

Воин

"Я вижу сражение во всем вокруг меня – в ландшафте, в освещении, в препятствиях, в союзниках и врагах. Мой меч – не единственное мое оружие. Мои тело и разум столь же сильны, как и любой другой клинок".

КАЖДАЯ РАСА и культура опирается на своих воинов ради защиты, и каждый воин обладает собственным стилем боя, которые отражают врожденные сильные стороны, таланты и убеждения. Как воин, вы хорошо знакомы с техниками вашего народа, но вы также цените иноземные боевые стили. Такая точка зрения помогает развивать собственный стиль, сочетая удары, парирование, позиции и дисциплины множества боевых традиций.

Как воин, вы ответственно выбираете то, что будете держать в руках или то, что будет вас защищать. Щит обеспечивает защиту за счет нападения. Двуручным оружием вы можете ударить сильнее, быстрее и дальше. Сражение с парным оружием позволяет держаться золотой середины между нападением и защитой, потому что оружием в вашей левой руке можно как ударить, так и парировать. В качестве альтернативы, вы можете держать одну руку свободной. Хотя вы и не будете наслаждаться оборонительными преимуществами щита или силой двуручного оружия, или оружия в левой руке, свободная рука открывает перед вами другие возможности, такие как способности к захвату и ограничиванию противников. В этой главе вы найдете поддержку этих вариантов развития.

- ✦ **Новый путь развития:** В бою Воин Задира использует ум, импровизацию и инстинкты. Все тело воина является оружием, которое может быть использовано для внезапного броска или ошеломляющего удара.
- ✦ **Новая классовая особенность:** Воин Задира открывает новые возможности для вашего воина с Оружейным Дарованием. В дополнение, вместо Боевого Превосходства вы можете выбрать Боевое Проворство.
- ✦ **Новые таланты воина:** Здесь представлено около сотни новых талантов для воина, включая варианты развития Вона Задиры, а также варианты развития Неистового Воина и Воина-Вихря из *Воинской Силы*.
- ✦ **Новые пути совершенства:** В этой главе представлено восемь новых путей развития, включая доблестного наемника, распутный дуэлянт и неистовый громила.





НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ ВОИНА

Книга Игрока представляет воина с большим оружием и воина-защитника. *Воинская Сила* представляет вам неистового воина и воина-вихря. Эта глава добавляет воина задиру, развитие которого позволяет персонажу оставить одну руку свободной, таким образом, он может хватать, бить кулаком и ограничивать противника.

Воин Задира

Ваш инстинкт побуждает вас крушить. Вы деретесь одноручным оружием, оставляя одну руку свободной, благодаря чему вы можете схватить, ударить кулаком или метнуть. Ваше тело – ваше лучшее оружие. Каждое поле боя скрывает возможности для воина задиры, и не важно, силен ли враг, вы опрокидываете его. Вам может помочь опрокинуть противника окружение, например камни, которые вы можете использовать как смертельные снаряды.

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Вы можете выбрать следующие классовые особенности вместо других, которые представлены в *Книге Игрока* или *Воинской Силе*. Вам не обязательно выбирать воина задиру, чтобы получить эти особенности.

Стиль Задиры

Эта классовая особенность заменяет классовую особенность Оружейное Дарование Воина.

Стиль Задиры: Пока в вашей основной руке находится оружие, а вторая рука свободна (см. врезку) или ею схвачено существо, вы получаете бонус +1 к КД и +2 к Стойкости.

Также вы получаете бонус зачарования +2 к броскам безоружных атак, к броскам атаки с захватом и атакам, перемещающим существо, схваченное вами. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне и до +6 на 21 уровне.

ОДНА РУКА СВОБОДНА?

Многие таланты воина требуют свободной руки. Вы не можете использовать их для своей руки, которая считается свободной – то есть, никакого дополнительного оружия (кроме шипастой рукавицы), никакого двуручного оружия, никаких щитов и никаких предметов, таких как светожезлы и фонари.

Готовность к Захвату: Вы можете схватить только одно существо за один раз, но если бы обе ваши руки свободны, вы могли бы схватить два существа одновременно. Но тем не менее вы должны использовать малое действие, чтобы поддержать каждый захват.

Универсальное Оружие: Если вы используете универсальное оружие, смените ваш захват от одной руки до двух свободным действием. Однако, если талант требует, чтобы ваша рука была свободной, вам следует ее держать свободной во время проведения всей атаки или пока вы используете руку для чего-то, что является частью атаки, такой как захват.

Шипастая Рукавица: Ваша рука свободна, если вы используете шипастую рукавицу (*Сокровищница Искателей Приключений*, стр. 9-10), даже если вы используете рукавицу для атаки в свой ход.

БОЕВОЕ ПРОВОРСТВО

Эта классовая особенность заменяет классовую особенность Боевое Превосходство.

Боевое Проворство: Вы получаете следующий талант.

Боевое Проворство

Особенность Воина

Вы сжимаете воздух телекинезом и превращаете его в ураган пламени, охватывающего своими языками ближайших врагов.

Неограниченный ♦ **Воинский, Оружие**

Провоцированное действие **Рукопашный** оружие

Триггер: Противник, смежный с вами, совершает действие, которое провоцирует атаку

Эффект: После того, как вызвавший триггер враг совершил свое действие, вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Вы должны закончить свое движение ближе к цели, чем были до начала движения. Затем совершите следующую атаку.

Цель: Враг, вызвавший триггер

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Уровень 21: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ

Как и у других воинов, Сила ваша наиболее важная характеристика. Ловкость подойдет для второй наивысшей характеристики, потому что Боевое Проворство и многие из ваших атак и ваших приемов основаны на Ловкости. После Силы и Ловкости выберите Телосложение, чтобы повысить количество ваших хитов и исцелений в день.

Предлагаемые классовые особенности: Стиль Задиры*, Боевая Подвижность*

Предлагаемая черта: Неизбежный Захват*

Предлагаемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание

Предлагаемые неограниченные таланты: Хватающий удар*, Рассекание и удар*

Предлагаемые таланты на сцену: Удар и связывание рук*

Предлагаемые таланты на день: Захват и удар*

*Новые таланты приведены в этой книге

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЕВОГО ПРОВОРСТВА

Даже при том, что триггер Боевого Проворства действует только при спровоцированном действии, вы не используете эффект до тех пор, пока действие не закончится. Это позволяет преследовать врага до того, как сбить его с ног. Если враг, вызвавший триггер, не отходит от вас при совершенном действии, то вы не двигаетесь, а просто совершаете атаку, описанную после эффекта.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Многие из талантов, представленных в этой главе, предназначены для создания воина задиры. Тем не менее, глава включает в себя таланты для неистового воина и воина-вихря из Воинской Силы, а также таланты для воина с большим оружием и воина защитника.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Хватающий Удар

Атака Воина 1

Вы рубите врага полой атакой, а затем захватываете его свободной рукой, чтобы удержать его от отступления.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное касание

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы, и вы берете цель в захват. Захват заканчивает автоматически в конце вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы.

Стиль Задиры: Когда вы совершаете провоцированную атаку, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Рассекание и Удар

Атака Воина 1

Вы поддерживаете быстрый удар вашего оружия мощным ударом своей свободной руки.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное касание

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1 [Ор]. Совершите вторичную атаку против цели.

Уровень 21: Урон 2 [Ор].

Вторичная атака: Сила против Реакции (безоружный)

Попадание: Урон 3 + модификатор Силы.

Уровень 21: Урон 8 + модификатор Силы.

Молниеносный Размах

Атака Воина 1

Вы вихрем врываетесь в гущу врагов, полный уверенности, что их атаки будут направлены против вас.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор], и вы помечаете всех смежных с вами противников до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2 [Ор].

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

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО УКРЕПЛЯЮЩИЙ

Если вы тренированы в Выносливости, при попадании талантом с ключевым словом «укрепляющий» вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. Вы не получите временных хитов больше одного раза в раунд, даже если используете талант с этим ключевым словом несколько раз.



ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Удар и Связывание Рук

Атака Воина 1

Вы пробиваете своим оружием оборону своего врага, проделывая в ней брешь. Затем вы проходите и ловите противника в ловушку.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы, и вы сдвигаете цель на 1 клетку, смежную с вами. Вы захватываете цель, и до окончания захвата цель получает штраф к броску атаки, равный вашему модификатору Ловкости. Захват заканчивается автоматически в конце вашего следующего хода.

Разрушение и Рассекание

Атака Воина 1

Вы рубите врага одним ударом, а затем рассекаете другого своим следующим ударом.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная атака: Другое существо отличное от первичной цели.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы.

Змеиное Кольцо

Атака Воина 1

Ваше оружие сверкает и ловит конечность врага как жалящая змея.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Ловкости.

Оружие: Если вы вооружены цепом, вы захватываете цель.

Захват заканчивается автоматически в конце вашего следующего хода.

Неожиданный Выпад

Атака Воина 1

Вы бьете противника по голове и наносите быстрый и смертельный удар оружием в вашей второй руке.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены двумя рукопашными оружием.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Реакции (основное оружие)

Попадание: Урон, равный модификатору Силы, и цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода. Совершите вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительно оружие)

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы.

Сбивающая Атака

Атака Воина 1

Вы бьете вашего врага в своей жестокой атаке, а затем валите существо на землю

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное 1

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы, и вы сбиваете цель с ног.

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

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Свирепая Защита

Атака Воина 1

Вы вскидываете свои руки в разные стороны и бьете двух врагов разным оружием.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены двумя рукопашными оружием.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода первичная цель не получает боевое превосходство от окружения вас.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо отличное от первичной цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода вторичная цель не получает боевое превосходство от окружения вас.

Подвижная Атака

Атака Воина 1

Вы заставляете вашего противника отступить под градом ударов.

На день ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 1 клетку. Затем вы совершаете шаг в освободившуюся клетку. Совершите вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете ее с ног.

Промех: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Давящая Сталь

Атака Воина 1

Вы заставляете отступить вашего противника под градом ваших ударов.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное 1

Требование: Вы должны использовать щит.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы и если цель рядом с вами и с блокирующей местностью, то она становится удерживаемой (спасение оканчивает). Условие также заканчивается, если вы больше не находитесь рядом с целью.

Промех: Половина урона, и если цель находится рядом с вами и блокирующей местностью, то она становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Захват и Удар Атака Воина 1

Вы захватываете своего врага, убеждаясь, что это ваша цель. Затем вы погружаете свое оружие в существо.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное 1

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2 [Or] + модификатор Силы и вы захватываете цель. Цель не может совершить попытку освобождения из захвата до конца ее следующего хода.

Неудержимый Прогресс Атака Воина 1

Вы размахиваете оружием с такой яростью, что ваши враги будут неуклонно отступать с каждым ударом.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональное

Эффект: До конца стойки, всякий раз, когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы толкаете это существо на 1 клетку и можете совершить шаг в освободившуюся клетку.

ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

Волочение Силой Прием Воина 2

Вы цепляетесь пальцами во врага и тащите борющегося противника через поле боя.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Требование: Вы должны схватить существо.

Эффект: Вы двигаетесь со своей скоростью. За каждую пройденную клетку вы сдвигаете цель на 1 клетку в пространство, смежное с вами. Существо остается захваченным и вы не провоцируете от него атаки, совершая это движение. В конце этого движения вы можете закончить захват, чтобы сбить цель с ног.

Полное Удлинение Прием Воина 2

Вы совершаете выпад вперед, попадая в точку, которая, как думали ваши враги, находится далеко за пределами вашей досягаемости.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: Досягаемость для вашей следующей рукопашной атаки оружием, которую вы совершите до конца вашего нынешнего хода, увеличивается на 1.

Могучий Прыжок Прием Воина 2

Вы собираетесь с силами перед очень впечатляющим прыжком.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Атлетики, когда прыгаете. Кроме того, любой прыжок, который вы совершаете, считается с разбегом, и вы можете совершить проверку Атлетики вместо проверки Акробатики, чтобы уменьшить повреждения от падения.

Быстрый Выход Прием Воина 2

Вы пытаетесь быстро избавиться от всего, что вас удерживает.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете совершить попытку высвобождения или сбросок против удерживающих и обездвиживающих эффектов, которые заканчиваются спасением.

Непредусмотренный Ухват Прием Воина 2

Когда вы теряете баланс, вы хватает противника перед вами и, шатаясь, тянете его за собой.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Ближняя вспышка 10

Триггер: Враг, смежный с вами, заставляет вас двигаться или сбивает вас с ног.

Цель: Вызвавший триггер враг во вспышке

Эффект: Если цель заставляет вас двигаться, вы можете подтянуть ее в пространство, смежное с вами. Если цель сбивает вас с ног, вы тоже сбиваете ее с ног.

ВОИНСКИЕ РАСЫ

Книга Игрока 2 представляет три новых класса, которые прекрасно подойдут под создание воина.

Голиафы: Из голиафов получают выдающиеся воины с их комбинацией Силы и Телосложения. Такое множество способностей направляет голиафов стать воинами с большим оружием и неистовыми воинами. Владение двуручным топором или молотом в сочетании с чертой Доблесть Великого Оружия Голиафов, представленной в Книге Игрока 2, позволяет наносить воину огромный урон. Кроме того, расовая особенность *выносливость камня* позволяет воину, будучи без латных доспехов и щита, а также будучи окруженным, не обращать внимания на атаки врагов.

Полуорки: Как и голиафы, полуорки по природе своей воины. Однако, полуорки имеют бонус к Ловкости, вместо Телосложения, что означает, что они предпочитают другой путь развития, например воина-вихря. Полуорки также способны прекрасно владеть оружием, которое основывается на Ловкости, включая тяжелые клинки, легкие клинки, копья, и некоторое двойное оружие. Даже если ваш

полуорк не следует пути развития, в котором требуется Ловкость, бонус к характеристике мог бы помочь вам взять некоторые полезные черты. Посмотрите черты Специализация в Доспехах и Сражение с Двумя Оружиями в Книге Игрока и Угроза Двух Оружий в Книге Игрока 2.

Шифтеры: Хоть бритволапые шифтеры являются проворными и пронзительными воинами, они испытывают большой недостаток в Силе, которая нужна воинам. С другой стороны, длиннозубые шифтеры также удовлетворяют классу воина, как и голиафы и полуорки. Бонус Мудрости длиннозубого шифтера полезен при использовании Боевого Превосходства, а также при использовании многих талантов, как вторая характеристика. Длиннозубым шифтерам больше подходит путь развития воина защитника и воина задиры. Они хороши в контроле вражеского перемещения. Расовая особенность *перемена длиннозубого* также полезна для воина, позволяя ему выдерживать долгие поединки.



ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Разбег Быка Атака Воина 3

Вы мчитесь на вашего врага и бьете с размаху. Ваша сила отбрасывает врага назад и сбивает его с ног, что позволяет вам сделать шаг вперед.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 1 клетку. Затем вы совершаете шаг в освободившееся место. Совершите вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Вы сбиваете цель с ног.

Особенность: Во время атаки в броске вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Хук Разбойника Атака Воина 3

Ваше оружие врезается во врага со всего размаху.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы. Если цель станет передвигаться до конца вашего следующего хода, то она получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Оружие: Если вы вооружены топором или киркой, вы можете совершить шаг на 1 клетку после атаки. Вы притягиваете цель в освободившуюся клетку.

Блок Ребром Щита Атака Воина 3

Вы блокируете атаку врага быстрым ударом ребром вашего щита, совершая в процессе мощную атаку.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание Рукопашный 1

Требование: Вы должны использовать щит.

Триггер: Враг, находящийся в смежной с вами клетке, попадает или промахивается по вам ближней или рукопашной атакой.

Цель: Враг, вызвавший триггер

Эффект: Цель получает штраф -4 к броску атаки.

Атака: Сила + 2 против Стойкости

Уровень 11: Сила + 4 против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Силы.

Ударный Разбег Атака Воина 3

Вы тащите своего схваченного врага через поле боя. По достижении места назначения вы наносите противнику ранение.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо, которые вы взяли в захват

Эффект: Вы движетесь со своей скоростью. За каждую пройденную клетку вы сдвигаете цель на 1 клетку в пространство, смежное с вами. Существо остается захваченным и вы не провоцируете от него атаки, совершая это движение.

Атака: Сила против Стойкости (безоружный)

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы, и вы сбиваете цель с ног. Если цель оказывается смежной с блокирующей местностью, то прибавьте к урону ваш модификатор Ловкости.

Стремительный Удар Атака Воина 3

Вы вращаете основным оружием над головой, заставляя врага отступить. Затем вы следуете за врагом и атакуете его дополнительным оружием.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Требование: Вы должны быть вооружены двумя рукопашными оружиями.

Первичная цель: Все существа во вспышке, которых вы можете видеть

Первичная атака: Сила против Реакции (основное оружие)

Попадание: Вы толкаете первичную цель на 1 клетку.

Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку и совершаете вторичную рукопашную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, являющееся целью первичной атаки.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Безоружный Ответ Атака Воина 5

Ваши враги открываются для ваших мощных атак, когда они промахиваются по вам своими ударами.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете совершать нижеследующую атаку до конца стойки.

Немедленный ответ Рукопашное оружие

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

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Враг, вызвавший триггер.

Атака: Сила против КД (безоружный)

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

Сокрушающая Ступня Атака Воина 5

Вы хватаете врага и опрокидываете его на землю. Затем вы ставите ступню существу на горло, удерживая его лежащим.

На день ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы. Цель не может двигаться до конца своего хода, если она схвачена вами в начале ее хода. Этот эффект длится до конца сцены.

Промех: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы.

Эффект: Вы сбиваете цель с ног.

Вызов Дервиша Атака Воина 5

Вы держите оружие рядом со своим телом, готовясь нанести удар, когда противник откроется.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены двумя рукопашными оружием.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (основное оружие)

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

Эффект: Всякий раз, когда вы совершаете стандартные рукопашные атаки против существ немедленными и спровоцированными действиями, вы можете совершать стандартную рукопашную атаку своим дополнительным оружием свободным действием, пока вы вооружены двумя оружием и пока не закончится стойка.

Беспощадное Давление Атака Воина 5

Совершая выпады и толкая противника щитом, вы заставляете его использовать самые простые атаки.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны использовать щит.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

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

Эффект: Цель может использовать только стандартные атаки, пока вы находитесь в смежной с ней клетке (спасение оканчивает).

ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ**Временный Щит** Прием Воина 6

Вы хватаете кусок мебели, тело или выброшенный предмет, чтобы заблокировать атаку противника.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание Персональный

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Триггер: Враг попадает по вам ближней или рукопашной атакой.

Эффект: Вы получаете бонус к защите против атаки, равный вашему модификатору Ловкости.

Готовый к Мести Прием Воина 6

Вы держите оружие высоко, готовый атаковать любого противника, атакующего вас.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До конца стойки вы можете пометить всякого врага, совершающего по вам рукопашную атаку. Метка длится до конца следующего хода врага.

Возвращение к Схватке Прием Воина 6

Вы возвращаетесь в битву излеченным целительством союзника

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Союзник использует на вас целительный талант.

Эффект: Если вы лежите ничком, то встаете и совершаете шаг на 1 клетку. Если вы уже стояли, то в этом случае совершаете шаг на 3 клетки.

Выводящая из Равновесия Уловка Прием Воина 6

Вы выныриваете из-под атаки вашего противника и толкаете существо, выводя его из равновесия.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Рукопашное касание

Триггер: Враг промахивается по вам рукопашной атакой.

Цель: Враг, вызвавший триггер.

Эффект: Цель получает штраф -2 к броскам атаки ко всем защитам до конца своего следующего хода.

ОТЫГРЫШ ВОИНА

Будучи воином, вы можете смело войти в битву и принять на себя удар, который не многие смогут вынести. Работа воина настолько культовая и утонченная, что ваши союзники не могут представить группу без вас. Украсьте характер вашего персонажа восторженными боевыми кличами, произношением или красочным описанием того, о чем вы говорите или что произошло, когда вы совершили или попали атакой.

Наделите сильного воина слабостью, которая поможет создать забавного игрового персонажа. Если вы обычно бросаете с битву, другие игроки заметят, когда вы колебитесь и бурчите, что ненавидите змей и пауков, от которых у вас мурашки по коже.

Таким же образом вы можете подчеркнуть мужество вашего воина, сопоставляя его с осторожностью. Классическим архетипом является воин-наемник, которого легко можно ввести в игру. Вы можете спорить с плутом о добыче, найденной на телах павших врагов, или вы можете

настоять, чтобы жрец убедился, что трупы вдруг не восстанут. В конце концов, вам же не заплатят за сражение во второй раз.

После того, как вы определились, что ваш персонаж рассматривает сражение как работу, то у вас появляется возможность для создания напряженной драмы. Попробуйте сделать битву с врагом личной, что позволит вашему воину рассердиться или впасть в ярость. Отыгрывая персонажа, который сражается из-за прибыли или из надобности, вы можете осторожничать и предостерегать группу во время составления плана. Не бойтесь избегать сражений, ведь это не сделает игру менее интересной. Жизнь авантюриста достаточно опасна, поэтому, сколь осторожны бы вы ни были, всех битв избежать вам не удастся. Ваш ДМ будет держать битвы центральной частью игры, даже если ваш персонаж утверждает, что хочет мира и покоя.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Кровавое Поле

Атака Воина 7

Вы высоко поднимаете оружие, понимая, что вашего противника пора прикончить.

На сцену ⬆ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы. Если цель ранена, то она становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы вооружены топором, молотом или булавой, то атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Тиски Принуждения

Атака Воина 7

Ваше оружие обрушивается на череп вашего врага, а затем вы бьете его кулаком в лицо.

На сцену ⬆ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы, и цель становится изумленной до конца вашего следующего хода. Совершите вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости (безоружный)

Попадание: Урон 1 [Ор.], и вы сбиваете цель с ног.

Вторящее Нападение

Атака Воина 7

Вы бьете врага со всего размаху и замахиваетесь вновь, готовясь нанести удар еще раз, если враг не успеет отойти.

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 смежной с вами клетке в начале вашего следующего хода, то вы можете совершить стандартную рукопашную атаку свободным действием, совершая это действие первым в свой ход.

Оружие: Если вы вооружены топором, молотом или булавой, то атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Бросок Гидры

Атака Воина 7

Ваше наступление с виду кажется порывистым, но на самом деле это шквал ударов, нанесенных с идеальным временным интервалом, сбивающий ваших врагов с толку.

На сцену ⬆ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть

Атака: Сила против КД

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

Особенность: Вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки во время атаки в броске.

Раздирание Противостоящего

Атака Воина 7

Вы обрушиваете на противника серию смертоносных ударов, которого подводит его защита.

На сцену ⬆ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Вы должны быть вооружены двумя оружиями.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

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

Эффект: Совершите вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

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

Особенность: Вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Костолом

Атака Воина 9

Ваш сокрушительный удар делает врага восприимчивым к другим атакам.

На день ⬆ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

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

Эффект: Цель получает уязвимость 10 к атакам оружием (спасение оканчивает).

ПУТИ РАЗВИТИЯ И БОЕВЫЕ СТИЛИ ВОИНА

В 5-й главе описаны боевые стили, большинство из которых может использовать воин. По своей природе он подходит для боевых стилей больше всего, так как способен использовать все виды оружия ближнего боя.

Некоторые стили лучше подойдут для определенных путей развития воина. Если ваш воин использует один из описанных ниже путей развития, то боевые стили, отнесенные к этому пути развития, подойдут вам больше всего.

Неистовый воин: Черный капюшон, Молот Эльсира, Железная звезда, Перчатка Кулькора, Кузня Морадина, Горный Гром, Девятый легион, Мощь огра и Рубящий топор.

Задира: Клык Аркозии, Луна пустыни, Молот Эльсира, Железная звезда, Перчатка Кулькора, Горный Гром,

Высокий меч Нератана, Девятый легион, Рубящий топор, Красный плащ и Раздирающие цепи.

Воин с большим оружием: Клык Аркозии, Черный капюшон, Охотничье копьё, Железная звезда, Длинная рука, Кузня Морадина, Мощь огра, Стронник древка, Раздирающие цепи и Стальной авангард.

Воин-защитник: Клык Аркозии, Луна пустыни, Молот Эльсира, Железная звезда, Перчатка Кулькора, Горный Гром, Высокий меч Нератана, Девятый легион, Рубящий топор, Красный плащ и Раздирающие цепи.

Воин-вихрь: Молот Эльсира, Полночный клинок, Горный гром и Красный плащ.



Удар Хромого Атака Воина 9

Вы увечите вашего врага, оставляя болезненные раны на его руке и ноге.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, и цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и цель замедлена и ослаблена до конца вашего следующего хода.

Один Против Толпы Атака Воина 9

Когда вражеская банда окружает вас, вы получаете преимущество, ведь вы не испытываете недостатка целей.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

Эффект: До конца сцены вы получаете бонус таланта +1 ко всем защитам, пока рядом с вами находится два или более врагов. Также, вы получаете бонус таланта +1 к броскам атаки оружием, пока рядом с вами нет ни одного союзника.

Ошеломительный Удар Атака Воина 9

Вы бьете врага мощным ударом и отбрасываете его назад.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 3 клетки. Цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку. Цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Неудержимое Нападение Атака Воина 9

Вы парируете нападение противника, нанося мощный удар, а затем толкаете врага ребром щита.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: Враг входит в смежную с вами клетку в свой ход.

Требование: Вы должны использовать щит.

Цель: Враг, вызвавший триггер.

Атака: Сила против КД

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

Эффект: Цель не может вас схватить, удерживать или войти в ваше пространство до конца вашего следующего хода.

Поддержка малым: Выберите одного противника, смежного с вами. Это существо не может вас схватить, удерживать или войти в ваше пространство до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ

Тело-Щит Прием Воина 10

Вы подставляете противника под атаку врага.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание **Рукопашный 1**

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной или дальнобойной атакой.

Требование: У вас должна быть свободна одна рука.

Цель: Одно существо, отличное от врага, вызвавшего триггер.

Эффект: Совершите атаку захватом против цели. Если вы захватываете цель, то атака врага, вызвавшего триггер, наносит половину урона вам и половину цели.

Мужество Воина Прием Воина 10

Игнорируя слабость, вы продолжаете сражаться с обновленной решимостью.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы игнорируете эффекты изумления, замедления, обездвиживания и условия ослабления до конца своего следующего хода.

Кулак Молнии Прием Воина 10

Вы сжимаете кулак и готовитесь к быстрому нападению.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца стойки ваши безоружные атаки наносят дополнительный урон, равный модификатору Ловкости.

Стойка Борца Прием Воина 10

Вы скручиваете конечности своего врага, пресекая его намерения.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца стойки всякое существо, схваченное вами, становится удерживаемым до конца захвата.

Стальное Убеждение Прием Воина 10

Ваши навыки владения мечом устрашают даже громил.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете проверку Запугивания или Знания улиц.

Требование: Вы должны быть вооружены рукопашным оружием.

Эффект: Вы получаете бонус к проверке навыка, равный бонусу владения оружием плюс бонусу зачарования оружия.