Он также принимал участие в разработке настольных игр *Three-Dragon Ante™* и *Inn Fighting™*.

Дэвид Нунан — разработчик игр корпорации Wizards of the Coast. Он участвовал в создании базовых правил 4 редакции D&D и приключения *Scepter Tower of Spellgard™*. Он живёт в Вашингтоне с женой и двумя детьми.

Роберт Дж. Швальб работает в корпорации Wizards of the Coast фрилансером. Он принимал участие в создании *Руководства игрока по Забытым Царствам*. Роберт живёт в Теннесси с невероятно терпеливой женой Стейси и целым прайдом дьявольских кошек-оборотней. Он невероятно счастлив сидеть прикованным к столу и вкалывать на своих тёмных повелителей из Сиэтла.

Крис Симс работает в корпорации разработчиком. Он принимал участие в разработке и *Бестиария* и *Руководства Мастера* и *FORGOTTEN REALMS® Campaign Guide*.



LEVEL UP YOUR GAME.

Bring more to the gaming table, and make every session even better—D&D® accessories are an indispensable addition to any game. Pick 'em up at the same place you got this book.

Dungeon Master's Screen

Conceal your secrets without blocking your view. Quick reference to common tables helps you keep your game moving.

D&D™ Dungeon Tiles

Define dungeons and add details to every encounter quickly and easily, and help your game come to life.

D&D® Miniatures

Know where everyone, and every thing, is at all times to keep your combats under control.

Character Record Sheets

Keep up with your character and use Power Cards to stay out of the books and in the fight.

D&D® Premium Dice

Everyone needs dice. And some need more than others. Keep 'em all in a D&D logo-embroidered dicebag.

GET MORE INFORMATION AT: DNDINSIDER.COM



All trademarks are property of Wizards of the Coast, Inc ©2008 Wizards.

DUNGEONS & DRAGONS