

Темы Главяники

Травник

Издревле травничество почиталось, как ремесло людей уважаемых и ценное как в быту, так и в дальнем походе. Травник может и с недугом подсобить, и хворь побороть. Жрец под рукой не всегда, а травник в каждом уважающем себя селе есть. Он ведь и раны залечит и нравоучений читать не будет, аки жрец, что мол болезни от молитв не усердных, от подношений богу скупых. С таким всегда сподручнее дело иметь.

Травник сведущ во многих растениях, их свойствах целебных. Знает, как варить из них зелья, чтобы хворь побороть испившему. Для него лес, словно бесценное царство. Хороший травник знает, какое растение боль снимет, а какое жар. Знает, какое поможет ранам быстрее зажить, а какое простуду изгонит.

Травниками становятся, как правило, лесники, да ведуны, шаманы, кому привычно среди лесов и полей жить. Но хватает травников и среди крестьян и среди солдат. Да чего там, даже жрецы и волхвы травничеством не брезгают. Ведь травник сведущий знает и как тело своё укрепить, обезопасив от болезней, да здоровью не дать зачахнуть, а скорее наоборот, окрепнуть, словно столетнему дереву.

Травник часто начинает смотреть на мир иначе. Столь тонко понимая природу, принимая её дары, учится он и как жить в ладу с природой.

Начальная Особенность

Выгода: В конце продолжительного отдыха (extended reast), если у вас есть набор травника, вы можете совершить проверку умения Природа (nature) DC 15 + 1/2 вашего уровня. Если успешно, то вы получаете зелье лечения легких ран, без оплаты ингредиентов для приготовления.

А также вы можете заменить проверку Лечения (heal) на проверку Природы (nature).

Особенность 5-ого уровня

Вы понимаете природу более тонко, ваши знания становятся обширнее, вы гораздо быстрее находите нужное растение в лесу. Многочисленные приемы полезных отваров, что вы готовили для себя, дают о себе знать. Вас уже не так просто отравить, яд действует на вас хуже, чем на других.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к умению Природа (nature) и сопротивление (resistance) 5 яду.

Особенность 10-ого уровня

Ваше здоровье крепнет день ото дня. Вы чувствуете, что молодость еще надолго задержится в вашем теле, благодаря навыкам травника.

Выгода: Вы получаете +1 бонус к стойкости, 1 Исцеление (healing surge), а кроме того ваш объём исцеления (healing surge value) увеличивается на 2 хит-поинта.

Набор Травника

Цена: 5 золотых

Вес: 5 фунтов

Набор травника включает в себя несколько разных ступок, маленьких фляг для хранения отваров, мешочков с сухими травами, сухоцветами и подобными ингредиентами.

Силы Травника

2-ой уровень: Утилита

Травник может изготавливать поистине целебные отвары, которые выгоняют хворь из человека, даже если тело его уже не может бороться само. За такие умения и ценят травников повсюду, и идут на поклон к ним, если хворь совсем одолела.

Изгнание Хвори**Утилиты Травника 2**

Чудодейственные силы растений очищают ваше тело от липких пут болезни, возвращая силы бороться за свою жизнь с коварной хворью.

Дневная ✦ Первородная**Стандартное Действие****Ближняя 1**

Триггер: У вас должен быть набор травника.

Цель: Больное существо

Эффект: Стадия болезни (disease) цели уменьшается на одну, даже если улучшение невозможно с помощью проверки Выносливости (endurance). Если вы применяете силу на цель с начальной стадией болезни, цель становится здоровой.

сражаться, не давая упасть на землю без сил.

Дневная ✦ Первородная**Стандартное Действие****Ближняя 1**

Триггер: У вас должен быть набор травника.

Цель: Больное существо

Эффект: Вы или один из ваших союзников.

Эффект: В начале каждого своего хода цель получает 5 временных хит-поинтов до конца сцены.

Вещун

Редким стал нынче талант вещуна. Ох, и редким. Почитается уже почти что за диво невиданное.

Но чем реже талант, тем выше его ценят. И не зря надо сказать. Вещун наперёд видит, чему быть, чего опасаться, а порой чего и не миновать вовсе. Видит и грядущее и минувшее. Доносит до него бурная река времени эхо прошедших времен, звуки отшумевших битв, голос мёртвых князей. Смутны они словно вода в грязной луже, немалое нужно умение да чтобы рассмотреть что-то. А грядущее, так и вовсе туман. Серый непроглядный, в мареве котором нет-нет да мелькнёт событие, пронесётся стремглав образ и поди различи их в густой пепельной пелене. Нужно немало сил вещуну, чтобы разобрать, что же скрывается за туманной пеленой. Часто и дано ему сквозь туман различить, что на несколько мгновений вперёд. Но и этого часто бывает более чем достаточно.

Ходят, конечно, легенды о вещунах, что смотрели сквозь туман грядущего, аки сквозь гладь чистого озера - все видно им было, обо всем знали и возвещали о том, что сбывалось порой уж после их смерти. И в легенды верят охотно и бедняк и богач и зазывают вещуна в гости всеми правдами и неправдами, предскажи, мол, сеять или нет? Ударит еще мороз али нет? А может враг попрёт лютый? А будет торг удачен с кожами или серебром? На расспросы никто не скупиться, коими в могилу кого хочешь загонят. Вот и затихли вещуны. Одолели их мирские мольбы, да расспросы праздные. Дар свой испытывать попусту не хотят и видно есть тому причина. Но, то людям не втолкуешь. И приходится вещунам быть тише воды, ниже травы и в одиночестве, в

6-ой уровень: Утилиты

Травник умеет бороться с любой слабостью тела. Его отвары вмиг заставят запыхавшегося воина вступить в бой или отогнать черное заклятие, что заставило упасть без сил или заставить бежать без усталости коня. Многим такие зелья могут быть полезны и в работе и в бою.

Огненный Отвар**Утилиты Травника 6**

Отвар, который вы выпили, заставляет кровь быстрее бежать по жилам, а сердце биться быстрее, тепло разливается по всему телу в миг сжигая всякую слабость.

На Сцену ✦ Первородная**Малое Действие****Ближняя 1**

Триггер: У вас должен быть набор травника.

Цель: Вы или один из ваших союзников

Эффект: Цель получает иммунитет ко всем эффектам ослабления (weakened) до конца сцены.

Если применяется в Испытании Умений (skill challenge), то может вместо этого предоставлять бонус +5 ко всем проверкам Выносливости (endurance).

10-ый уровень: Утилиты

Многим премудростям обучен травник, может даже варить отвары, которые жизнь в теле возвращают, отдавая все силы растений, чтобы тело жило. Кто выпьет, говорят, тому всё нипочём. Молодецкой удалью полны его жилы и бой ему не страшен, только кровь бурлит в жилах, силой да азартом полнится.

Молодецкая Настойка**Утилиты Травника 10**

Вы чувствуете, как каждый с каждым новым вздохом ваши силы все прибывают и прибывают, заставляя вас

тайне ото всех смотреть до рези в глазах в туман грядущих дней, высматривая одним им ведомые события и знамения и в толщи мутного омота прошлого, что день ото дня лишь глубже отыскивая причины и правду.

Начальная Особенность

Выгода: Вы можете применять ритуал Прочесь Объект (Object Reading) (Arcane Power, стр. 158), не затрачивая компонентов на его проведение. Кроме того, вы можете заменить проверку умения Аркана (arcana) на проверку умения История (history). Вы можете применять ритуал таким образом 1 раз в неделю. Для этого вам не нужна книга ритуалов.

Кроме того, умение История (history) добавляется в список ваших классовых умений, которое вы можете выбрать, как тренированное на 1-ом уровне.

Особенность 5-ого уровня

Вещун чувствует грядущую опасность и реагирует быстрее. Звуки приближающейся битвы доносятся до него за миг до того, как они зазвучать на яву. Он учится лучше различать неясные образы в глубоком омоте прошедших лет, выживая оттуда правду.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Инициативе и +2 к умению История (history).

Особенность 10-ого уровня

Сильный вещун может разглядеть прошлое существа, что находится перед ним. Он пристально высматривает его образ в омоте прошедшего, погружаясь в его тьму все глубже, пока не добьётся своей цели. Яркими вспышками проносятся события прошлого перед взором вещуна показывая самые яркие события прошлого этого существа, ведь только очень яркий свет можно разглядеть в этой бездне прошедших лет.

Выгода: Вы можете применять ритуал Раскрытие Истории (History Revealed) (Arcane Power, стр. 157), не затрачивая компонентов на его проведение. Кроме того, вы можете

заменить проверку умения Аркана (arcana) на проверку умения История (history). Вы можете применять ритуал таким образом 1 раз в неделю. Для этого вам не нужна книга ритуалов.

Силы Вещуна

2-ой уровень: Утилита

Вещун видит грядущее других существ, видит он удар, когда тот еще не пустился на замах. Видит ошибки воинов, которые тот допустит несколько мгновений спустя. И помощь в таком знании может быть неоценима для любого воина и волхва. Такое знание может решить исход схватки. И глуп тот, кто этим пренебрегает.

Предсказание

Утилита Вещуна 2

Концентрируя свои силы, вы заглядываете в ближайшее будущее, выхватывая оттуда важный момент, который поможет вашему союзнику в битве.

По-Желанию ✦ Аркана

Стандартное Действие

Дальность 10

Эффект: Вы можете оказать помощь (aid another) любому союзнику в пределах дальности, против любого противника в пределах дальности. Однако, бонус за помощь равен не +2, а +3.

6-ой уровень: Утилита

Тот, кто наивно почитает вещунов за милых и безобидных провидцев может легко закончить свой век с распоротым брюхом в грязной канаве. Многим вещунам знамо как обратить свой дар на пользу себе в бою. Они могут предугадывать малейшие ошибки противника, да и просто порой его действия, а это согласитесь, может послужить смертельным преимуществом. Умный знает, что к вещуну лезть опасно, а кто умом не обременён, чтож, того пожалуй и жалеть-то не стоит.

Предвидение Ошибки

Утилита Вещуна 6

Вы концентрируетесь, что рассмотреть в гуще туманного будущего лишь одну фигуру, пытаясь уловить каждую его ошибку, которая позволит вам убить его.

Дневная ✦ Аркана

Малое Действие

Дальность 10

Цель: одно существо

Эффект: Цель предоставляет вам боевое преимущество (combat advantage) (спас-бросок) (save end).

ПостЭффект: Цель предоставляет вам боевое преимущество (combat advantage) до конца вашего следующего хода.

10-ый уровень: Утилита

Обретаемые вещуном силы становятся всё более грозными. Приложив усилия, он может разогнать туманы грядущего вокруг одного существа и увидеть все его действия, выпады и услышать слова. Вы видите всё так же точно, словно это происходит на яву. Конечно, вы не всемогущи, но с точностью увидеть следующий ход противника, его ответ вполне по силам. И это даёт надежду, что когда-нибудь вы сможете прикоснуться к легенде и обернуться вещуном, о котором слагают песни, и память о котором не гаснет в веках.

Как на Яву

Утилита Вещуна 10

Вы видите, как на яву будущее существа, столь чётко, что будучи готовым к его атаке вы легко можете найти брешь в его обороне.

Дневная ✦ **Аркана**

Малое Действие

Дальность 10

Цель: одно существо

Эффект: Следующая атака цели до конца сцены провоцирует атаку при возможности (attack of opportunity) с вашей стороны или со стороны одного из ваших союзников в пределах видимости, одновременно с этим предоставляя боевое преимущество (combat advantage) до конца вашего следующего хода тому, кто совершает атаку при возможности оговоренную в силе.

Если применяется в Испытании Умений (skill challenge), то может вместо этого предоставлять бонус +10 к вашей следующей проверке Дипломатии (diplomacy) или Запугивания (intimidate).

Слуга Мёртвого Волхва

Попадёшь в услужение к волхву, и станут ваши жизни связаны на веки. Но если не убережешь ты хозяина своего и погубит его

враг, болезнь али просто случайность, связь ваша не исчезнет. С той поры связана будет твоя жизнь с его смертью. А добро ли то. или худо неизвестно. Решает каждый сам. Но и путём этого услужения можно идти. Ведь в услужение к волхву идут и по доброй воле. В надежде, чтобы он спас тебя или твоих родичей от лютой смерти. Или в услужение вы пошли, чтобы доказать преданность ему. А может все как раз наоборот, и вы желаете мучить ненавистного волхва и после смерти, не давая вашей связи ослабнуть.

Но пойдёшь дорогой судьбы об руку со смертью, пропахнешь, пропитаешься ей насквозь. Порой настолько, что и за живого тебя не всякий сочтёт. Ваша кожа становится неестественно бледной, отливающей мертвящей синевой, или же она высыхает, желтеет и сморщивается, куда больше походя на старый пергамент. Или, быть может, тело ваше покрывается незаживающими ранами и язвами, которые источают неприятный запах. Как бы то ни было, но сложно принять за живого, если вы будете красоваться перед людьми.

И облик твой и дух, и все естество будут насыщаться смертью, и насытишься ты как её силой, так и слабостью. А, кроме того, сможешь призывать своего мертвого волхва-хозяина, чей дух крепко накрепко связан с вами. И он ответ на ваш зов по своей воле, или против оной. Или если при жизни волхва ты был его слугой, то теперь смерть спутала все карты и не разберешь кто теперь слуга, а кто хозяин. Но связывает вас одно – смерть. И чем больше вы общаетесь с духом своего мертвого хозяина, тем больше он тянет из вас жизнь, и тем больше вас затягивает в ледяную пучину смерти.

Начальная Особенность

Выгода: Ваш тип меняется на нежить (undead). Вы получаете сопротивление некротическому урону 5.

Особенность 5-ого уровня

Вы общаетесь мысленно с вашим волхвом-хозяином и он отвечает на некоторые

вопросы, ответить на которые вы ни по чем не смогли бы без его знаний. На определенные вопросы он не может вам лгать. Он либо ответит по-хорошему, либо вы можете потянуть за незримую нить, что связывает вас с мертвым хозяином, причиняя боль его душе. Пока он не ответит.

Выгода: Одно из следующих умений становится тренированным: Аркана, Религия, Подземелья, История, Природа.

Особенность 10-ого уровня

Вы все больше приближаетесь к миру смерти. Холод Нави наполняет вас, как вино пустой кубок. Для вас Явь становится чуждой, а Навь куда более привлекательной. Но в том есть и серьезный прок. На вас силы смерти и разложения влияют не так сильно, как на других, они не вцепляются в вас как рой рассерженных ос, а стекает, словно ключевая вода.

Выгода: Ваше сопротивление некротическому урону увеличивается до 10.

Персонажи Нежить

Отношение к нежити сугубо отрицательно во всей Яви. Нежить боятся, нежить презирают, нежить воспринимают лишь как порождение Нави. Поэтому, всякий персонаж, который имеет тип нежить (undead) получает -4 штрафа на все проверки Дипломатии (diplomacy), но получает +2 бонус на все проверки Запугивания (intimidate).

Силы Слуги Мёртвого Волхва

Слуга мёртвого волхва может призывать своего мёртвого хозяина, дабы тот помог ему силой своих тайных знаний и силой. Вы можете либо просить об этом, либо жестоко и властно требовать, приучая вашего бывшего хозяина к подчинению. Некоторые могут счесть вас за волхва, даже если вы не ведаете и простого заклинания или наговора. Дух вашего хозяина незрим для всех прочих и со

стороны может показаться, что магию творите именно вы.

2-ой уровень: Утилита

Выберете одну утилиту 2-ого уровня из списка доступных Волхву (wizard) или Одаренному (sorcerer). Если сила использует в своих требованиях или эффектах модификаторы какой-то характеристики, применяйте вместо неё модификатор вашей самой высокой характеристики.

6-ой уровень: Утилита

Выберете одну утилиту 10-ого уровня из списка доступных Волхву (wizard) или Одаренному (sorcerer). Если сила использует в своих требованиях или эффектах модификаторы какой-то характеристики, применяйте вместо неё модификатор вашей самой высокой характеристики.

10-ый уровень: Утилита

Выберете одну утилиту 10-ого уровня из списка доступных Волхву (wizard) или Одаренному (sorcerer). Если сила использует в своих требованиях или эффектах модификаторы какой-то характеристики, применяйте вместо неё модификатор вашей самой высокой характеристики.

Берсерк

Берсерк это не просто неистовый воин, поглощенный яростью. Отнюдь. Таких на каждой деревне хватает, кто бьется, забыв себя, ревя, как раненный кабан.

Берсерк - это видение жизни, это правила жизни и боя. Это судьба и призвание, которое не каждый сумеет вынести.

Берсерк возводит отвагу в высшую степень добродетели. Отважный воин будет биться, даже если он обречён на поражение. Отвага презирает опасность.

Лук и стрелы - это не для отважного воина, щит это не для отважного воина. Ведь и то и

другое это попытка убежать от битвы, скрыться за щитом или за пригорком с полным колчаном стрел. Разве есть в этом отвага?

Берсерк врывается в бой, не ведая страха. Его оружие ярость, которая лишь укрепляет дух и ведёт к победе. Бой - это не просто борьба за жизнь. Это борьба со страхом, который нужно преодолеть или он погубит тебя прежде, чем меч врага.

Презрев страх, берсерк не прячется за бронёй. Отвага броня и щит для берсерка. Доблесть, граничащая с безрассудством его оружие. Лишь познавая боль в битвы можно стать лучшим воином. Она лучший учитель.

Отвага приходит только через кровь. В крови она рождается и закаляется болью. И когда твоя отвага будет превозмогать боль - станешь ты берсерком.

Начальная Особенность

Выгода: Если вы не используете доспехи и щит, вы получаете +2 бонус щита к АС и Реакции. Кроме того в начале своего первого хода в каждой сцене вы получаете 15 временных хит-поинтов.

Особенность 5-ого уровня

Ваше тело, словно сталь закаляется в боях. И, казалось бы, то, что уже сломало бы другого, вас лишь сделало крепче. И ваша внутренняя уверенность только возрастает. Вы идёте дорогой настоящего воина, для которого битва, словно река для пескарей.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Выносливости (endurance) и 1 Исцеление.

Особенность 10-ого уровня

То, что называют яростью берсерка на самом деле лишь безумная отвага, которую вы перековали в свою броню, что хранит вас от огня и меча в пылу битвы.

Выгода: В начале своего первого хода в каждой сцене вы получаете 25 временных хит-поинтов.

Силы Берсерка

Традиции Берсерков неизменны. Некогда они изобрели чудодейственный, по их мнению, напиток – грибную брагу. Она укрепляет дух и заставляет отвагу гореть ярче. Но чтобы пить такую брагу, нужна не дюжая сила. Не привыкший к этому напитку лишь скривится от горечи его и скорее всего, изойдет пеной и безумием на часок другой. И не будет у него ни отваги, ни крепкого духа, лишь безрассудство, помноженное на неконтролируемое буйство.

2-ой уровень: Утилита

И кто, скажите на милость, не слышал про знаменитую грибную брагу, которой опиваются в бою берсерки? Опиваются и сходят с ума, бросаясь на всякого, кто рядом скажется. Но как и любые байки и в этой лишь половина правды, которую разбавили небылицами щедро.

Грибную брагу и, правда, берсерки пьют обильно. Но с ума не сходят и с пеной у рта не кидаются в бой, убивая всех без разбора. То обычные вояки или дураки, что решили, нахлебавшись знаменитой браги прослыть великими воинами. У непривычного к браге такой голову и правда затягивает пучина безумия. Но не у берсерков. О нет. Они привыкли к этому настою и чувствуют от него только прилив сил, жар и никакого безумия. Они этим лишь разжигают азарт битвы, пламя которого так и просится наружу, обрушиться на врагов.

Горячая Отвага

Вы делаете пару глотков грибной браги, разжигая свой боевой азарт. Горячей волной эта настойка разливается по вашим жилам. И только берсерк может направить эту дурманящую волну в нужное русло.

На Сцену ✦ **Военный, Бодрость (invigorating)**
Малое Действие

Триггер: Вам необходимо сделать глоток грибной браги.

Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +2 бонус ко всем броскам урона до конца вашего следующего хода и 5 временных хит-поинтов.

Утилита Берсерка 2

6-ой уровень: Утилита

Грибная брага для вас как волшебный эликсир. Вы способны творить и, правда, чудеса боя. Вы бросаетесь на прорыв. И вас не остановить подобно брошенному молоту. Вас удар сокрушительен и неотвратим. Хотя нет ничего удивительного в том, что брага, словно чудесный эликсир наделяет вас силой. Ваши упорные тренировки, помноженные на веру в себя и отвага - это и правда может творить чудеса.

Прорыв Ярости

Утилита Берсерка 6

Издавая неистовый крик или вой, вы бросаетесь в гущу боя, с головой бросаясь в омут битвы. Ярость, высвобождая вас, сбивает с ног любого врага, но она же мешает вам мыслить ясно.

На Сцену ✦ **Военный**

Малое Действие

Триггер: Вам необходимо сделать глоток грибной браги.

Цель: Вы

Эффект: Вы можете совершить стремительную атаку (charge), как свободное действие. Если данная атака попадает по противнику, то в дополнение ко всем эффектам цель атаки падает (prone). Вы дезориентированы (dazed) до конца вашего следующего хода.

10-ый уровень: Утилита

Что для берсерка бой? Праздник! Вот уж где разгуляться можно! И ликует берсерк, врываясь в бой, хохоча от радости. И хохот тот запугает в усмерть некоторых, ибо сочтут они его за хохот безумца. А берсерк лишь отпивая грибной браги, словно вина из кубка в честь победы пустится в пляску, одаривая врагов щедро ударами, в коих сила его ликования.

И будет берсерк весел и улыбка, что походит на хищный оскал озарит лицо его. Ведь перед неистовой отвагой отступит и сама смерть.

Бой Пирующего Берсерка

Утилита Берсерка 10

Вы постоянно прикладываетесь к своей фляге с дивной грибной брагой. И вот вы уже танцуете рассекая воздух смертельными выпадами холодной стали, упиваясь схваткой.

Дневная ✦ **Военный, Бодрость (invigorating)**

Малое Действие

Триггер: Вам необходимо сделать глоток грибной браги.

Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 1 клетку и вы получаете +2 бонус на все броски атаки и урона до конца вашего следующего хода. Вы также предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам в смежных (adjacent) с вами клетках до конца вашего следующего хода. Кроме того вы получаете 5 временных хит-поинтов.

Удержание (sustain): Малое Действие. Когда вы удерживаете силу, вы выпиваете глоток грибной браги. Если по каким-то причинам вы не делаете этого, вы не можете удержать силу. Если вы поддерживаете силу, вы получаете +2 бонус на все броски атаки и урона до конца вашего следующего хода. Вы также предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам в смежных (adjacent) с вами клетках до конца вашего следующего хода. Кроме того вы получаете 5 временных хит-поинтов.

Грибная Брага.

Одурманивающий напиток, придуманный в стародавние времена берсерками. У человека непривычно к его вкусу и наполнению может наступить умопомрачение на несколько часов.

Готовят эту брагу по особому рецепту, который знает каждый берсерк и способен изготовить при наличии всех имеющихся у него ингредиентов.

Как правило, грибную брагу разливают по небольшим флягам на 15 глотков (300 мл).

Вес: 1 фунт

Цена: 1 золотой.

Если берсерк желает сам изготовить грибную брагу, то ему будут необходимы ингредиенты на 1 золотой.

Скальд

Сколь много лжи в истории, а сколько правды? Кто сможет посчитать? И кто сумеет поручиться, что истина в истории дана?

Историю пишут победители, в угоду тщеславным князьям слагаются песни и под страхом смерти переписываются многие истории.

"Доверять можно только тому, что поёт скальд" - ходит по миру такая поговорка.

Скальд - это не простой сказитель, который живёт тем, что баёт быль и небылицы за звонкую монету, али просто за постой в теплой избе холодной зимней ночью.

Скальд живёт иным. Он слагает истории и песни только о том, что и правда было, о том как это было, без всякого лукавства. Скальд не доверяет тем историям, в которых он не участвовал сам. Ибо только своим глазам можно доверять. Ну а коли порой и своим не веришь, с чего бы верить другим?

Так и живет скальд, блуждая по дорогам, по деревням и градам, слагая былины о том, что сам видел и чему доверяет и в чем уверен. А не уверен, так и не пустословит. За то его и уважают, за то и ненавидят люто. Но таков закон у скальдов - ни слова лжи в историях и песнях.

Скальдами становятся не только скоморохи. Отнюдь. Воины, волхвы, ведуны и прочие, кто не терпит лживых восхвалений, пустословных историй. Скальд должен уметь постоять за себя, чтобы пережить бой или поход, чтобы после сложить историю о нём.

Скальды не терпят лжи в историях, особенно в историях других скальдов. Если обычного сказителя они могут просто обойти стороной, или побить, коли под горячую руку попадётся, то лгуна-скальда они преследуют и убивают жестоко, без всякой пощады. Убить такого скальда долг того, кто уличил скальда во лжи.

Начальная Особенность

Выгода: История (history) или Проницательность (insight) становится вашим тренированным умением.

Особенность 5-ого уровня

Истинность для скальда является ценностью сродни золоту. Никогда он не сложит былинку, не будь он уверен, что все

увиденное им правда, а не его заблуждения. Скальд чувствует фальшь, основываясь или на своём чутье, выработанным годами. Или быть может его начитанность или любознательность, что присуща от рождения подсказывают, что та или иная история пропитана вымыслом и шита нитями лжи.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к умению История (history) или Проницательность (insight).

Особенность 10-ого уровня

Готовность идти навстречу приключениям, дабы написать ещё одну былинку служит скальдам добрую службу. Хороший скальд может порой свершить невозможное и не посчитать это чудом или выдающимся успехом. Он многое видел и слышал много песен, оттого знает, что такое чудеса. Чудо это нечто большее, чем-то, на что он способен.

Выгода: Один раз за сутки, когда вы используете очко действия, вы можете совершить спас-бросок. Если он успешен, то данное очко действия считается не использованным.

Силы Скальда

Скальды желанные гости в одних землях и крайне нежеланные в других. Их манера слагать былины, где нет и тени лжи многих приводит в ярость. Ведь они говорят правду, как о простолюдинах, так и о князях и волхвах. Но их былины могут и вдохновлять людей, да и просто услаждать слух, отвлекать от будничной суеты, в коей мало веселья.

Скальд всегда охоч до приключений. Ведь где, как ни там можно узреть истинно прекрасную историю для красочной былины, которую он сможет облачить в слова истории или песни?

2-ой уровень: Утилит

Немало достойный былин рассказывали вы своим союзникам, собратьям по оружию. Были в них и печаль и скорбь. Но были и храбрость и сила, а главное место для подвига. И вы не

устаете напоминать, что все это было взаправду, а значит, каждый может совершить подвиг. Главное верить. И скальды многих могут заразить этой верой, ведь всяк знает, что пустословить скальд не будет. И не просто он сказки бает, а чистую правду, которую узрел он сам.

Былинное Слово

Утилита Скальда 2

Вы призываете друзей биться, как бились былинные воины. И ваш призыв поистине вдохновляет их на подвиг.

На Сцену ✦ **Военный**
Малое Действие

Цель: Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас.

Эффект: Цель получает 5 сопротивляемость ко всему урону (resistance to all damage) до конца вашего следующего хода.

6-ой уровень: Утилита

Вы слышали немало историй и былин, в которых молвилось о самых причудливых существах, ужасающих чудищах. И конечно рассказывалось, как боролись с этими чудищами, чего они боялись и как их сразили. От того вы можете немало поведать о многих существах и понимаете, как успешнее с ними бороться.

Знания Скальда

Утилита Скальда 6

Пусть перед вами и чудище невиданное, но вы можете попробовать припомнить о нем былинку или песню, что сложили другие скальды и увидеть там намек на то как сразить его.

Дневная ✦ **Военный**
Свободное Действие

Цель: Вы

Эффект: Вы проводите проверку опознание монстра (monster knowledge), заменяя проверку любого умения используемого для этого проверкой Истории (history). Кроме того, вы получаете один из следующих эффектов:

- Вы получаете +2 бонус ко всем броскам атаки против цели до конца вашего следующего хода.
- Одна из сопротивляемостей цели уменьшается на 5 до конца вашего следующего хода.
- Если вы попадаете по цели одной из своих сил до конца вашего следующего хода, то вдобавок ко всем эффектам этой силы, цель дезориентирована (dazed) до конца вашего следующего хода.

10-ый уровень: Утилита

Преимущество скальда в том, что он не только пишет былины и слагает о них песни, он еще и участвует в них. Он один из тех, кто создаёт эту быль. Сознывая это, скальд становится истинным былинным героем, от которого не укрыться врагу. Не спасет его ни выучка, ни крепкий щит.

Творец Былин

Утилита Скальда 10

Вы словно былинный герр бьётесь не зная себе равных и ваши удары грозны и опасны, едва ли противнику стоит ждать от вас ошибки.

Дневная ✦ **Военный**
Немедленное Прерывание

Триггер: Вы промахиваетесь по цели, используя одну из ваших сил.

Цель: Вы

Эффект: Вы можете потратить 1 исцеление (healing surge), но не восстанавливаете хит-поинтов. Вместо этого вы можете перебросить бросок атаки, и если на этот раз она попадает, то вы можете выбрать один из следующих эффектов:

- Цель получает дополнительно урон равно модификатору вашей самой высокой характеристики.
- Цель падает (prone).

Невольник

Нелегко расставаться со свободой, с её бесконечным простором, и возможностью идти на все четыре стороны. Нелегко. А может, той свободы и не было? И смотрите вы на свободных с непониманием или напротив тоской.

Кто вы и как стали невольником? Кто отнял вашу свободу?

Извилисты дороги судьбы и многие могут завести вас в невольники.

Может быть, вы родились рабом среди бескрайних равнин и не знали вкуса свободы? Вы смирились со своей участью и не рассчитываете глотнуть воли. Или быть может, все-таки в тайне лелеете эту мечту?

Может быть вы обязаны своей жизнью тому, кого сейчас именуете господином? Ваши

традиции предписывают вам служить тому, кто спас вашу жизнь?

Или может быть, вас пленил волхв, чьё имя наводит на вас ужас, и вы повинуетесь ему, ибо сама мысль перечить ему вызывает у вас приступ паники?

А возможно, что вы сами продали свою свободу новому хозяину, чтобы спасти кого-то от нищеты или же смерти? Теперь вы стойко несёте своё бремя.

Может быть все еще проще? И вы просто служите своему господину? Вы не раб, но долг делает вас невольником. Господин старше вас по чину? Это вождь или княжий родственник? Как бы то ни было, но вы обязались служить ему и защищать.

Теперь ваш удел - невольничья доля. И вы идёте этой дорогой, признав её своей судьбой. Возможно, и в этом пути кроется какой-то смысл. Так коли выпало вам шагать по этой тропе, отчего не поискать этот смысл?

Ну а, кроме того, все, что не убивает нас, делает сильнее. А уж когда ты невольник, ты либо сдашься и умрёшь, либо закалишься, став оттого крепче.

Начальная Особенность

Выгода: Вы получаете 1 Исцеление (healing surge) и 4 хит-поинта к вашему максимуму хит-поинтов.

Особенность 5-ого уровня

Слуга, раб, невольник, назови, как хочешь, суть останется неизменной. У вас есть хозяин, который часто требователен и суров. Жизнь заставит, научишься чему угодно. А уж ежели хозяин сердает глядя на твои неумелые старания, так научишься и того быстрее. Порой так и получается, что брань и плеть, лучшие учителя.

Выгода: Вы можете выбрать одно из умений вашего списка классовых умений и сделать его тренированным.

Особенность 10-ого уровня

Терпение, терпение и еще раз терпение. Ты невольник и участь твоя незавидна. Ты

должен найти в себе силы, даже когда кажется, будто ты сейчас упадёшь как подкошенный. Кому нужен невольник без дюжей выносливости? Такого могут отослать куда как в худшее место с глаз долой. На рудники, например, где с тебя сначала семь потов сойдет прежде, чем на глоток воды заработаешь. Так что сожми зубы невольник и собрав волю в кулак поднимайся и вперед.

Выгода: Когда вы используете второе дыхание (second wind), вы можете вместо одного исцеления (healing surge) потратить два.

Силы Невольника

Жизнь невольника конечно не сахар, чего уж греха таить? Его удел исполнять волю своего господина, да получать либо похвалу, либо затрещину, за излишнюю нерасторопность или неуклюжесть или медлительность. Но наверное и тут есть какие-то свои преимущества. Любая суровая судьба многому нас учит. И судьба невольника отнюдь не исключение из этого правила.

2-ой уровень: Утилита

Быть расторопным научила вас жизнь. Увернуться от удара хозяина, когда он не в духе, быстро ретировавшись из зала или быть может, напротив, быстро закрыть его своим телом, через мгновение, оказавшись между ним и врагом.

Расторопность

Утилита Невольника 2

Вы отходите стремительно, чётким заученным шагом, будто от этого зависит что-то очень важное.

На Сцену ✦ **Военный**

Малое Действие

Цель: Вы.

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 3 клетки.

6-ой уровень: Утилита

Невольник очень быстро учится тому, что хозяину надобно помогать, когда он просит, а порой и когда не просит. Ибо чего его лишней

раз гневить? Со временем невольник уже почти моментально оценивает, как надобно помочь и что для этого сделать. Ведь разве охота слушать, какой ты тупой и медлительный увалень? А то еще и получить затрещину или розгами удар. Вот и учишься всему и понемногу, а главное тому, как сообща работать. В жизни ведь оно полезно.

Безупречная Помощь Утилита Невольника 6

Вы готовы помочь почти в любом деле, быстро сообразив как это удобнее сделать, и делаете то, что нужно.

На Сцену ✦ **Военный**

Малое Действие

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 2 клетки и оказать помощь (aid another) одному из ваших союзников, как свободное действие.

10-ый уровень: Утилита

Сколько приходится пережить невольнику, не счесть тягот, что обрушиваются на его плечи в неволе. Ведь господин может быть и жесток и даже безжалостен. На вашу спину может то и дело падать плеть или просто удар за провинность. И даже если хозяин не суров, он может быть требователен и надменен. Он может приказывать вам взвалить себе на плечи его поклажу и еще требовать, не отставать от него. Да мало ли что взбредет ему в голову? На то ведь и невольник, чтобы сделать путь господина легче. А значит научиться выдерживать любые тяготы жизненно важно.

Переживание Тягот Утилита Невольника 10

Превозмогая боль и усталость, вы игнорируете любым тяготам, что свалились на ваши плечи. Делаете глубокий вдох и движетесь дальше.

На Сцену ✦ **Военный**

Немедленное Прерывание

Триггер: Вы получаете урон.

Эффект: Вы тратите 1 Исцеление (healing surge), но не восстанавливаете хит-поинтов. Вместо этого полученный вами урон, который спровоцировал триггер, уменьшается на объём вашего исцеления (healing surge value) + модификатор вашей самой высокой характеристики.

Невольник и Господин

Выбирая тему «Невольник», вы должны быть готовы к тому, что ваш персонаж будет зависеть от кого-то другого.

Рекомендуем, чтобы господин этого невольника также присутствовал в игре. Это может быть Мастерский персонаж. Но все-таки советуем, чтобы это был один из игроков. Тогда игра получится более интересной, насыщенной и более правдоподобной.

Заранее подумайте с Мастером и игроком, который будет вашим господином о предыстории ваших персонажей. Ведь они должны быть, несомненно, связаны и в них должен быть описан стиль вашего общения, отношение друг к другу, вообще какого рода невольником вы являетесь по отношению к господину – раб, слуга, человек который подарил свою жизнь господину, так как спас её? Или еще что-то.

Запомните, чем тщательнее вы подготовите вашу предысторию, тем интереснее будет игра как для вас лично, так и для других участников.

Морской Волк

Северные моря не любят слабаков. Они их нещадно истребляют, сбрасывая их в бездонную морскую пучину, которая пожирает их одного за другим и кажется никогда не насытится.

Море - это место для стойких, неотступных мореходов, настоящих морских волков, которые не струсят перед морским гневом, а отважно вцепятся ему в глотку, не желая отправляться на корм рыбам по одной лишь прихоти стихии.

Мореходами издревле были Гияры, чей дом со всех сторон омывается суровым северным морем. О да, это прославленные моряки, для которых море и верный друг и верный противник, в те моменты, когда оно не желает покоряться горстке храбрецов на дракаре. Но и люди не отстают во многом от

этого лихого народа. Северяне умело строят ладьи и выходят на них в море. Кто за уловом, который в здешнем холодном крае может быть действительно щедрым, для того кто хорошо постарается. Или для торга с соседним княжеством. А может и для набега на соседские, а коли захочется, так и совсем не близкие, берега.

У многих народов есть свои морские волки, пропитавшиеся соленой водой и закаленные морским ветром, что, не зная преград, несётся вперед, лихо, порой подхватывая с собой корабль.

Чтобы стать морским волком нужно не единожды выйти в море, пережить лихой шторм или морскую схватку, и не струсить. Ведь трусами, всем известно, кормиться морская пучина. Хороший моряк он всегда найдёт себе работу, что на море, что на берегу. Закаленный морем морской волк опасен, что на палубе корабля, что в простой таверне. Что ему потуги жалких разбойников селящихся запугать его? Он пережил шторм, где бороться за жизнь приходится со стихией, а не с какими-то людьми.

Начальная Особенность

Выгода: Когда вы должны упасть (prone), вы можете совершить спас-бросок. Если он успешен, то вы не падаете. В случае, если вы Гияр (dwarf), вместо этого вы получаете +5 бонус к своей расовой способности «удержание позиций» (stand your ground).

Кроме того вы получаете 3 сопротивляемость холоду.

Особенность 5-ого уровня

Для настоящего морского волка влезть по веревке, крепко держаться за борт в лютых шторм или удерживать парус, али просто не упасть во время качки, да и в конце концов плавать отменно - это не испытание, это то, что должен уметь делать каждый также непринужденно, как делать глоток свежего пива сидя в портовой таверне. Постоянные тренировки и морская закалка делают своё дело.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Акробатике (acrobatics) или Атлетике (athletics) на ваш выбор.

Кроме того ваша сопротивляемость холоду повышается до 5.

Особенность 10-ого уровня

Ваша стойкость определяет всё. Если она у вас - вы выживете, нет - обречены. Северное море научит вас терпеть холод, вечный мороз. А как сбросит вас, ударив волной через борт, в ледяную морскую пучину, так и проверит вас на прочность. Выплывете, али нет? Слабый пойдёт камнем ко дну, а матерый морской волк вцепится в жизнь, наплевав на ледяную воду, от которой нет ни защиты, ни спасения. Ну а тот, кто переживёт испытание северным морем, для тех и мороз уже не так страшен.

Выгода: Ваша сопротивляемость холоду повышается до 10.

Силы Морского Волка

Душа Морского волка принадлежит морю. В море она находит отраду, в море она находит покой. Но и на суше Морской Волк опасен, как стая голодных собак. Если он вцепиться кому-то в горло, так уже не отпустит, пока противник не испустит дух, ну или пока не повалиться без чувств, уже не в силах ни встать, ни рукой взмахнуть. Морской Волк – это сильный духом воин. Он сражался с безжалостным морем. А куда людям, до жестокости этой ненасытной бездны?

2-ой уровень: Утилита

Морской волк привык быть сильным. Только силой можно покорить море, ну или хотя бы выжить на морском просторе. Пустословие не для него. И когда дело доходит до потасовки, уж морской волк найдет, как показать свою силу, дабы ни у кого не осталось даже мысли меряться силушкой с ним. В ход идёт и разламывание стульев, и удары по столу, что ходуном все пойдёт, и разбивание о голову кружек с хмельным вином.

Оскал Морского Волка **Утилита**
Морского Волка 2

Вы демонстрируете сагае, как вы скрутите в бараний рог, запугивая его лютой расправой.

На Сцену ✦ **Военный**

Малое Действие

Эффект: Вы можете совершить проверку Запугивания (intimidate) применяя в качестве результат проверки Атлетики (athletics).

И это приводит вас в ярость. Издав дикий рёв, вы обрушиваетесь на врага со всей вашей силой.

На Сцену ✦ **Военный**

Немедленная Реакция

Триггер: Вы становитесь раненым (bloodied).

Эффект: Вы можете потратить исцеление (healing surge), как свободное действие, кроме того вы получаете +4 бонус к следующему броску урона, совершаемого вами до конца вашего следующего хода.

6-ой уровень: Утилита

Доводилось ли вам принимать участие в славном морском бое? Помните, как кипит кровь, когда разбежавшись с диким воплем, прыгаешь на вражий корабль? И тут же врываешься в гущу боя, орудуя топором, али мечом. Немного времени и вы отточите прыжок так, что позавидует и морской дьявол, живущий в глубинах морской бездны.

Прыжок Морского **Утилита**
Дьявола **Морского Волка 6**

Вы словно демон, сорвавшись с места, совершаете головокружительный прыжок с такой прытью, что враги, и понять ничего не успевают.

На Сцену ✦ **Военный**

Действие Перемещения

Эффект: Вы можете совершить прыжок с места так, как если бы делали его с разбегу. Кроме того, вы не провоцируете атаку при возможности (opportunity attack) от противников, которые находятся в смежных (adjacent) клетках с вами на момент начала прыжка.

10-ый уровень: Утилита

Кровь за кровь, так гласит морской закон. Коли в бою кто-то пустил тебе кровь, разберись с ним самолично. Коли это друг, так просто съезди ему кулаком, чтобы он остыл. А ежели то враг, то руби его нещадно. Победишь его докажешь свою силу, нет прослывешь слабаком, если конечно он тебя пощадит. Но это редкость. Моряцкие драки всем известны своей кровавой зрелищностью. Не приведи боги тебе угодить в их потасовку, костей не соберешь.

Кровь За Кровь **Утилита Морского Волка 10**

Из вашей раны сочится кровь, солёная, как морская вода.