



По своей природе, D&D персонажи чувствуют себя на поле боя как дома. Они привыкли к применению силы, они хорошо вооружены, и у них есть поразительная степень гибкости при столкновении с испытанием. Совсем не обязательно, чтобы борьба на поле сражения отличалась от исследования подземелья: В каждом из этих окружений Вы лицом к лицу столкнетесь с существами, которые волна за волной будут пытаться убить или прогнать Вас.

Однако в отличие от подземелья, поле сражения — это не то окружение, которое можно контролировать. В зависимости от напряженности сражения, ИП могут столкнуться одновременно с дюжинами или даже сотнями врагов. Поэтому умный персонаж может захотеть откорректировать своего персонажа так, чтобы получить преимущества в приключениях военного жанра.

НАВЫКИ

Приведенные ниже описания навыков дополняют те, которые могут быть найдены в Книге Игрока.

БЛЕФ

Используйте этот навык, чтобы создать в ваших войсках чувство непоколебимости. Вы можете убедить группу солдат в том, что она сильнее, чем это есть на самом деле, тем самым временно поддерживая их мораль. Также Вы можете убедить их в том, что враг не столь силен, как им это кажется, или что миссия не

столь опасна, как это есть на самом деле. Совсем не обязательно, что эта наносная непоколебимость продержится долгое время, если ход сражения повернется против ваших войск, ваши слова могут очень быстро позабыться.

Проверка: Успеху вашей проверки Блефа противостоит проверка вашими войсками Чувства мотива (считается, что у группы новобранцев модификатор Чувства мотива +1) с бонусом +2 на следующую проверку морали. Однако, в то же время, эти же самые войска получают -2 штраф на каждую последующую проверку морали в этом сражении. Если этого же командира оставляют командовать боевой единицей, то -2 штраф сохраняется и в дальнейшем.

Опытные войска (от 2 уровня и выше) обладают сопротивляемостью к ободряющим речам, так как они уже побывали на поле боя. При проверке Чувства мотива такие войска обладают +6 бонусом против вашей проверки Блефа.

Эта способность оказывает влияние на 10 персонажей за каждый ранг, который Вы имеете в навыке Блеф. Если присутствуют и новобранцы и ветераны, то на каждый тип делается отдельная проверка. Например, если Вы хотите поддержать мораль отряда из 60 солдат (40 новобранцев и 20 ветеранов), Вам необходимо иметь, по крайней мере, 6 рангов в навыке Блеф и сле-

лать две проверки: одну для новобранцев, другую для ветеранов. Персонажи, чей уровень равен или превышает Ваш, обладают иммунитетом к этому эффекту.

Обстоятельство	Модификатор Чувства мотива
Цель хочет Вам верить. «Вас этому учили. Вы – готовы. Они даже не поймут, что их сразило». Блеф правдоподобен.	-5
«Орки плохо сражаются при солнечном свете! Мы можем взять их!» В блеф слабо верится. «Огры не намного выше вас! Навалитесь на них!» В блеф сложно поверить.	+0
«Назад, в бой! Этот дракон может дышать огнем лишь раз в день! Быстрее, доберитесь до него, пока он уязвим!»	+5
	+10

Действие: Проверка Блефа, сделанная для воодушевления войск, требует полноразрядного действия.

Повторная попытка: Да, но если Вы сделали неудачную проверку в бою или перед ним, то для тех же самых отрядов Вы не сможете сделать следующую проверку ранее, чем через 24 часа.

ДИПЛОМАТИЯ

Те, кто квалифицирован в изменении чужих мнений, могут найти большой успех в управлении войсками на поле сражения.

Синергия: Если у Вас 5 или более рангов в навыке Дипломатия, Вы получаете +2 бонус на проверки Сплоченности (см. стр. 73).

БЛОКИРОВКА УСТРОЙСТВ

Вы можете использовать этот навык для того, чтобы саботировать и выводить из строя осадные орудия.

Проверка: Ваш МП делает тайную проверку, поэтому вы не всегда знаете, повредили ли вы осадное орудие или нет. КС на выведение из строя у большинства обычных осадных орудий равен 20. КС для магических осадных орудий равен 25.

Также Вы можете попробовать саботировать осадное орудие так, чтобы оно казалось работоспособным до своего первого использования, в этом случае КС возрастает на 5.

Действие: Саботаж осадного орудия занимает 2d4 раунда.

ЗАПУГИВАНИЕ

Вы можете использовать Запугивание для того, чтобы управлять младшими по званию солдатами. Кроме этого, персонажи с командной внешностью легче влиять на войска и руководить ими в сражении.

Особенности: Когда Вы используете Запугивание против младшего по званию персонажа (то есть против персонажа, чей командный статус ниже Вашего), Вы можете прибавить к проверке Запугивания разницу в командном статусе. Для получения дополнительной информации о командных статусах см. стр. 75.

Совместные действия: Если у Вас 5 или более рангов в навыке Запугивание, Вы получаете бонус +2 на проверки Сплоченности (см. стр. 73).

ЗНАНИЕ

Информация может оказаться столь же важным оружием в сражении, как и сами войска.

Проверка: В военной кампании, персонаж с навыком Знание (история) окажется сведущим в военной

истории и, в некоторой степени, в военной тактике, применявшейся в войнах прошлого. Проверка Знания с КС 20 позволит Вам обеспечить стратегическое преимущество в сражении (см. Стратегические Преимущества, стр. 73). Используйте рекомендации этого раздела для определения того, какие ситуации соответствуют каждой области знания. Мастер, как обычно, является основным судьей в спорной ситуации.

Действие: Использование Знания для получения стратегического преимущества занимает 1 час планирования в течение периода планирования.

Повторная попытка: Нет. Проверка показывает, насколько Ваши знания применимы в конкретной ситуации, и повторное размышление об этом не даст Вам никакого дополнительного прояснения.

ЛЕЧЕНИЕ

Ранения на поле сражения неизбежны, и не всегда есть целитель, который спасет тех, кто сильно ранен. Даже не будучи целителем, Вы можете наложить импровизированную повязку. При достаточно развитом навыке, Вы будете в состоянии достаточно быстро поставить на ноги потрепанные отряды.

Проверка: КС и эффект удачной проверки зависят от той задачи, которую Вы пытаетесь выполнить.

Импровизированная повязка: Вы можете наложить импровизированную повязку раненому существу при проверке Лечения против КС 12. Если она успешна – цель автоматически стабилизирует свое состояние на 2 раунда ранее, чем обычно, получает магическое лечение и выдерживает новое повреждение после этого времени; если же проверка провалена на 5 или более единиц – цель теряет 1 хит-поинт.

До того как Вы произведете проверку, Вам необходимо заявить о том, как Вы используете навык Лечения – накладываете ли импровизированную повязку или проводите скорую медицинскую помощь (как описано на стр. 73 *Руководства Игрока*).

Развернутая помощь: Вы можете помочь прийти в сознание существу, находящемуся в бессознательном состоянии, при проверке Лечения с КС 20. Если проверка успешна – существо посредством Вашей заботы через час приходит в сознание.

Действие: Наложение импровизированной повязки – стандартное действие, которое провоцирует благоприятную атаку. Выполнение развернутой помощи потребует 1 час необременительной работы.

МАСКИРОВКА

В дополнение к непосредственному применению маскирования самого себя и своих подразделений на поле боя, чтобы пройти незамеченными мимо врага, более отчаянные персонажи могут применить Маскировку для собственной имитации под трупов.

Притвориться мертвыми: Вы можете загримировать себя и других так, чтобы казаться мертвыми. Вы не можете использовать навык Маскировка, если за Вами наблюдают, также, будучи замаскировавшимся, Вы не должны двигаться. Вашей проверке Маскировки противостоит проверка Отслеживания любого, кто мог бы Вас видеть.

Относительно легко смешаться с грудой трупов. Если настоящие трупы, находящиеся в непосредственной близости, превосходят персонажей из расчета три к одному, Вы получаете бонус +2 на проверку Гримировки.

Несмотря на то, что этот вид гримировки не требует никакой специальной бутафории, чтобы загримироваться, Вам потребуется некоторое количество крови (или вещества похожего цвета), грязи, сажи и других подобных пятен или имитаций.

Действие: Маскировка под мертвого – достаточно быстрый процесс, занимающий 1d3 минуты на работу.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Используйте этот навык для того, чтобы подсчитать количество существ в формировании, выделить в сражении командира или офицера или определить основные позиции артиллерии.

Проверка: Как отмечено в описании навыка Отслеживания в Руководстве Игрока, каждые 3 метра расстояния добавляют единицу штрафа к проверке Отслеживания.

Подсчет войск: Вы можете сделать проверку Отслеживания с КС 10 для того, чтобы сделать грубую оценку количества существ в формировании. Если в группе 250 существ или менее, вы можете дать приблизительный подсчет с погрешностью +/-10, если в группе более 250 существ, вы можете ошибиться в пределах сотни бойцов. К примеру, группа из восьмидесяти шести гноллов была бы оценена как девяносто, а орда из четырехсот двадцати семи варваров была бы оценена как четыреста.

Этот навык применим к формированиям от тысячи и меньше.

Местонахождение командира: Вы можете выделить командира или офицера при проверке Отслеживания с КС 20.

Местонахождение артиллерии: Проверка Отслеживания с КС 25 даст Вам прикинуть место ведения артиллерией огня (в пределах +/-9 м), и кто это, заклинатель или осадное орудие. При проверке Отслеживания на местонахождение артиллерии расстояние не изменяет КС проверки.

ПРИУЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ

Используйте этот навык для того, чтобы тренировать животное как члена команды.

Проверка: Обучение животного приемам взаи-

модействия требует проверки Приручения животных против КС 20, сделанной как часть тренировки по взаимодействию (см. Выгоды Взаимодействия, стр. 115). Этот прием позволит животному стать частью команды и, следовательно, пользоваться любой из выгод взаимодействия, которыми обладает команда. Животное все также должно соответствовать необходимым требованиям по команде, чтобы получить все преимущества.

ПРОФЕССИЯ

Для кого-то война – бедствие. Для Вас – работа.

Проверка: Наведение метательных машин непрямого огня, таких как, скорпион или баллисту, требует проверки Профессии (осадный инженер); для получения более подробной информации и КС см. описания метательных машин определенных типов (стр. 63).

РЕМЕСЛО

Катапульты, осадные башни и тараны – главная поддержка в большинстве крупных сражений. Несмотря на то, что квалифицированный инженер может сконструировать большинство из них, эти массивные осадные орудия построены и обслуживаются кузнецами и ремесленниками, обученными изготовлению осадных орудий. Если Вы превосходите других в использовании осадных орудий или стрельбе из них – Вы используете навык Профессия (осадный инженер). Если же Вы конструируете или ремонтируете этих монстров полей сражений – Вы используете навык Ремесло (осадное орудие). Для получения информации о том, как создавать осадные орудия, используя навык Ремесло (осадное орудие), смотрите страницу 96.

Особое: Вы можете применять навык Ремесло (кзечное дело) или Ремесло (изготовление оружия) для создания или починки осадных орудий с -5 штрафом.

КАМУФЛЯЖНАЯ СЕТЬ

На поле боя персонажам часто приходится скрываться из виду – не всегда под рукой оказывается скала или дерево, за которыми можно было бы скрыться. Камуфляжная сеть сделана специально для того, чтобы позволить персонажам выполнить эту задачу. Как правило, это большое полотно, которое раскрашено в соответствующие климату и ландшафту цвета, а также включает в себя листья, ветки и другие материалы.

Камуфляжная сеть делается определенного размера и соответствует определенному типу климата/ландшафта. Персонажу указанного или меньшего размера использование камуфляжной сети позволяет даже при отсутствии укрытия сделать проверку Маскировки на территории с указанным климатом/ландшафтом. Эффект от использования сети действует лишь тогда, когда персонаж находится на одном месте – даже незначительное перемещение на 1,5 м (пять футов) сводит на нет весь эффект скрытности. С помощью сети можно скрыть предмет определенного размера либо меньший (базовый модификатор проверки Скрытности для объекта составляет -5 + любой модификатор размера; см. стр. 76 Руководства Игрока). Камуфляжная сеть, используемая в комбинации климат/ландшафт, для которой она не предназначена, не дает никаких преимуществ.

Возможны следующие комбинации камуфляжных сетей:

- Холодный климат/ Пустыни
- Холодный климат/ Леса
- Холодный климат/ Холмы/горы
- Холодный климат/ Болота
- Холодный климат/ Равнины
- Умеренный климат/ Пустыни
- Умеренный климат/ Леса
- Умеренный климат/ Холмы/горы
- Умеренный климат/ Болота
- Умеренный климат/ Равнины
- Жаркий климат/ Пустыни
- Жаркий климат/ Леса
- Жаркий климат/ Холмы/горы
- Жаркий климат/ Болота
- Жаркий климат/ Равнины
- Водный
- Подземье

Вес и цена камуфляжной сети зависят от того, насколько большое существо может под ней скрыться.

Размер	Вес	Цена, зм
Крошечное или меньше	0,45	5
Маленькое или Среднее	1,35	25
Большое	4,5	100
Огромное	13,5	200
Громадное	45	500
Колоссальное	135	1000

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Важно знать своего противника, но не менее важно знать и ту местность, где произойдет сражение. Вы можете использовать Сбор Информации, как часть задания у развед-группы, тем самым обеспечивая ваши войска определенным преимуществом.

Проверка: Если сражение происходит в населенной местности или около нее, успешная проверка Сбора информации с КС 20 обеспечит Ваши войска стратегическим преимуществом (см. Стратегические Преимущества, стр. 70).

Действие: Проведение Сбора информации для того, чтобы разузнать о поле сражения, занимает 1d4+1 часов.

СКРЫТНОСТЬ

Поля сражений обеспечивают Вас множеством мест для скрывания: воронки, бункеры, облака дыма и т.п. Использование навыка Скрытность на этом типе ландшафта ни чем не отличается от скрывания в других условиях – чтобы сделать проверку Скрытности, Вам необходимо укрытие или помехи.

Особенности: Камуфляжная сеть (см. сноску) позволяет персонажу сделать проверку Скрытности на определенном типе ландшафта, не имея укрытия или помех, на тот период пока он не движется. Также она позволяет персонажам укрывать объекты.

ЯЗЫК

Боевые сигналы – относительно простая форма языка жестов, которая дает возможность быстрой и бесшумной коммуникации на поле боя. Персонаж может узнать, как использовать и интерпретировать боевые сигналы, потратив 1 или 2 пунктов навыка на навык Язык.

Для передачи сообщений посредством боевых сигналов требуется, по крайней мере, одна свободная рука. Большинство из распоряжений, которые отдаются при помощи боевых сигналов, достаточно просты, вроде «В атаку», «Стоять», «Переместиться» или «Окружить цель»; это язык не способен на более сложные коммуникации. Например, Вы не можете, используя боевые сигналы, отдать цели одновременно два приказа (Вроде, «Подняться на холм и защищать его») или дать инструкцию условия (Вроде, «Нападать только в том случае, когда увидите орков»).

Чтобы намеченная цель смогла понять боевые сигналы, она должна находиться в пределах 36 метров (120 футов) и видеть отдающего их персонажа.

Даже те, кто не знает боевых сигналов, может сделать проверку по интеллекту с КС 15, чтобы понять любую простую команду (не более трех слов), отданную посредством боевых сигналов.

Боевые сигналы не имеют алфавита и письменной формы. Этот вид коммуникации преодолевает обычные языковые барьеры, но, чтобы его использовать, существо должно быть гуманоидного типа.

Еще существует такой способ передачи боевых сиг-

ЧЕРТЫ ЛИДЕРА

В этой книге введен новый тип черт, названный черты лидера. Черты лидера повышают или изменяют эффекты использования черты Лидерство (как это представлено на стр. 97 *Руководства Игрока* и более подробно описано на стр. 106 *Руководства Мастера Подземелий*). Черты лидера воздействуют, в основном, на Ваш отряд и/или Ваших последователей и не имеют никакого эффекта на других союзников.

По причине того, что требованием ко всем чертам

налов, как сигнализация флажками, который позволяет персонажам использовать флаги и знамена для общения на более далеком расстоянии, чем обычно. Этот способ коммуникации считается отдельным языком боевых сигналов, отличным от описанного выше, и будет понят лишь тем, кто знает сигнализацию флажками. Боевые сигналы флажками могут быть прочитаны на расстоянии в десять раз большем, чем боевые сигналы жестами (до 360 м (1200 фт.)); использование подзорной трубы удваивает этот диапазон (до 720 м (2400 футов), практически половина мили).

Действие: Передача сигналов жестами – стандартное действие. Использование сигнализации флажками требует полнораундового действия.

Особенности: При изучении боевых сигналов воин рассматривает навык Язык как классовый.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Описанные в этой книге новые черты будут полезны и в традиционных кампаниях D&D, но они действительно великолепны, когда используются на поле сражения.

БЛОКИРОВКА СТРЕЛ

Вы можете блокировать летящие в Вас стрелы своим щитом.

Требования: Ловк 13; Квалификация в щитах

Преимущества: Чтобы использовать эту черту, Вам необходимо иметь при себе щит. Один раз в раунд, в котором Вы должны были бы получить повреждение от стрелкового оружия, Вы можете отклонить стрелковую атаку и не получить от нее повреждения. Вы должны знать об атаке и не быть оторопевшим. Невозможно отклонить необычное массивное стрелковое оружие, вроде валунов, бросаемых великанами, или атак осадного орудия, а также стрелковые атаки, являющиеся эффектом заклинания (вроде *Кислотной стрелы Мельфа*).

Особенности: Воин может выбрать Блокировку стрел в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

БЕССТРАШНАЯ СПЛОЧЕННОСТЬ

Используя свою музыку барда, вы можете сплотить деморализованных.

Требования: классовая особенность Музыка Барда (вселить отвагу)

Преимущества: Вы можете сделать свободную проверку сплоченности (см. стр. 73), когда используете музыку барда, чтобы вселить отвагу, как часть того же действия, когда вы пытаетесь активировать свою музыку барда. Вы можете добавить бонус морали к этой проверке сплоченности, равный бонусу морали, даруемый вам от классовой особенности вселить отвагу.

ВОДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ЛИДЕРСТВО (ЛИДЕР)

Ваши поборники и последователи исключительно преданы Вашему делу.

Требования: Обн 15; Лидерство

Преимущества: До тех пор, пока мораль не станет ниже нормальной (см. Состояния Морали; стр. 73),

лидера является черта Лидерство, введение их в игру всецело зависит от Мастера. Если Мастер предпочитает не использовать в кампании черту Лидерство, то все черты этого типа также не используются.

В дополнение ко всем перечисленным преимуществам, каждая черта лидера дает персонажу +1 пункт Лидерства.

Таблица 5-1: Военные черты

Общие черты	Требования	Преимущества
Квалификация в Баллисте ¹	—	Нет -4 штрафа при атаке из баллисты
Блокировка Стрел ¹	Ловк 13; Квалификация в щитах	Отклонение при помощи щита одной стрелковой атаки в раунд
Координированный Выстрел ¹	Выстрел вблизи; Прицельный выстрел	Ваши стрелковые атаки игнорируют укрытие в виде Ваших союзников
Бесстрашная сплоченность	Классовая особенность Музыки Барда	Когда Вы используете Музыку Барда (Вселить Отвагу), Вы делаете свободную проверку сплоченности.
Расширенная Аура Отваги	Классовая особенность Аура Отваги	Ваша Аура Отваги расширяется до 18 метров.
Опытный осадный инженер ¹	Профессия (осадный инженер) – 8 рангов	+2 бонус к атаке и повреждению осадными орудиями.
Партизан-разведчик	—	+1 бонус к проверкам инициативы; ранги в навыках Отслеживание и Прислушивание стоят 1 пункт навыка
Партизан-воин	—	Снижение на 1 штрафа за ношение среднего и легкого доспеха; ранги черт Скрытность и Бесшумное Передвижение стоят 1 пункт навыка
Верховая подвижность ¹	Сражение верхом, Езда верхом 4 ранга	+4 бонус уклонения к КД против благоприятных атак в то время когда Вы верхом.
Прирожденный Лидер	Обн 13	+4 бонус к проверкам сплоченности.
Выстрел Навесом	Ловк 13, Выстрел вблизи	+1d6 повреждения против цели, которая находится ниже вас
Подготовленный Выстрел	Выстрел вблизи	Подготовленная стрелковая атака наносит дополнительно +3d6 повреждения.
Стена Щитов ¹	Квалификация в щитах	Бонус щита повышается на +2 когда рядом другой щитоносец
Знания Ветерана ¹	Базовый бонус атаки +2, Знание (история) 1 ранг	+5 бонус к проверкам Знания, сделанным для получения стратегического преимущества
Черты лидера	Необходимые условия	Преимущества
Дополнительные последователи	Обн 13, Лидерство	Руководить в два раза большим количеством последователей
Улучшенный поборник	Обн 15, Лидерство	Максимальный уровень когорты повышается на 1
Вдохновляющее лидерство	Обн 17, Лидерство	У вашей когорты и последователей исключительная мораль
Опытный поборник	Обн 15, Лидерство	Ваши поборники разделяют преимущества от работы в команде.

¹ Воин может брать эту черту в качестве бонусной черты по воину.

ваши поборники и последователи вступают в бой во вдохновленном состоянии. (Вдохновленный персонаж получает +1 бонус морали к спасброску Воли против эффектов страха, включая проверки морали.) Если в начале боя у Вашего поборника плохое или пошатнувшееся моральное состояние, то эта черта не дает никаких преимуществ.

Также Вы получаете +5 бонус к проверкам сплоченности, сделанных, чтобы сплотить поборника/последователей, которых Вы получили через черту Лидерство.

ВЕРХОВАЯ ПОДВИЖНОСТЬ

Вы искусны в уклонении от противников, будучи верхом.

Требования: Сражение верхом; Езда верхом 4 ранга.

Преимущества: Когда Вы верхом двигаетесь из угрожаемого квадрата, Вы и Ваш скакун получаете +4 бонус уклонения к КД против благоприятной атаки.

Состояние, в котором Вы и Ваш скакун теряете бонус по Ловк к КД, также лишает Вас и бонусов уклонения. В отличие от большинства бонусов, бонусы уклонения суммируются.

Особенности: Воин может выбрать Верховую Подвижность в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

ВЫСТРЕЛ НАВЕСОМ

Если противник находится ниже Вас, Вы можете использовать силу тяжести, чтобы своей стрелковой атакой нанести ему дополнительное повреждение.

Требования: Ловк 13; Выстрел вблизи

Преимущества: Если Ваша цель находится ниже Вас, по крайней мере, на 9 м (30 футов), метательным и стрелковым оружием, Вы наносите дополнительные 1d6 повреждений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ (ЛИДЕР)

Ваш харизматический магнетизм влечет под Ваше знамя еще больше последователей.

Требования: Обн 13; Лидерство

Преимущества: Вы можете руководить в два раза большим количеством последователей, чем это указано для вашего значения Лидерства (см. стр. 106 *Руководства Мастера Подземелий*). Например, персонаж с этой чертой и показателем параметра Лидерство – 15, может руководить сорока последователями 1-го уровня, четырьмя последователями 2-го уровня и двумя последователями 3-го уровня.

ЗНАНИЯ ВЕТЕРАНА

Вы способны замечать скрытые преимущества поля сражения там, где другие не могут этого сделать.

Требования: Базовый бонус атаки +2; Знание (история) 1 ранг

Преимущества: При проверке Знания, сделанной для получения стратегического преимущества (см. Стратегические Преимущества; стр. 70), Вы получаете +5 бонус.

Особенности: Воин может выбрать Знания Ветерана в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

КВАЛИФИКАЦИЯ В БАЛЛИСТЕ

Вы обучены в работе с баллистой.

Преимущества: Делая бросок атаки баллистой, Вы не получаете -4 штраф за использование оружия, которым не владеете.

Особенности: Воин может выбрать Квалификация

с Баллистой в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

КООРДИНИРОВАННЫЙ ВЫСТРЕЛ

Вы необычайно талантливы в стрелковых атаках из-за спин Ваших союзников.

Требования: Выстрел вблизи, Прицельный выстрел

Преимущества: Производя стрелковую атаку противника, который закрыт от Вас союзником или союзниками, Вы игнорируете бонус КД, полученный от такого укрытия. Этот эффект не затрагивает другие источники укрытия.

Особенности: Воин может выбрать Координированный Выстрел в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

ОПЫТНЫЙ ОСАДНЫЙ ИНЖЕНЕР

Вы чрезвычайно опытни в использовании осадного оружия, такого как метательные машины и тараны.

Требования: Профессия (осадный инженер) – 8 рангов

Преимущества: Вы получаете +2 бонуса компетентности к броскам атаки и повреждения, сделанным с использованием осадных орудий (В Главе 4 содержится правила по использованию осадных орудий).

Особенности: Воин может выбрать черту Опытный Осадный Инженер в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

ОПЫТНЫЙ ПОБОРНИК (ЛИДЕР)

Ваш поборник хорошо действует как часть Вашей команды.

Требования: Обн 15; Лидерство

Преимущества: Ваш поборник, полученный за счет черты Лидерство, получает все преимущества от командной работы (смотрите Преимущества от Командной Работы стр. 1___), в которой вы квалифицированы, даже если он или она не соответствуют необходимым условиям для команды.

В добавок, ваш поборник не учитывается в обычное ограничение до 8 членов команды, и его или её

присутствие не влияет на способность других персонажей, чтобы квалифицироваться в командных преимуществах.

Обычно: Если у вас нет этой черты, каждый член в вашей команде должен соответствовать условиям команды, чтобы все получали преимущества от командной работы. Также, максимальное количество членов внутри команды может быть не более 8.

ПАРТИЗАН-ВОИН

Вы умеете бесшумно двигаться, даже в доспехе.

Преимущества: Когда Вы носите легкий или средний тип доспеха, штраф за ношение доспеха снижается на 1 (минимум 0).

Ранги в навыках Скрытность и Бесшумное Перемещение стоят 1 пункт навыка, даже если эти навыки не относятся к навыкам вашего класса. Максимальное число рангов, которое Вы можете иметь в навыке смежного класса, остается тем же самым.

Обычный: Если Скрытность и Бесшумное Перемещение не являются навыками Вашего класса, то стоимость ранга в этом навыке при отсутствии черты Партизан-воин равна 2 пунктам навыка.

ПАРТИЗАН-РАЗВЕДЧИК

Вы знаете, как эффективнее использовать ваши чувства.

Преимущества: Вы получаете +1 к проверкам инициативы.

Пункты в навыках Прислушивание и Отслеживание стоят 1 пункт навыка, даже если эти навыки не относятся к навыкам вашего класса. Максимальное число рангов, которое Вы можете иметь в навыке смежного класса, остается тем же самым.

Обычный: Если Прислушивание и Отслеживание не являются навыками вашего класса, то стоимость ранга в этом навыке при отсутствии черты Партизан-Разведчик равна 2 пунктам навыка.



ПОДГОТОВЛЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ

Вы можете произвести разрушительную дистанционную атаку по противнику, который вас стремительно атакует.

Требования: Выстрел вблизи

Преимущества: Вы можете изготовиться к стрельбе по стремительно атакующему Вас противнику. Прежде чем Вы атакуете, Вам необходимо дождаться, пока цель не окажется на расстоянии 4,5 м (15 футов). Если вы провели критическое попадание по врагу этой атакой, то Вы дополнительно наносите 3d6 повреждений. На существ, иммунных к дополнительным повреждениям от критических попаданий, этот эффект не действует.

ПРИРОЖДЕННЫЙ ЛИДЕР

Вы выглядите как прирожденный лидер.

Требования: Обн 13

Преимущества: Вы получаете +4 бонус на проверки сплоченности (см. стр. 73).

РАСШИРЕННАЯ АУРА ОТВАГИ

Ваша Аура Отваги защищает больше союзников, чем обычно.

Требования: классовая особенность Аура Отваги

Преимущества: Теперь Ваша Аура Отваги воздействует на союзников на расстоянии 18 метров вокруг Вас.

Обычный: Без этой черты Аура Отваги воздействует на союзников лишь на 3 метра вокруг.

СТЕНА ЩИТОВ

Вы искусны в использовании щита в строю с другими щитносцами.

Требования: Квалификация в щитах.

Преимущества: Когда Вы и ближайший союзник вместе используете щиты, Ваш бонус щита к КД увеличивается на 2.

Особенности: Воин может выбрать Стену Щитов в качестве одной из бонусных черт по воину (см. стр. 38 *Руководства Игрока*).

УЛУЧШЕННЫЙ ПОБОРНИК (ЛИДЕР)

Вы привлекаете более мощного поборника, нежели обычно.

Требования: Обн 15, Лидерство

Преимущества: Максимальный уровень поборника, полученной от черты Лидерство (см. стр. 106 *Руководства Мастера Подземелий*), на 1 уровень ниже уровня персонажа.

Обычный: Без этой черты, максимальный уровень поборника на 2 уровня ниже уровня персонажа.

Престиж классы

Нижеследующие престиж классы созданы с учетом их применения на полях сражения, но они неплохи и в стандартных D&D приключениях.

БОЕВОЙ МЕДИК (COMBAT MEDIC)

"Моя миссия достаточно прямолинейна: удостовериться, что все они вернутся живыми".

- Крэдл, боевой медик

На передней линии сражения ранения неизбежны. Там, где идет жесточайшая резня, можно встретить боевого медика, поддерживающего здоровье своих союзников и ухаживающего за павшими. Цель боевого медика не в том, чтобы убить врага, а в том, чтобы удостовериться,

что враг не убивает его союзников. Его способность поддерживать силы делает его неоценимым для армии. Ему поручают заботу о лучших из доступных сил, иногда даже назначая в элитные ударные команды.

КАК СТАТЬ БОЕВЫМ МЕДИКОМ

Жрецам богов лечения и войны проще всего принять способности боевого медика, так как у жрецов Лечение является навыком класса. Непосредственная лечащая способность, которую он получает от класса жреца, позволяет ему больше возможностей для использования его новых особенностей класса боевого медика. Барды - также очень хорошие кандидаты на класс боевого медика, потому что они также спонтанно активируют заклинания. Поддерживающие способности барда хорошо сочетаются со способностями престиж класса, но барду необходимо мультиклассирование в класс, дающий Лечение в качестве навыка класса, если он хочет стать боевым медиком на стадии персонажа среднего уровня. Из целителей (см. *"Руководство по Миниатюрам"*) также получают прекрасные боевые медики. Рейнджеры и паладины могут последовать по пути боевого медика, хотя им придется пожертвовать для этого частью их военного мастерства.

Мудрость - ключевой параметр для большинства боевых медиков, так как он воздействует на их модификатор навыка Лечение и (как правило) на их колдовскую способность. Боевые медики, как правило, также имеют хороший показатель Ловкости, так как Класс Доспеха важен для всех, кто оказывается поблизости от битвы.

ТРЕБОВАНИЯ

Мировоззрение: Любое незлое

Навыки: Концентрация 4 ранга, Лечение 8 рангов.

Черты: Активация в бою, Уворачивание.

Заклинания: Способность активировать лечение легких ранений.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

По мере того, как он продвигается в уровне, боевой медик получает способности, увеличивающие его лечебные навыки. Он также продолжает получать силу колдовства.

Колдовство: По мере того, как Вы получаете уровень, Вы продолжаете ваше обучение в своей избранной области колдовства. Вы получаете новые заклинания в день, известные заклинания и увеличение уровня заклинателя, как будто Вы также получаете уровень в любом классе с активацией заклинаний, в списке заклинаний которого есть лечение легких ранений, если Вы ранее принадлежали к этому классу. Однако, вы не получаете никаких других особенностей, которые получил бы персонаж того класса. Это по существу означает, что Вы добавляете уровень боевого медика к уровню любого приемлемого данного класса, который Вы имеете, и затем определяете заклинания в день и уровень заклинателя, соответственно.

Если Вы имели более одного приемлемого колдующего класса, прежде чем стали боевым медиком, Вы должны решить, к которому классу Вы добавляете каждый уровень боевого медика с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и уровня заклинателя.

Отдача при лечении (Свх): Вы испытываете крайнее неприятное чувство, когда видите, как ваша острая работа почти сразу уничтожается атакой. Таким образом, Вы можете добавить к вашему лечащему заклинанию краткосрочный защитный эффект, позволяющий вылеченной цели легче пережить суровость боя.

Всякий раз, когда Вы накладываете на союзника за-

клинивание колдовства (лечение), Вы можете наполнить это заклинание вторичным эффектом, как описано ниже. Вы можете использовать эту способность раз за раунд, до общего количества раз в день, равного вашему уровню класса + ваш модификатор Мудрости (минимум раз в день). В каждом случае вторичный эффект продолжается 1 раунд, если не отмечено иначе. Каждое отдельное заклинание можно наполнить лишь одним вторичным эффектом. Вы не можете применять эту вторичную выгоду к самому себе.

На 1-м уровне

Вы можете наполнять лечащее заклинание эффектом убежища (как заклинание). КСпасброска Воли для преодоления этого эффекта равен 15 + уровень класса + модификатор Мудрости.

На 3-м уровне Вы можете предоставлять цели вашего лечащего заклинания бонус компетентности на спасброски Рефлексов, равный вашему уровню класса.

На 5-м уровне Вы можете наполнять лечащее заклинание максимизированным эффектом помощи (как заклинание, но количество временных хит-поинтов, предоставляемых им, равно 8 + ваш уровень класса). Этот эффект продолжается в течение 1 минуты или пока временные хит-поинты не исчерпаны, смотря что произойдет первым.

Защитное колдовство (Экс): Начиная со 2-го уровня, Вы способны колдовать даже в самых опасных обстоятельствах. Вы получаете бонус компетентности, равный вашему уровню класса, к проверкам Концентрации, сделанным для наложения заклинаний в защите.

Полевой целитель

(Экс): На 2-м уровне Вы становитесь знатоком первой помощи в жестких условиях. Вы можете делать проверку Лечения для обеспечения первой помощи как действие движения (а не как стандартное действие) и можете брать «прием 10» по таким проверкам даже в стрессе или будучи отвлеченным, что обычно не дает Вам делать это.

Подвижность: Вам

часто приходится вливаться в толчею рукопашной, чтобы излечить товарища. В результате Вы получаете Подвижность как бонусную черту на 3-м уровне.

Уклонение (Экс):

Начиная с 4-го уровня, Вы можете избегать урона от определенных атак при успешном спасброске Рефлексов. См. особенность класса монах, стр. __ в

Руководстве Игрока.

Спонтанное Излечение: На 5-м уровне Вы получаете способность "терять" любое подготовленное заклинание или ячейку заклинания 6-го уровня или выше для активации излечения, даже если этого заклинания обычно нет в вашем списке заклинаний. Если Вы не имеете способности активировать заклинания 6-го уровня, Вы не можете использовать эту особенность класса.

Эта способность в остальном функционирует так же, как особенность спонтанной активации заклинаний класса жрец (см. стр. __ в *Руководстве Игрока*).



Таблица 5-2: Боевой медик

Кубик Хит-поинтов: d6

Уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	Особое	Активация заклинаний
1-й	+0	+0	+2	+0	Отдача при лечении (убежище)	+1 уровень существующего приемлемого колдующего класса
2-й	+1	+0	+3	+0	Защитное колдовство, полевой целитель	+1 уровень существующего приемлемого колдующего класса
3-й	+1	+1	+3	+1	Отдача при лечении (спасброски Рефлексов), Подвижность	+1 уровень существующего приемлемого колдовского класса
4-й	+2	+1	+4	+1	Уклонение	+1 уровень существующего приемлемого колдующего класса
5-й	+2	+1	+4	+1	Отдача при лечении (помощь), спонтанное излечение	+1 уровень существующего приемлемого колдующего класса

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта за уровень): Концентрация, Ремесло, Дипломатия, Лечение, Знание (история), Знание (религия), Профессия, Езда верхом, Искусство магии и Отслеживание.

ИГРА БОЕВЫМ МЕДИКОМ

Никто не останется лежать, никого не бросят. Жизнь ваших товарищей - в ваших руках, и каждая жизнь столь же важна, как ваша собственная. Чем дольше живы ваши союзники, тем дольше они смогут воевать. Вы используете ваши навыки и магию, чтобы помочь вашим товарищам преодолеть их противников в битве, но если один из товарищей будет ранен или падет, Вы переместите ваше внимание от существ-врагов к истинному врагу - смерти.

Большинство боевых медиков начинает свои карьеры волонтерами, служа в армии для поддержки войск. В качестве военного офицера Вы прикомандировываетесь к определенному полку, и отвечаете перед командиром этого подразделения. Зачастую в вашей армии есть лишь несколько истинных боевых медиков и, соответственно, они будут сгруппированы с ключевым персоналом или войсковыми единицами, поручая жрецам низшего уровня помогать рядовым. По мере того, как Вам удастся возвращать ваших товарищей после битвы, ваши обязанности растут, и вас будут назначать на более важные (и опасные) миссии. Как альтернатива, Вы можете познать путь боевого медика от отставного ветерана и применять те же самые принципы к своим товарищам по оружию, ввязавшись в более традиционное приключение. Однако, когда война неизбежна, ваш наставник может обратиться к Вам с просьбой о помощи.

Сражение

Будучи боевым медиком, старайтесь оставаться поближе к вашим союзникам. Активируйте ваши заклинания в защите, для уменьшения количества числа ударов, принятых вашими товарищами. Если Вы первоначально - жрец или паладин, носящий тяжелый доспех, стойте в первых рядах. Если Вы - облаченный в легкие доспехи рейнджер или друид, стойте позади первых рядов и атакуйте прорвавшихся противников. Если Вы бард, обеспечьте поддержку с более централизованной позиции, откуда в диапазон ваших песен и заклинаний попадет как можно больше друзей из вашей компании. Постоянно осматривайте поле битвы, следя за здоровьем вашей группы. Когда Вам поручено наблюдать за большой группой в генеральном сражении, двигайтесь среди них, доверяя своим защитным способностям, обрабатывая тех, кто поврежден или тяжело ранен.

Хоть Вы и боевой медик, Вы все равно эффективный боец, особенно при использовании ваших заклинаний и способностей для улучшения ваших боевых возможностей. В конце концов, если Вы уменьшите количество атакующих врагов, это будет означать уменьшение количества потенциальных источников урона. Если ваш бонус атаки не столь высок, сражайтесь в защите или помогайте своим союзникам, используя действие помощь другому, находясь рядом.

Продвижение

Армия намеревается получить служителей войны или богов лечения для каждой из своих боевых единиц. Как для солдат вознаграждается героизм и победа, также самые квалифицированные из этих целителей вознаграждаются за свой успех. Когда Вы начинаете путь боевого медика, Вы уже продемонстрировали свою способность поддерживать дыхание своих товарищей. Вас будут обучать опытные офицеры и наученное войной духовенство, и это обучение улучшит вашу способность давать свой ответ ранению.

Изначально ваш опыт в качестве боевого медика во многом подобен таковому любого другого целителя в битве. Однако, группы, с которыми Вы маршируете, обычно становятся все более опытными и более ответственными тактически.

Вместо того, чтобы ходить после битв, выискивая выживших, Вы окажетесь в центре рукопашной, обеспечивая поддержку там, где борьба гуще всего. Вы проведете часть своего времени, излечивая тех, кто может продолжать борьбу, и часть его - перевязывая тяжелораненых. В конечном счете, Вас назначат в меньшие, более мобильные ударные группы, или прикажут защищать офицеров или высокопоставленных советников. В мирное время Вы тоскуете о деле и заполняете свое время поисками приключений с подобно же мыслящими компаньонами. Однако, Вы периодически связываетесь со своим командиром, чтобы узнать, не требуются ли ваши навыки для чего-то более определенного.

Ресурсы

В течение своей карьеры Вы спасаете много жизней. Часть этого народа может быть дворянами, членами важных торговых гильдий или просто хорошим народом, ценящим свою жизнь. Они никогда не забудут, кто их спас, и с удовольствием помогут Вам в будущем. (Считайте их начальное отношение дружественным; см. страницу __ *Руководства Игрока*).

Ваши военные связи могут также обеспечить информацию или задание и т.д. В течение миссий, спонсированных военными, Вас обычно обеспечивают волшебными палочками или свитками с лечащей магией, чтобы помочь Вам достичь цели. Хорошо финансируемая армия или церковь могут даже предоставить посох лечения или эквивалентный ему предмет, если ваша команда или миссия имеют высшую важность.

БОЕВЫЕ МЕДИКИ В МИРЕ

"Я должен был умереть. По крайней мере, дважды. И это всего лишь за последнюю неделю. Всеми своими жизнями я обязан тем боевым медикам!"

- лейтенант Велласт Халдан,
1-й Полк Кавалерии Нирондала

Хорошо экипированная армия должна иметь, по крайней мере, нескольких боевых медиков, и ИП, сражавшиеся в нескольких стычках или битвах, могут получить готовое и доступное лечение. Если ИП предпринимают миссии в качестве наемников, лидеры могут обеспечить им в помощь боевого медика, если миссия жизненно важна. Боевые медики - хороший источник информации о битве или войне, так как они циркулируют сквозь всю армию и обычно собирают новости у солдат, с которыми общаются.

Организация

Боевые медики - часть военной организации. Хотя многие из них - офицеры, отрядами в битве фактически командуют немногие. В то время как армия может насчитывать много боевых медиков, каждый, как правило, работает в одиночку - т.е. один боевой медик поддерживает группу до пятидесяти солдат. Боевые медики высокого уровня назначаются в ключевые силы, типа конницы или ударных команд. В мирное время боевые медики любят путешествовать с группами авантюристов, дабы оттачивать свои лечебные навыки. Однако, они быстро отвечают на призыв, если их услуги вновь требуются военным.

Будучи членами военной иерархии, боевые медики полагаются на командную цепочку. В пределах армии жрец высшего ранга - Командир-Госпитальер. Помимо роли докладчика от всех боевых медиков, Командир-Госпитальер назначает обязанности для боевых медиков и других жрецов, которые могут отвечать перед ним. Формально называемая Офицерами-Госпитальерами, эта организация занимается работой с ранеными в течение битвы и после нее. Приказы Командира-Го-

спитальера имеют такой же вес, как и приказы любого высшего офицера, но в вопросах, связанных с лечением, они могут отвергать приказы любого, кроме генерала армии.

Когда армия находится в пути, боевые медики ходят среди рядовых, используя свои навыки, что облегчить утомленным солдатам путешествие. В битве они стоят рядом со своим отрядом и стараются поддержать живыми столько, сколько смогут. После битвы они шерстят поле битвы в поисках выживших и основывают полевые госпитали, чтобы позаботиться о раненых. Лечащая магия, имеющаяся в их распоряжении, может к следующему рассвету поставить на ноги большинство солдат, переживших бой.

Боевые медики работают ради того, чтобы предотвратить смерть, так что их самый ненавистный враг - нежить. Скелет или зомби представляют собой жизнь, которую не удалось спасти, и извращение и осквернение того, чем эта жизнь была когда-то. Другая, более мощная нежить, типа теней или призраков, еще хуже - она не только приносит смерть, но также и распространяет гибель, создавая из своих жертв порождения. Если необходима их помощь, боевые медики, не смущаясь, бьются с противниками-нежитью, используя положительную энергию, которую они источают, чтобы уничтожить это извращение раз и навсегда.

Реакция НИП

Нынешние солдаты или ветераны, служившие с боевыми медиками, обычно изначально располагают к представителю этого класса дружественное отношение, хотя некоторые могли бы быть ожесточены, что не удалось спасти их товарищей. Офицеры, в частности, понимают ценность боевого медика и сделают все возможное, чтобы заполучить его в свое подразделение. Если боевой медик захвачен человеческими или гуманоидными силами, с ним обычно обращаются с уважением, и не наносят ему вреда, если, конечно, захватившие его не особенно жестоки или мерзки; иногда он может даже заставить захвативших прислуживать ему.

НИП, не относящиеся конкретно к армии, все равно обращаются с боевым медиком с уважением, как с лечащим жрецом; начальное отношение - безразличное. Любые существа или персоны, связанные со смертью или злом, будут к боевым медикам недружелюбными, если не прямо враждебными. Эта группа включает и разумную нежить, и жрецов этих темных сфер.

ЗНАНИЕ О БОЕВЫХ МЕДИКАХ

Персонажи со Знанием (история) могут исследовать боевых медиков, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких КС.

КС 10: "В самых больших армиях есть жрецы, перемещающиеся с регулярными отрядами. Лучших из них называют боевыми медиками".

КС 15: "Боевых медиков высоко ценят на поле битвы, потому что они наполняют свое лечение с дополнительной защитой, словно накладывая не одно заклинание одновременно! Они называют себя Офицерами-Госпитальерами".

КС20: Персонажи, достигающие этого уровня успеха, узнают, которые из армий региона нанимают боевых медиков, и знают рассказы о делах видных боевых медиков.

ИП, пытающийся войти в контакт с Офицерами-Госпитальерами, должен сделать проверку Сбора Информации с КС 20 для обнаружения ближайшего поста, на котором может размещаться боевой медик, или проверку с КС 25 для нахождения места, где может жить старый отставной боевой медик. ИП, уже входящим

в военную организацию, включающую Офицеров-Госпитальеров, не нужно делать какие-либо проверки навыков; вместо этого они могут просить о контакте через командную цепочку. Проверка знаний барда с КС20 может использоваться для того, чтобы вспомнить рассказы о боевых медиках, возможно - даже имя видного Офицера-Госпитальера, в то время как проверка Знания (местное) (КС 20) показывает, есть ли в этой области местные боевые медики.

БОЕВЫЕ МЕДИКИ В ИГРЕ

Боевых медиков легко можно добавить в уже идущую игровую кампанию. Офицеры-Госпитальеры могут недавно быть наняты теми, кто отдает приказы ИП, или подобная группа целителей может быть новым ответвлением духовенства бога лечения, организованным для преодоления кризиса военного времени. Боевые медики могут служить в другой армии, недавно союзнической с таковой ИП, в той же армии, что и ИП, или быть седыми ветеранами, вернувшимися из отставки, чтобы передать ИП знания боевых медиков.

С поверхностной точки зрения престиж класс подходит для игроков, желающих дать своей группе больше лечебных вариантов. С увеличением уровня боевого медика, его способности к лечению становятся все эффективнее, что означает, что для попыток лечения исчерпывается меньше его заклинаний, и таким образом все больше его заклинаний может использоваться для целей помимо лечения.

Адаптация

Боевой медик вписывается в большинство стандартных фэнтези-миров. Если в вашем мире нет больших армий, нанимающих жрецов высокого уровня, боевой медик вместо этого может быть традицией, преподаваемой избранным жрецам бога лечения, а надобности в военной атрибутике не будет вообще.

Столкновения

ИП могут в первый раз столкнуться с боевым медиком в пылу битвы. Боевого медика могут окружить враги, и ИП следует прорваться и спасти его, в то время как он старается добраться до тяжелораненых. Они могут пересечься с боевым медиком на поле после битвы, когда он ищет выживших. Или, возможно, персонажи узнают об отставном боевом медике и разыскивают его для получения информации или помощи.

Урс 9: Крэдл Сталкинсдоттер попала в засаду из четырех скелетов этинов, а сопровождающие ее воины были быстро выведены из строя внезапной атакой. ИП появляются на сцене, когда гибнет последний боец из отряда Крэдл.

Крэдл Сталкинсдоттер: Женщина, жрец Пелора 5/боевой медик 2; СВ 7; Средний гуманоид; КХП 5d8 плюс 2d6; Хп 33; Иниц +1; Скор 6 м; КД 19, касательный 11, оторопевший 18; ББА +4; Зхв +3; Ат +4 рукопашн. (1d8-1, превосходная утренняя звезда); Полн. Ат. +4 рукопашн. (1d8-1, превосходная утренняя звезда); СА заклинания, изгнание нежити 5/день (+4, 2d6+7, 5-й); СК защитная активация +2, полевой целитель, отдача при колдовстве 6/день (убежище); МЗ НД; Спб Стойк +4, Рефл +5, Воля +8; Сила 8, Ловк 13, Тело 10, Интл 12, Мудр 18, Обн 14.

Навыки и черты: Концентрация +8, Лечение +12 Знание (история) +4, Знание (религия) +6, Искусство магии +9, Отслеживание +8; Блокировка стрел*, Активация в бою, Уворачивание, Фокусирование в заклинаниях (колдовство).

* Новая черта, см. на стр 9.

Защитная активация (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Полевой целитель (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Отдача при колдовстве (Свх): Смотрите описание престиж класса.

Подготовленные заклинания по жрецу (уровень заклинателя 7-й): 0—создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство (КС14), починка (КС14), устойчивость (КС14); 1-й—благословение, понимание языков, смертозвезд, защита от злаС (КС15), снять страх (КС15), щит веры (КС15); 2-й—помощьС, выносливость медведя (КС16), удержание персоны (КС16), огранич. восстановление (КС17), духовное оружие; 3й—рассеивание магии, круг волшебства против злаС (КС17), излечить болезнь (КС18), searing свет (+5 касат. стрелковая); 4й—опека от смерти, святое поражениеС, восстановление.

С: заклинание сферы. Сферы: Добро (активирует заклинания с дескриптором добро с +1 уровнем заклинателя), Лечение (активирует заклинания лечение при +1 уровне заклинателя).

Снаряжение: кираса +1, амулет Мудрости +2, волшебная палочка лечения легких ранений (42 заряда), 2 снадобыя лечения средних ранений, тяжелый деревянный щит, превосходная утренняя звезда, набор лекаря.

Скелеты этинов (4): каждый с 65 хп. Смотрите Справочник Монстров на стр. ____.

Урс 15: Велентан — отставной боевой медик, который прослужил много лет, и теперь ищет того, кому он может передать накопленные знания. ИП могут искать его для обучения на боевого медика, или могут попросить его совета или помощи, как убить лорда вампиров или иную могущественную нежить. Хотя сейчас Велентан более слабый, чем в молодые годы, он накопил великие знания, и все также мощный противник, вооруженный магией.

Госпитальер Валентан: Человек, жрец Пелора 7/ паладин 3/боевой медик 5 (в отставке); СВ 15; Средний гуманоид; КХП 7d8 плюс 3d10 плюс 5d6; Хп 57; Иниц +1; Скор. 6 м; КД 24, касательный 12, оторопевший 23; ББА +10; Зхв +12; Ат +14 рукопашный (1d8+3/19–20, +2d6 по злым существам, святой длинный меч+1); Полн Ат +14/+9 рукопашный (1d8+3/19–20, +2d6 по злым существам, святой длинный меч +1); СА поразить зло 1/день, заклинания, изгнание нежити 6/день (+5, 2d6+10, 7-й); СК аура добра, обнаружение зла, защитная активация, божественная грация, божественное здоровье, уклонение, полевой целитель, отдача при колдовстве 11/день (убежище, СПб Рефлексов, помощь), лечащее касание 9 пунктов/день, спонтанное излечение; МЗ 3Д; Спб Стойк +11, Рефл +11, Воля +16; Сила 14, Ловк 13, Тело 8, Интл 12, Мудр 22, Обн 17.

Навыки и черты: Концентрация +3, Дипломатия +5, Лечение +14, Знание (религия) +6, Езда верхом +6, Искусство магии +6, Отслеживание +13; Активация в бою, Уворачивание, Greater проникновение заклинаний, Подвижность⁶, Сражение верхом, Атака на скаку, Проникновение заклинаний, Spirited Charge, Фокусирование на оружие (длинный меч)⁶.

Защитная активация (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Обнаружение зла (Пдз): Как заклинание, при желании.

Божественное здоровье (Экс): Иммуитет к болезням.

Уклонение (Экс): Нет повреждений при успешном спасброске Рефлексов.

Полевой целитель (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Отдача при колдовстве (Свх): Смотрите описание престиж класса.

Спонтанное излечение: Смотрите описание престиж класса.

Подготовленные заклинания по жрецу (уровень заклинателя 12-й): 0—обнаружение магии, обнаружение яда, починка (КС 16), очистить пищу и питье (КС 16), чтение магии, устойчивость (КС 16); 1й—благословение, понимание языков, смертельный взгляд, обнаружение нежити, божественное расположение, магическое оружиеС (КС 17), снять страх (КС 17), щит веры (КС 17); 2-й—выносливость медведя (КС 18), удержание персоны (КС 18), ограниченное восстановление (КС 18), устойчивость к энергии (КС 18), струя звука (КС 18), духовное оружиеС, статус (КС 18); 3й—рассеивание магии, очищение невидимости, волшебное одеяниеС (КС 19), молитва, снять проклятие (КС 19), searing свет (+11 стрелков. касат.); 4й—охрана от смерти (2) (КС 20), божественная силаС, нейтрализовать яд (КС 20), восстановление (КС 20); 5й—сбить колдовство (КС 21), рассеивание зла (КС 21, +12 рукопашн. касат.), разрушающее оружие (КС 21), удар пламениС (КС 21), истинное зрение (КС 21); 6й—обнаружение путей (КС 22), излечениеС (КС 22), смерть умершим (КС 22), ветровое передвижение (КС 22).

С: Заклинание из сферы. Сферы: Война (бонусная черта Фокусирование на оружие), Лечение (активирует заклинания лечение при +1 уровне заклинателя).

Снаряжение: полные пластинчатые латы +1, тяжелый стальной щит +1, святой длинный меч +1, кольцо защиты +1, пояс силы великанов +4, плащ Обаяния +2, перчатки Ловкости +2, повязка Интеллекта +2, амулет Мудрости +4.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛИДЕР (LEGENDARY LEADER)

"Держите свое копьё, пусть щит ваш будет стойким, и за мной - к победе!"

- Хенрик Иенсен из Наездников Хенрика

Легендарные лидеры - те, о ком рассказывают барды. Их героические дела приводят к ним последователей, и они собирают группы, воплощающие их идеалы. Члены этого класса представляют собой не только рыцаря в сияющих доспехах на вершине холма над полем битвы, но также и изворотливого принца воров, возглавляющего свою собственную гильдию, и удалого капитана-капера с отборной командой. Легендарные лидеры вербуют согласных с ними индивидуумов к знакомству с политикой и интригами управления небольшой организацией.

КАК СТАТЬ ЛЕГЕНДАРНЫМ ЛИДЕРОМ

Любой персонаж с более чем обычным показателем Обаяния может вступить в престиж класс легендарного лидера на 7-м уровне, если на 6-м уровне он взял черту Лидерство. Высокое Обаяние увеличивает показатель Лидерства персонажа, позволяя ему завербовать еще больше последователей; следовательно, бард - эффективный вступительный путь в легендарные лидеры. Из паладинов и воинов также выходят хорошие легендарные лидеры, получая существенные выгоды, немного пожертвовав базовый бонус атаки. Воры также эффективны, когда они сосредоточены на навыках взаимодействия типа Блефа, Дипломатии и Чувства Мотива, но их способность миновать замки и ловушки от этого пострадает (расход пунктов навыков смежного класса смягчает эту проблему). Из представителей класса маршал (из Руководства по Миниатюрам) также выходят прекрасные легендарные лидеры. Немногие из заклинателей принимают этот класс; жертвование прогрессии заклинаний считается слишком высокой ценой, даже при том, что из чародеев получаются превосходные лидеры.

Обаяние (для межличностных навыков и показателя Лидерства) - ключевая способность класса, но другие

высокие показатели способностей, которые легендарный лидер может иметь, зависят от типа лидера, для которого более подходит персонаж: могучий воин, составляющий заговоры мастер-шпион, бродячий бард и мудрый наставник - примеры разных легендарных лидеров.

ТРЕБОВАНИЯ

Черты: Железная Воля, Лидерство.

Специально: Базовый показатель Лидерства 7 или выше.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

По мере того, как легендарные лидеры продвигаются в уровне, они получают способности, помогающие им исполнять дела, достойные песен бардов. Доверие, истощаемое легендарным лидером, проявляется в лояльности его союзников. Многие легендарные лидеры более способны в выполнении поборников и вербовке последователей, чем другие лидеры и командиры.

Бесстрашие (Экс): Из-за высшего доверия своим способностям, легендарные лидеры не подвержены эффектам, способным поколебать решимость других. Когда Вы вступаете в этот класс, Вы становитесь иммунным к эффектам страха.

Удача героя (Экс): Став легендарным лидером, Вы получаете +1 бонус удачи на все спасброски. Этот бонус улучшается до +2 на 3-м уровне и до +3 на 5-м уровне.

Естественный командир (Экс): Поскольку Вы легендарный лидер, ваш командирский рейтинг равен вашему уровню класса (если ваш ранг обычно не предоставляет Вам более высокий командирский рейтинг). См. страницу ___ для информации о командирском рейтинге.

Легендарная репутация (Экс): По мере того, как Вы продвигаетесь в этом престижном классе, о ваших делах начинают распространяться рассказы. Когда народ сопоставляет Вас с вашей репутацией, он становится к вам более дружелюбным. Вы

добавляете свой уровень класса к любой проверке Дипломатии, сделанной для влияния на отношение любого НИП, если этот НИП уже не является недружелюбным или враждебным.

Великая команда (Пдз): Начиная со 2-го уровня, Вы можете сосредотачивать вашу силу убеждения для использования великой команды (как заклинание) раз в день (КС спасброска 16 + модификатор Обаяния). На 4-м уровне и выше Вы можете использовать эту способность два раза в день.

Быстрое сплочение (Экс): Начиная со 2-го уровня, Вы можете исполнять проверку сплочения (см. страницу ___) как свободное действие однажды в раунд.

Бонусная черта: На 3-м уровне Вы получаете бонусную черту из числа черт с типом "лидер" (см. страницу ___). Вы должны выполнять для черты необходимые условия.

Героический успех (Экс): Когда Вы достигаете 4-го уровня, ваши дела становятся действительно легендарными, и Вы демонстрируете свою способность разбивать разногласия даже в суровой ситуации. Однажды в день Вы можете, если пожелаете, автоматически преуспеть на отдельном спасброске, даже не бросая кубик.

Дополнительная командирская аура (Экс): На 5-м уровне Вы можете выбирать вторичную командирскую ауру, которая может быть любой из командирских аур, для которых Вы квалифицированы (см. страницу ___ для дополнительной информации о командирских аурах). Ваши последователи получают выгоду от обоих эффектов командирских аур, хотя любые предоставленные бонусы следуют нормальным правилам суммирования. Если Вы и далее увеличиваете ваш командирский рейтинг и потом захотите получить новую командирскую ауру, Вы можете заменить любую из ваших существующих командирских аур.

В ад и обратно (Экс): Ваши последователи пойдут за Вами хоть к черту на рога.

Когда Вы достигаете 5-го уровня, любые последователи или поборники, полученные от вашего умения Лидерства, становятся иммунными к эффектам страха (включая проверки морали), когда они видят Вас.

Таблица 5-3: Легендарный лидер Кубик Хит-поинтов: d8

Уровень	Базовый бонус ата-ки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воли	Особое
1-й	+0	+0	+0	+2	Бесстрашие, удача героя +1, естественный командир, легендарная репутация
2-й	+1	+0	+0	+3	Великая команда 1/день, быстрое сплочение
3-й	+2	+1	+1	+3	Бонусная черта, удача героя +2
4-й	+3	+1	+1	+4	Великая команда 3/день, героический успех
5-й	+3	+1	+1	+4	Дополнительная командирская аура, удача героя +3, в ад и обратно

Навыки класса (4 + модификатор Интеллекта на уровень): Блеф, Ремесло, Дипломатия, Сбор Информации, Приручение Животных, Запугивание, Знание (история), Знание (знать и королевская семья), Профессия, Езда верхом, Чувство Мотива.



ИГРА ЛЕГЕНДАРНЫМ ЛИДЕРОМ

Поскольку Вы - легендарный лидер, у Вас много последователей, которые смотрят на Вас и следуют вашему примеру. В результате Вы должны всегда стараться поддерживать этот идеал. Когда Вы принимаете какие-либо меры, Вы действуете стремительно и решительно. Даже когда Вы сами в чем-то не уверены, важно, чтобы другие чувствовали, что Вы знаете, что делаете. Вы стремитесь обеспечивать примеры действий и черт, к которым ваши ученики должны стремиться - действия, которые сами по себе легендарны. Ваши поборники и последователи - ваша семья, и Вы заботитесь о них, как о родных братьях и сестрах. Вы доверяете им свою жизнь.

Легендарные лидеры не столько принадлежат организации, сколько начинают собой организацию. Вас определяет то, как Вы ведете других. С того момента, когда завербована ваш первый поборник, Вы создаете группу согласных последователей, которые твердо придерживаются ваших принципов. Вы не ограничены каким-либо определенным кодексом, и группа, которую Вы возглавляете, может быть наемным отрядом воинов, командой в религиозном крестовом походе или ядром новой гильдии воров. Многие из ваших последователей будут представителями вашей предыдущей профессии, но ничто не мешает вам вербовать новых членов из других классов.



Сражение

Легендарные лидеры всегда стремятся исполнять в битве героические действия. Вы разыскиваете самого мощного противника в борьбе или самую трудную для исполнения задачу - само собой, в разумных пределах. Вы не связаны каким-либо кодексом чести, который мог бы потребовать, чтобы Вы нанесли поражение противнику в одиночном бою, так что Вы используете все способности, которые есть в вашем распоряжении, чтобы быстро устранить врага, неважно - заклинаниями, поражением зла, коварной атакой или при помощи некоторой другой способности. Выгоды, которые Вы получаете от престиж класса легендарного лидера, могут затрагивать ближайших к вам союзников, так что Вы должны биться бок о бок со своими поборниками. Когда придет время, Вы подвигнете себя на героический поступок, который повернет ход битвы.

По мере своего продвижения Вы можете все более помогать своим союзникам. Вы можете стоять перед лицом страха и не дать ослабнуть морали своих союзников. Ваши поборники становятся все более ценными, поскольку они также растут в уровне, и Вам следует воспользоваться преимуществом их новых способностей - например, выставляя когорту воров для возможности замыкания, или отступая в сторону, чтобы халфлинг-наездник мог провести энергичный разгон.

В конечном счете, Вы можете вести компанию своих последователей в битву, хранимый знанием того, что они не испугаются, пока Вы возглавляете их. Ваши героические дела становятся легендарными, и ваши последователи сами получают некоторую славу.

Продвижение

Служба легендарного лидера просто-напросто тре-

бует воли и посвященности, чтобы смотреть вперед. Вы начинаете с нахождения согласного индивидуума, слышавшего рассказы о ваших делах, и убеждаете его на некоторое время присоединиться к Вам. По мере того, как рассказы ширятся, понемногу становясь легендарными, все больше просителей приходят к Вам с желанием последовать за Вами. Вы основываете свою организацию, даете ей название и ищете новые дела, способные повысить ваш легендарный статус и собрать под ваши знамена еще больше народа.

Поначалу у Вас есть всего один действующий с вами поборник, в то время как Вы, в свою очередь, работаете с группой авантюристов. По мере того, как Вы получаете все больше последователей, Вы проводите много своего свободного времени, убеждаясь, что все они чем-то заняты, устанавливая задачи для новых членов организации или находя спонсоров, которые могут обеспечивать вашу работу. Вы можете даже посылать группы ваших последователей на приключения - или на разведку потенциальных мест для Ваших авантур, или разбираться с тем, что осталось после ваших приключений.

По мере того, как Вы получаете больше уровней в классе, Вы становитесь все более подходящим на роль того, кто будет говорить от имени партии, все еще поддерживая при этом высокий уровень боевого мастерства. Вы захотите сосредоточиться на Дипломатии и Сборе Информации, которые помогут вам в усилиях по налаживанию контактов с НИП или в поисках дел для вашего отряда. Сплетайте свои навыки, чтобы они лучше удовлетворяли вашей роли. Если Вы управляете гильдией воров, то Блеф и Запугивание могут оказаться первостепенными, а если Вы обучаете компанию кавалеристов, вместо этого Вам стоит сосредоточиться на Приручении Животных и Езде верхом. Выбирайте черты, соответствующие вашему стилю, но подумайте о том, чтобы несколько раз взять Улучшенного поборника (см. страницу __) для сбора свиты из высококвалифицированных сторонников.

Ресурсы

Ресурсы, которые Вы получаете от своей организации, зависят от вида дел ваших последователей. Вы можете сделать так, чтобы ваши последователи-воры украли ключевые магические изделия, или Вы можете получить магическое оружие в уплату за то, что ваша конница поможет какой-либо армии. По мере того, как Вы развиваете свой обширный список контактов, эти контакты смогут обеспечивать Вас информацией о работе, слухами, легендами или другими новостями. То, что Вы узнаете, может помочь Вам начать новое приключение и дать еще больше возможностей для героических свершений.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЛИДЕРЫ В МИРЕ

"Я был уверен, что мы умрем, но Хенрик прорвался к нам. Подумать только, он всегда делает это!"

- Сержант легкой кавалерии Карстен из Всадников Хенрика

В военной кампании большинство легендарных лидеров, которых встречают ИП - лидеры наемных компаний, но такие персонажи не ограничены рядами военных. Легендарный лидер может быть монахом, осно-

ывающим новый монастырь, харизматичным священником, работающим в пределах иерархии церкви, или волшебником, основывающим новый магический колледж. Легендарные лидеры могут помогать ИП, когда их цели совместимы, или ИП могут присоединиться к организации лидера и какое-то время учиться на его примере.

Организация

Организации легендарных лидеров столь же разнообразны, как и сами лидеры. Лидер ведет своим примером, и другие следуют за ним, потому что уважают его идеал или желают помочь ему достичь общей цели. Последователи и когорты работают для того, чтобы впечатлить лидера компании; получение похвалы утверждает решения, которые они сделали, и путь, которым они следуют.

Миссия группы, определенная легендарным лидером, четко заявляется для всех последователей. Лидер обычно дает группе название, зачастую намекающее на свою цель или цели. Гильдия воров может называться Руками Тени или Бесшумным Глазом, а наемная компания может выбрать агрессивное название типа Клинок Рока или Несущих Сияющий Свет. Иногда банда обязана своим названием своему лидеру, типа Всадников Хенрика или Драгунов Гюнтера.

Хенрик Иенсен, основатель Всадников Хенрика, первоначально получил известность, врубившись в команду огров ради спасения трех, отрезанных врагами кавалеристов. Один из тех спасенных, пребывает с ним и по сей день и возглавляет легкую кавалерию Всадников, которая численностью уже приближается к сотне. Хенрик оказал поддержку многим королям, королевам и меньшим лордам, вставая в нужный момент под их знамена. Один из его ближайших друзей - Генерал Баллард, лидер Армии Альянса (см. страницу ___), многонациональной армии, противостоящей вторжениям злых орков и великанов.

Поскольку легендарный лидер - идеал, к которому его последователи стремятся, вытесняют его редко. Однако, он может в конечном счете отойти от дел и передать организацию своему высшему поборнику. В очень редких случаях лидер оказывается не в состоянии поддерживать свои собственные стандарты, и его последователи рассеиваются, основывая свои группы, смоделированные по его идеалу.

Реакция НИП

Легендарный лидер с высоким Обаянием и хорошими социальными навыками идеально подходит для влияния на НИП. Такие персонажи, как правило, имеют безразличное начальное отношение - обычно потому, что они еще не сопоставили лицо и имя. Знать и офицеры, получившие определенную выгоду от действий лидера, будут больше знать о том, кто он такой, и будут иметь дружественное стартовое отношение; те, против кого он работал, могут быть недружелюбными или даже враждебными.

НИП, имеющий того же покровителя, что и легендарный лидер, может иногда тайно работать против него, ведомый жадностью или мелочной ревностью. В таких случаях НИП, как правило, воздерживается от физического противостояния с легендарным лидером, вместо этого выступая против его предложений или высказываясь против его действий в попытке подорвать поддержку, которую он получает от их общего благодетеля.

ЗНАНИЯ О ЛЕГЕНДАРНЫХ ЛИДЕРАХ

Персонажи с навыком Сбора Информации могут исследовать легендарного лидера, чтобы больше узнать

о нем. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких КС.

КС 10: Этот результат обеспечивает лишь намеки на то, что легендарный лидер недавно был где-то недалеко; любые из описанных дел могут быть таковыми любого героического авантюриста.

КС 15: Персонажи с этим уровнем успеха слышат рассказы об определенных легендарных лидерах и могут узнать названия организаций, которыми они управляют.

КС 20: Персонаж узнает, что легендарный лидер последовательно исполняет героические дела, и что лояльность последователей лидера укрепляется этими действиями.

КС 30: При таком успехе персонаж может узнать историю легендарного лидера, собрав вместе частицы рассказов - от его происхождения до его нынешнего местонахождения и действий.

Истории о героических делах легендарного лидера - основной элемент бардских рассказов. Поэтому бард получает +5 бонус по этим проверкам Сбора Информации для раскрытия легенд или рассказов о легендарных лидерах. В зависимости от типа вовлеченного лидера, проверка Знания (история), Знания (местное) или Знания (знать и королевская семья) может обеспечить ту же самую информацию при данных КС. Каждого из легендарных лидеров можно исследовать, используя заклинание знания легенд, так как все они считаются "легендарными".

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЛИДЕРЫ В ИГРЕ

Легендарные лидеры не принадлежат ни к какой определенной организации, существовавшей ранее, так что этот престиж класс легко добавить к уже идущей кампании. Фактически, нет никакой причины, по которой ИП не смог бы стать первым легендарным лидером в мире кампании. С другой стороны, ИП в целом могут быть последователями или когортами легендарного лидера.

Поощряйте ИП - легендарного лидера, способствовать развитию его последователей. Вместо того, чтобы быть простой частью серой массы первоуровневых НИП, каждый последователь должен иметь имя и положение. Присутствие организации легендарного лидера дает ИП возможность создавать партийные приключения, при которых все игроки создают новых ИП - последователей легендарного лидера. Этих временных ИП можно отправить на миссию, которая поможет дальнейшему развитию истории кампании, обеспечивая информацию о подоплеке с другой точки зрения. ИП может также устроить столкновения, в которых последователям придется призвать на помощь первоначальных ИП. Наоборот, новых ИП можно послать в подземелье, уже очищенное партией более высокого уровня, для обнаружения любых сокровищ или секретов, которые могли быть пропущены.

ИП должен предоставить ИП - легендарному лидеру, время для управления его организацией, но в то же время постараться, чтобы вся партия не увязла в делах одного ИП. Лидер должен быть способен взять когорты с собой на приключения, но остальная часть его последователей не должна выпасть из центра внимания, если партия не ведет целый отряд в битву.

АДАПТАЦИЯ

Если ИП предпочитает обойтись без драматичного увеличения размера группы авантюристов, добавляя в соединение поборников, он может позволить организации легендарного лидера управляться без постоянно присмотра персонажа. В таком случае класс можно

адаптировать заменой пары способностей на помогающие группы - например, удаляя особенности быстрого сплочения, великой команды и в ад и обратно, вместо этого давая легендарному лидеру способность вдохновлять союзников, подобно музыке барда. Легендарному лидеру понадобится для этого показатель Лидерства, равный рангам в Актерстве, обычно требуемым для эффекта музыки барда, и он может подражать эффектам музыки барда количество раз в день, равное половине его уровня плюс его модификатор Обаяния.

Столкновения

УрС 10: Байран Шустрый, ставрается заработать расположение в Армии Альянса, в надежде, что его ударная группа займет в армии положение наемников. Он может попроситься на сражение, где враги будут превосходить количеством ИП, или же его можно встретить, когда он набирает новых ополченцев. Его сопровождают: его поборник Джефферс (монах-поборник), и группа низкоуровневых последователей.

Байран Шустрый: Человек, монах 6/легендарный лидер 3; СВ 9; Средний гуманоид; КХП 9d8+9; хп 53; Иниц +3; Скор 15 м (50 фт.); КД 20, касательный 17, оторопевший 17; ББА +6; Зхв +10; Ат +9 рукопашный (1d8, удар ци [магический]); Полн Ат +9/+4 рукопашный (1d8, удар ци [магический]) или +7/+7/+2 рукопашный (1d8, удар ци [магический]); СА великая команда 1/день; СК рейтинг командира 3, рукопашный командир, уклонение, бесстрашный, удача героя +2, легендарная репутация +3, чистота тела, быстрое сплочение, замедленное падение 6 м (20 фт.), неподвижный разум; МЗ ЗН; Спб Стойк +10, Рефл +12, Воля +13 (+15 против чар); Сила 10, Ловк 16, Тело 12, Интл 9, Мудр 14, Обн 15.

Навыки и черты: Дипломатия +14, Прыжки +14, Знание (местное) +3, Прислушивание +8, Чувство мотива +12, Отслеживание +6, Кульбиты +9; Отклонение стрелб, Улучшенный поборник*, Улучшенное обезоруживание, Улучшенный захватб, Улучшенный невооруженный ударб, Железная Воля, Лидерство, Ошеломляющий ударб, Искусность в оружии.

*Описание новой черты на стр. 9.

Уклонение (Экс): Нет повреждений при успешном спасброске Рефлексов.

Бесстрашный (Экс) Смотрите описание престиж класса.

Легендарная репутация (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Рукопашный командир: Союзники в пределах 9 м (30 фт.) получают +1 бонус морали к броскам рукопашных атак.

Чистота тела (Экс): Иммуниет к обычным болезням.

Быстрое сплочение (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Замедленное падение (Экс): Переносит повреждения так, будто упал на 6 метров ниже от фактического, но если вблизи есть стенка.

Снаряжение: амулет природного доспеха +1, наручи защиты +2, плащ устойчивости +1, кольцо защиты +1, перчатки Ловкости +2.

Джефферс: человек, монах 7-го уровня; см страницу 1 *Руководства мастера подземелий*.

Группа монахов: 10 людей, монахов 1-го уровня, ведомые человеком, монахом 2-го уровня; см страницу 1 *Руководства мастера подземелий*.

УрС 15: Хенрик Йенсен легендарный предводитель Всадников Йенсена. Будучи практичным человеком, он

может позвать ИП к себе на помощь, чтобы сразиться с могущественным источником зла, таким как лич или марилит. Битва будет легендарной.

Хенрик Йенсен: Полуэльф воин 10/легендарный лидер 5; Средний гуманоид (эльф); КХП 10d10+30 плюс 5d8+15; хп 127; Иниц +0; Скор 6 м (20 фт.); КД 26, касательный 11, оторопевший 26; ББА +13; Зхв +18; Ат +20 рукопашный (1d8+8/19-20×3 +2d6 святое, святая пика +1) или +21 рукопашный (1d8+8/19-20, адамантинный длинный меч+1); Полн Ат +20/+15/+10 рукопашный (1d8+8/19-20×3 +2d6 святое, святая пика +1) или +21/+16/+11 рукопашный (1d8+8/19-20, адамантинный длинный меч +1); СА великая команда 2/день; СК рейтинг командира 5, свойства полуэльфа, бесстрашный, удача героя +3, героический успех 1/день, зрение при низком освещении, легендарная репутация +5, рукопашный командир, orderly командир, быстрое сплочение, в ад и обратно; МЗ ЗД; Спб Стойк +12, Рефл +8, Воля +10; Сила 20, Ловк 10, Тело 16, Интл 12, Мудр 9, Обн 14.

Навыки и черты: Дипломатия +14, Сбор информации +10, Приручение животных +8, Знание (история) +5, Прислушивание +0, Езда верхом +17, Поиск +4, Чувство мотива +7, Отслеживание +4; Дополнительные последователи*, Повышенная фокусировка в оружие (длинный меч), Улучшенное критическое попадание (пика), Железная Воля, Лидерство, Сражение верхом, Атака на скаку, Spirited Charge, Растаптывание, Фокусировка в оружие (пика), Фокусировка в оружие (длинный меч), Специализация в оружие (пика), Специализация в оружие (длинный меч).

*Описание новой черты на стр. 9.

Бесстрашный (Экс) Смотрите описание престиж класса.

Свойства полуэльфа: Иммуниет к эффектам магического сна. Для всех эффектов, основанных на расе, полуэльф принимается как эльф.

Героический успех (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Легендарная репутация (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Рукопашный командир: Союзники в пределах 9 м (30 фт.) получают +1 бонус морали к броскам рукопашных атак.

Orderly Commander: Any ally rallied by Henrik gains a 10-foot bonus to its speed for 1 round. Это преимущество идет как бонус морали..

Быстрое сплочение (Экс): Смотрите описание престиж класса.

В ад и обратно (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Снаряжение: полные пластинчатые латы +3, тяжелый стальной щит+2, святая пика +1, адамантинный длинный меч +1, пояс Силы +4, амулет здоровья +2, кольцо защиты +1, плащ устойчивости +1, 4 снадобья лечения средних ранений.

ТКАЧ ВОЙНЫ

“По моей команде, высказываете из окопа, и не сетесь к тому холму. Не беспокойтесь за небесный огонь—Я вас прикрою.”

—Арвена, ткач войны

Сплетая воедино пряжи чистой магической мощи, ткач войны весомая военная сила на поле боя. Он может установить сверхъестественное знамя среди своих товарищей, и быстро им помогать с помощью своей магии.

Становление ткачом войны

Чтобы получить данный престиж класс, нужно пройти определенный прямой путь. Этот класс открыт для волшебника 5-го уровня, который возьмет определен-

ные черты и ранги в навыках. Для бардов и чародеев вхождение в этот класс посложнее. У чародеев не так много черт, как у магов, а барды получают доступ к заклинаниям 3-го уровня лишь на 7-м уровне.

НЕОБХОДИМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Навыки: Ремесло (ткачество) 6 рангов,

Знание (таинство) 6 рангов

Черты: Увеличить заклинание

Заклинание: Способность применять заклинания таинства 3-го уровня.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Развиваясь по ткачу войны, вы учитесь, как воздействовать своими заклинаниями на множество друзей.

Сверхъестественное полотно (Свх):

Как только вы получаете первый уровень в этом престиже классе, вы познаете основы ремесла ткача войны. Вы способны собирать невидимые нити жизненных сил ваших союзников, которые дают вам возможность создавать магически резонирующую сеть, известную как сверхъестественное полотно. Это занимает 10 минут по времени, и требует проверки Ремесла (ткачество) с КС 15. (Большинство ткачей войны берут прием 10 на этой проверке). Когда вы сшиваете это полотно, вы соединяете с собой число союзников, равное бонусу показателю

вашего параметра по магии таинства. (Интеллект для волшебников, Обаяние для чародеев и бардов). Существа должны быть в пределах вашей линии зрения, и должны быть живыми существами. Сверхъестественное полотно длится в течении 24 часов, или пока вы не создадите новое. Вы всегда в контакте со своим полотном, и не идете в учет ограничения допустимо возможных союзников.

Как только вы соткали полотно, вы можете рассылать по нему ваши заклинания, используя жизненные силы союзников. Хотя вы активируете лишь одно заклинание, он воздействует на всех солдат в полотне, как будто это одно существо. Максимальный уровень заклинания, который можно активировать в полотне, равен вашему уровню в этом классе. К примеру, волшебник 5-го/ткач войны 2-го с показателем Интеллекта 16 способен активировать силу быка, и она возымеет эффект на него и троих союзников в полотне. Каждый из четырех персонажей получит +4 бонус улучшенности к Силе, но по цене одного заклинания, и без четырех поочередных активаций.

В сверхъестественном полотне можно активировать только заклинания, где в строке спасброска стоит «безвредно» или не сопротивляющаяся цель. Кроме этого, заклинания с диапазоном Вы, также нельзя активировать внутри полотна. Если у заклинания есть материальный компонент или цена в Опыте, вы должны потратить их за каждое существо, находящееся в полотне и являющееся целью (включая и вас). К примеру, совместное заклинание камнекожа для вас



Таблица 5-4: Ткач войны Кубик хит-поинтов: d4

Уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воли	Особое	Уровень
1-й	+0	+0	+0	+2	Сверхъестественное полотно —	
2-й	+1	+0	+0	+3	Неподвижное ткачество 1	+1 к текущему уровню заклинателя таинства
3-й	+1	+1	+1	+3	Неподвижное ткачество 2	+1 к текущему уровню заклинателя таинства
4-й	+2	+1	+1	+4	Неподвижное ткачество 3	+1 к текущему уровню заклинателя таинства
5-й	+2	+1	+1	+4	Увеличенное полотно, Неподвижное ткачество 4	+1 к текущему уровню заклинателя таинства

Навыки класса (2 + модификатор Интл за уровень): Концентрация, Ремесло, Знание (таинство), Профессия, Искусство магии.

и четырех союзников, потребует алмазной пыли стоимостью в 1250 зм.

Сверхъестественное полотно не изменяет диапазон заклинания. Чтобы активировать силу быка, к примеру, вы должны коснуться ваших союзников. Как часть активации, вы можете коснуться столько союзников, сколько пожелаете, но коснуться их нужно в том же раунде, когда завершена активация заклинания. По желанию, вы можете исключать отдельных существ от заклинания, которые находятся в полотне.

Если заклинание требует от вас решения, то эффект от решения применяется ко всем участникам полотна. К примеру, если вы активировали защиту от энергии через полотно, то выбранный тип энергии применяется ко всем союзникам внутри полотна.

Это полотно не позволяет вам применять заклинания на нелегальные цели. Вы не можете поражать объекты с его помощью, даже если они в руках союзников (к примеру, нельзя использовать полотно, чтобы перенести заклинание, улучшенное магическое оружие).

Неподвижное ткачество (Свх): Начиная со 2-го уровня, вы можете вплести в полотно одно заклинание, чтобы активировать его позже. За каждый последующий уровень после 2-го, вы можете хранить по одному дополнительному заклинанию, как неподвижное ткачество внутри полотна. Максимальный уровень заклинания, который можно вплести для хранения, равен вашему уровню в этом престиж-классе.

Неподвижное ткачество позволяет вплести вспомогательные заклинания, которые смогут помочь вашим союзникам в трудную минуту. Вы можете высвободить нужные заклинания перед началом боя, и вступить в него с наступательной магией.

Для создания неподвижного ткачества, вы должны обозначить полотно как цель заклинания (независимо от обычной цели заклинания). Теперь заклинание вплетено внутрь, перейдя в ожидающий режим, оно не затрачивает свою длительность или цели никоим образом. Действием передвижения вы высвобождаете все хранящиеся заклинания. Они незамедлительно и в том порядке, как были заложены, вступают в эффект. Ограничения по использованию заклинаний те же, что и для обычного применения внутри сверхъестественного полотна (они должны быть «безвредны», диапазон за исключением Вы, требуют затраты материальных компонентов и опыта за каждого участника). Хранимые заклинания воздействуют лишь на легальные цели, и в момент их запуска. Например, если вы вплели силу быка и защиту от энергии, то вам все равно необходимо их коснуться в момент вашего действия передвижения, чтобы заклинания возымели эффект.

Активация заклинаний: На каждом новом уровне после 1-го, вы получаете дополнительное количество активируемых заклинаний в день (или известных заклинаний, если есть), а также дополнительный уровень заклинателя, как будто вы поднялись по заклинателю в уровне таинства, к которому вы принадлежали до получения престиж-класса. Однако, вы не получаете других особенностей класса, которые вы бы получили по этому классу. Если у вас несколько классов связанных с магией таинства, то вы должны при получении уровня определить, какой из них.

Увеличенное полотно (Свх): На 5-ом уровне вы можете расширять вашу магию за пределы обычного расстояния вашего полотна. Заклинания, которые вы активируете через полотно, их категория диапазона повышается: касание становится ближним диапазоном, ближний средним, а средний дальним. Заклинания с дальним диапазоном, и заклинания со строго фиксированным диапазоном, не изменяются.

ИГРА ЗА ТКАЧА ВОЙНЫ

Типичный боевой маг обрушивает на врагов шары огня и заряды молнии, вы также способны на это. Однако, в пер-

вую очередь, раунд или два, вы затрачиваете на поддержку ваших побратимов, делая их сильнее, быстрее и живучее.

Это стремление помочь другим, отдаляет вас от остальных собратьев из магии таинства. Вы стали мастером замысловатой техники сверхъестественного полотна, и можете эффективно поддерживать вспомогательной магией своих друзей. Однако ваша вспомогательная магия не делает вас ущербнее за обычных магов. Благодаря тому, что вы способны активировать силу быка сразу на нескольких союзников, оставив многие слоты для наступательных заклинаний.

Теория осознания принципов сверхъестественных полотен понятна многим могущественным волшебникам и чародеям, однако лишь несколько могут надеть мантию ткача войны, так как им нужно познать и ткацкое ремесло. Ваша техника не принесет вам уважение среди магов, которые все свои силы затрачивают на собственное усиление, а вы затрачиваете свои ресурсы на своих союзников, соединяя их в своем полотне. Эгоистичные обладатели магии таинства затратят ресурсы на познание новых заклинаний, а не на техники помощи другим.

Сражение

В первые раунды сражения вы сможете использовать сверхъестественное полотно для активации полезных заклинаний на союзников, полагаясь на них в защите от врагов.

После того как ваши союзники получили магическое улучшение и защиту, вы можете начать нападение на врагов своими обычными атакующими заклинаниями. Ваша способность «прикрывать магией» союзников становится еще сильнее, когда у вас появляется способность неподвижного ткачества. Неподвижное ткачество идеально подходит для заклинаний с короткой продолжительностью, потому что отсчет их действия не начнется до самого сражения. Вместо того чтобы тратить несколько раундов на активацию благоприятных заклинаний ваша команда сразу устремляется в бой, полагаясь на помощь заготовленных в плетении заклинаний. Вы отлично упаковываете несколько раундов активации заклинаний в одно единственное действие передвижения (на высоких уровнях вы сможете сэкономить несколько десятков раундов).

Вы можете использовать заклинания в начале сражения, а можете припасти их в заготовленном плетении на крайний случай. Как раз в тот момент, когда ваши враги решат, что они вас почти одолели, вы можете использовать неподвижное ткачество и сделать союзников невидимыми и даруете им способность летать.

Продвижение

Не существует никакой всеобщей организации военных ткачей. Возможно, вы изучили основы мистического ткачества из какой-нибудь заумной книги или наставника. Проводя эксперименты, вы, в конечном счете, обучитесь, как сплести невидимые нити мистической силы в полотно, способный принять в себя ваши заклинания.

Зарабатывая уровни в этом престиж-классе, вы получаете способность комплексной манипуляции с незримыми нитями и сможете протягивать их на большее расстояние. Также вы начинаете копить заклинания (в книге заклинаний или в списке известных заклинаний), работающих с мистическим полотном. Со временем вы станете хранилищем знаний о всевозможных благоприятных заклинаниях.

Волшебникам проще всех получить доступ к подходящим для полотна заклинаниям — им нужно просто заплатить за чернила и записать заклинания в свою книгу. Бардам и чародеям труднее выбрать заклинания. Им придется балансировать в списке известных заклинаний между «усиливающими» и обычными для бардов и чародеев заклинаниями — заклятиями и очарованиями, для влияния на врагов, а не на союзников.

Средства

Вы можете активировать благотворные заклинания гораздо быстрее прочих заклинателей, но многие такие заклинания имеют касательный диапазон. Пока вы не станете ткачом войны 5-го уровня, вам придется находиться в непосредственной близости от союзников, чтобы эффективно накладывать на них заклинания. Поэтому возможно вы захотите заполучить предметы, способные улучшить вашу маневренность на поле боя (такие как сапоги больших шагов и прыжков) и те, что могут защитить вас от вражеских атак (например, те, что улучшают ваш КД).

ТАКАЧИ ВОЙНЫ В МИРЕ

«Арвена, наш военный ткач, слишком уж умна, но благодаря ее уму мы все еще живы. Просто хочется, чтобы она заранее предупредила нас о том, что она там для нас напряла. Знаете ли, когда внезапно поднимаешься в воздух на 6 метров, это как-то сбивает с толку».

—Грумайк, сержант Кавалеристов Вон Хольта

Военные ткачи — это отличное дополнение к кампании, основанной на ведении войны благодаря своей главной способности приносить пользу многим союзникам за раз, очень полезной в сражении.

Организация

В мире не существует организаций исключительно ткачей войны, но некоторые военные ткачи часто присоединяются с прочим организациям. Кому как не им знать, что лучше всего ходить с союзниками (или на худой конец с последователями), на которых можно накладывать полезные заклинания.

Многие военные ткачи вступают в элитные отряды государственных армий, особенно в войсках быстрого реагирования и проникновения. Размер такой группы часто зависит от бонуса от параметра, участвующего в активации заклинаний ткача. Например, военный ткач, способный включить в сверхъестественное полотно до пяти человек, практически всегда будет ходить именно с пятью солдатами.

Реакция НИП

Военные ткачи поддерживают жизни рядовых членов войск, поэтому в большинстве армий они пользуются большим уважением. НИП-и из той же армии что и ткачи войны, будут иметь дружелюбное начальное отношение (см. стр. 71 Руководства Игрока), если они будут знать о том, кем является военный ткач.

Обычно техника военного ткача слишком таинственна, чтобы привлекать хорошее либо плохое внимание от заклинателей и обычных гражданских лиц. Даже вражеские солдаты не испытывают к ним особой ненависти кроме обычного отношения «держите мага!», превалирующего среди всех солдат, откуда бы родом они не были.

ЗНАНИЕ О ТКАЧАХ ВОЙНЫ

Персонажи с навыком Знание (магия) могут постараться узнать что-то о ткачах войны. Когда персонаж совершает проверку навыка, прочитайте или перескажите следующее, в том числе и информацию с меньшими КС.

КС 10: «Военные ткачи знают, как быстро наложить на союзников усиливающие заклинания».

КС 15: «Военные ткачи могут создавать нечто, называемое сверхъестественным полотном, чтобы хранить в нем заклинания. Еще они могут одним заклинанием усилить сразу несколько союзников».

КС 20: «Через сверхъестественное полотно можно передавать только благоприятные заклинания. Военными они названы потому что именно в сражении больше всего пригождается их способность активировать сразу несколько усиливающих заклинаний».

Проверки Знания (история) могут приносить такую же информацию, но так как ткачи войны относительно незаметны, КС становятся на 5 выше.

ТКАЧИ ВОЙНЫ В ИГРЕ

Ткачи войны хорошо вписываются в военную кампанию. Кандидат в ткачи войны может изобретать технику мистического плетения во время тренировок между сражениями. Возможно, вражеские ткачи войны сдадутся в плен и предложат персонажу обучение таинству военного ткачества в обмен на жизнь. После того как этот престиж класс получен, ткач войны может набирать желающих в свой взвод для плетения сверхъестественного полотна.

Со временем Мастер должен предоставить персонажу доступ к многочисленным усиливающим заклинаниям, чтобы получились многочисленные выгодные комбинации. Игроку ткача войны понравится колдовать разные заклинания на сверхъестественное полотно, а не одно и то же. Столкновения, в которых персонажи могут получить преимущество (стратегическая возвышенность или укрытие), если будут действовать быстро, повышают важность военного ткача. Другие персонажи могут бесстрашно бежать к цели, будучи уверенными, что ткач войны вот-вот прикроет их своими полезными заклинаниями.

Адаптация

Можно легко придумать организацию ткачей войны — наверняка это будут заклинатели таинства, считающие божество войны. У такой организации будет два вида членов: сами ткачи войны и их сторонники, извлекающие пользу из заклинаний ткачей. Под командованием военных ткачей могут быть рядовые солдаты или сборище необычных существ, сотканых в сверхъестественное полотно. Об одной возможной адаптации хотим предупредить заранее. Военный ткач не сбалансирован для того чтобы требование тайной магии заменялось магией божественной. Ткачи войны с божественной магией смогут слишком эффективно использовать заклинания лечения, и этот класс внесет дисбаланс в классы жрецов и других лекарей, не взявших этот престижный класс.

Столкновения

НИП ткачи войны не бросаются в глаза, и потому игровые персонажи могут недооценить их. Когда с пальцев человека в мантии, стоящего за линией вражеских солдат, не вылетают огненные шары, ИП могут посчитать, что это нормально и на этого человека не стоит обращать внимание. Помните, что персонаж с рангами в Искусстве Магии может опознавать активируемое заклинание (КС 15 + уровень заклинания). Если персонаж видит, что враг колдует невидимость, касается четырех союзников, и все они исчезают, то существует вероятность того, что это был военный ткач.

Возможно и обратное, когда известный НИП ткач войны привлекает внимание игроков, надеющихся остановить его до того как он поможет своим друзьям благотворной магией. Каждый раунд, пока НИП ткач войны остается в сражении, он предоставляет ему шанс помочь другим НИПам, поэтому пока он остается дееспособен, столкновение становится все сложнее и сложнее. Неизвестный ткач войны может быть проигнорирован игроками, но известный должен приготовиться встретиться весь напор атак игровых персонажей.

УрС 10: Арвена — ткач войны, и три элитных солдата человека (смотрите стр. 1___) противостоят ИП в столкновении на поле боя. Обычно Арвена накладывает на солдат героизм и выносливость медведя, которые активируются, при возможности, в первом раунде боя. Если поражение неотвратимо, то она попытается

сдаваться, и навязать максимально выгодные условия сдачи для нее и её солдат.

Арвена: Женщина, человек маг 5/ткач войны 3; СВ 8; Средний гуманоид; КХП 8d4+16; хп 37; Иници +1; Скор 9 м (30 фт.); КД 14, касательный 12, оторопевший 13; ББА +3; Зхв +2; Ат или Полн Ат +3 рукопашный (1d4-1/19-20, превосходный кинжал); СА заклинания; СК сверхъестественное полотно, неподвижное ткачество; МЗ ЗН; Спб Стойк +5, Рефл +4, Воля +8; Сила 8, Ловк 13, Тело 14, Интел 18, Мудр 10, Обн 12.

Навыки и черты: Оценка +4 (+6 ткацкие работы), Концентрация +12, Ремесло (ткачество) +13, Знание (таинство) +13, Знание (история) +13, Знание (дворяне и королевский двор) +13, Искусство магии +15; Активация в бою, Уворачивание, Создать волшебную палочку, Увеличить заклинание⁶, Подвижность, Написать свиток⁶

Сверхъестественное полотно (Свх): Арвена может активировать заклинания, требующие добровольных целей и с записью в графе спасбросков «безвредно» через сверхъестественное полотно, которое она создает, когда подготавливает свои заклинания. При этом заклинание одновременно воздействует на четырех союзников, указанных при создании сверхъестественного полотна.

Неподвижное ткачество (Свх): Арвена может активировать два заклинания до 3-го уровня на само сверхъестественное полотно, где они и хранятся без действия, пока не будут выпущены действием передвижения.

Заготовленные Заклинания Волшебника (Предсказателя) (уровень заклинателя 7; запрещенная школа некромантия): 0—кислотный всплеск (+4 стрелковая касательная), обнаружение магии, послание, танцующие огоньки (2); 1—истинный удар, пылающие руки (КС 15), сон (2) (КС 15), щит (2); 2—видеть невидимое, выносливость медведя (КС 16), невидимость (КС 16), сила быка (2) (КС 16); 3—героизм (КС 17), смежение (КС 17), ускорение (КС 17), ясновидение/яснослышание; 4—волшебный глаз, галлюцинозная местность (КС 18), полиморф (КС 18).

Книга Заклинаний: Все что выше плюс 0—все кроме некромантии; 1—доспех мага, защита от зла, защита от хаоса, идентификация, магическая стрела, магическое оружие, поспешное отступление, увеличить персону; 2—защита от стрел, испепеляющий луч, продолжительное пламя, размытость, темновидение, шепчущий ветер; 3—круг волшебства против хаоса, мерцание, полёт, рассеивание магии; 4—камнекожа, магическое слежение

Имущество: книга заклинаний, кольцо защиты +1, наручи доспеха +2, палочка магических стрел (УЗ 5, 30 зарядов), плащ устойчивости +1, превосходный кинжал, свиток надоедливых глаз.

УЖАСНЫЙ КОММАНДОС (DREAD COMMANDO)

"Войду, сделаю свое дело, выйду. Если им повезет, они и не узнают, что я там был. Если не повезет - они пожалеют об этом".

- Грегор Антус из 1-го Разведывательного Полка

ВНЕЗАПНЫЙ УДАР И КОВАРНАЯ АТАКА

С точки зрения приобретения квалификации по чертам, престиж классам и подобным вариантам, требующим минимальное количество кубиков повреждения урона от коварной атаки, считайте способность внезапного удара ужасного командос эквивалентным коварной атаке.

Ужасные командос - элитные разведчики и ударная сила хорошо обученных наемных банд. Они комбинируют скрытность и защиту, быстро перемещаясь по полю битвы даже в тяжелых доспехах, и они смертельны, когда застают противника врасплох. Ужасных командос призывают, когда миссия требует похода вглубь вражеской территории, и конфликт неизбежен.

КАК СТАТЬ УЖАСНЫМ КОММАНДОС

Большинство ужасных командос начинают свою приключенческую карьеру как рейнджер или вор, так как у этих классов уже есть необходимые навыки класса. Из варваров и воинов получаются хорошие ужасные командос, хотя им, как правило, приходится мультиклассироваться в рейнджера или вора, чтобы получить необходимую скрытность. Монахи также хорошо функционируют в этом классе, пока они готовы жертвовать усовершенствование многих из своих ключевых классовых особенностей. Классы разведчик и ниндзя (из Руководства Авантюриста) также находят симпатичным путь ужасного командос.

Ловкость - ключевой показатель способности, так как ужасный командос полагается на проворство во многих из своих навыков класса (также как и на свой Класс Доспеха). Ужасные командос, часто ввязывающиеся в рукопашный бой, желают иметь высокие показатели Силы и Телосложения, в то время как те, кто предпочитают квалифицированные и тонкие налеты, любят высокие показатели Интеллекта и/или Мудрости.

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Скрытность 6 рангов, Бесшумное передвижение 6 рангов.

Черты: Уворачивание, подвижность.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

По мере того, как он продвигается в уровне, ужасный командос получает способности, целенаправленно увеличивающие его эффективность против ничего не подозревающих противников, в то же самое время увеличивая свою маневренность при ношении доспехов. Он становится еще более способным инфильтратором или членом ударного отряда, по мере продвижения в уровне.

Внезапный удар (Экс): Если Вам удастся поймать противника, когда он неспособен эффективно защититься от вашей атаки, Вы можете ударить его в жизнь.

Таблица 5-5: Ужасный командос

Кубик Хит-поинтов: d8

Уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воли	Особое
1-й	+1	+0	+2	+0	Внезапный удар +1d6, командный бонус инициативы
2-й	+2	+0	+3	+0	Бронированная непринужденность 2
3-й	+3	+1	+3	+1	Внезапный удар +2d6
4-й	+4	+1	+4	+1	Бронированная непринужденность 4, скрытное передвижение
5-й	+5	+1	+4	+1	Внезапный удар +3d6

Навыки класса (6 + модификатор Интеллекта за уровень): Взбирание, Ремесло, Блокировка устройств, Маскировка, Искусство побега, Скрытность, Прыжки, Знание (география), Прислушивание, Бесшумное передвижение, Взлом замка, Профессия, Поиск, Отслеживание, Плавание, Использование веревки.

ненно важное место, нанося дополнительный урон. Всякий раз, когда ваша цель потеряла свой бонус Ловкости к КД против вашей атаки (неважно - имеет ли цель фактический бонус Ловкости к Классу Доспеха или нет), Вы наносите своей атакой дополнительные 1d6 пунктов повреждения. Дополнительный урон увеличивается до 2d6 на 3-м уровне и до 3d6 на 5-м уровне.

Стрелковые атаки считаются внезапными ударами, только если цель находится в пределах 9 м (30 футов); Вы не можете поражать со смертельной точностью вне пределов этого диапазона.

Вы можете использовать внезапный удар лишь против живых существ с различной анатомией - нежить, механизмы, слизи, растения и бестелесные существа не имеют жизненных областей для атаки. Любое существо, иммунное к дополнительному повреждению от критических попаданий, неуязвимо к урону от внезапного удара. Вы должны быть способны видеть цель достаточно хорошо, чтобы выбрать жизненно важное место и должны быть способны достичь такого места. Вы не можете проводить внезапный удар, нанося удар по существу с прикрытием или нанося удар по конечностям существа, самые важные органы которого вне пределов вашей досягаемости.

Вы не можете использовать внезапный удар для нанесения временного повреждения. Оружие, наносящее только временное повреждение, не наносит дополнительного урона при внезапном ударе. Дополнительный урон от способности внезапного удара складывается с дополнительным повреждением от коварной атаки всякий раз, когда обе они применяются против одной и той же цели.

Командный бонус инициативы (Экс): Вы умеете держать команду организованной и готовой к опасности. Все союзники в пределах 9 м (30 футов), способные видеть Вас (включая и вас самого), получают бонус компетентности по проверкам инициативы, равный вашему уровню престиж класса.

Бронированная непринужденность (Экс): Вы учитесь приспособливать свои движения к ограниче-

ниям доспехов. Начиная со 2-го уровня, Вы уменьшаете штраф проверки из-за доспеха от любого доспеха, с которым Вы квалифицированы, на 2 (минимум до 0). На 4-м уровне это уменьшение увеличивается до 4 пунктов (минимум до 0).

Скрытное движение (Экс): Вы учитесь оставаться тихим и скрытым даже во время передвижения. Начиная с 4-го уровня, Вы не получаете штрафа на проверки Скрытности или Бесшумного передвижения при перемещении с вашей нормальной скоростью или медленнее, и Вы получаете штраф только -10 на проверки Скрытности и Бесшумного передвижения при беге или стремительной атаке (вместо обычного - 20).

ИГРА УЖАС- НЫМ КОММАН- ДОС

Ваша миссия ясна. Вы должны достичь своей цели настолько быстро, насколько возможно, исполнить свою задачу и вернуться живым. Вы предпринимаете миссии по спасению, диверсионные миссии, набеги, разведку или что-либо еще, что позволяет Вам делать вашу работу. Пусть на передней линии стоят рядовые - в это время Вы преодолеете стены замка и подожжете артиллерию врага. Лучшие миссии для Вас - те, при которых вы находитесь за линией фронта.

Некоторые ужасные командос работают в одиночку, но большинство их действует в командах. Будучи в стороне от армейской иерархии, ужасный командос может путешествовать с

типичной группой авантюристов, так как цели и методы таких групп соответствуют взглядам представителей этого класса. Ужасные командос немного более независимы во мнении, чем типичные солдаты, но все равно отвечают перед ранговыми офицерами и получают от них задания. Такие миссии, как правило, имеют простую цель, а уж методы их исполнения остаются на Ваше усмотрение.

Сражение

Вы эффективнее всего, когда можете напасть первым или из укрытия. Как только Вы сможете себе это



позволить, вложите средства в кирасу - волшебную или превосходную, или в чешуйчатую кольчугу (лучше всего мифриловую). Тогда Вы сможете использовать ваши способности рейнджера или вора (типа боевого стиля и уклонения), наслаждаясь хорошей защитой, учитывая то, что ваша способность бронированной непринужденности сокращает или убирает вообще любые штрафы проверки из-за доспеха. Вы будете более тяжело-бронированным, чем типичный рейнджер или вор, так что Вы сможете выжить в рукопашной немного дольше. Если у Вас есть и способность лесного передвижения рейнджера, и черта Энергичная атака, используйте их вместе, чтобы выскочить из подлеска, атаковать, и затем вновь укрыться, не позволяя своему противнику провести целый раунд карательных атак.

Продвижение

Когда Вы начинаете путь ужасного командос, Вы уже провели время, развивая ваши навыки типа "ударить и убежать". Командующий армии контролирует продвижение каждого из своих разведчиков и определяет, которые лучше всего будут работать в качестве членов элитной группы. Как только Вас выберут, Вас посылают на миссии, проверяющие ваши навыки и гарантирующие, что Вы готовы. Когда вы взяли 1-й уровень в классе ужасного командос, Вы должны чувствовать себя готовым к чему угодно.

Ваша первая миссия будет прямолинейной. Как правило, Вам приказывают отбить во время битвы укрепление или место расположения артиллерии. Эти миссии особенно опасны, потому что враг на страже и не дремлет, но Вы можете использовать битву для отвлечения, продвигаясь к своей цели.

По мере того, как Вы продвигаетесь в престиж-классе ужасного командос, назначения для вас становятся все более тайными и требуют, чтобы Вы использовали развиваемую Вами скрытность и скорость. Вас могут назначить спасти заключенного, послать на уничтожение хорошо охраняемого склада или поручить добыть карты или планы из вражеской командной палатки. Вам понадобятся высокие модификаторы Скрытности и Бесшумного передвижения для гарантии того, что Вы до начала боя останетесь незамеченным. Взлом замка, Маскировка и Поиск ценны, если ваши миссии сосредоточены на проникновении во вражеские лагерные стоянки. Блокировка Устройств не только поможет Вам обойти ловушки, но и позволит Вам испортить осадные машины.

Перчатки Ловкости и изделия, обеспечивающие бонус к Скрытности или Бесшумному передвижению, типа эльфийских ботинок или плаща, для ужасного командос просто идеальны. Ваше постоянное движение по полю битвы увеличивает ценность оружия, наносящего дополнительный урон, типа оружия-губителя и святого оружия, так что Вы можете максимизировать вашу эффективность при единственной атаке, когда у Вас нет времени предпринимать действие полной атаки (Мощная атака также помогает в этом отношении). Ваша дружелюбность с доспехами делает мифриловый доспех особенно ценным: ужасный командос высокого уровня в мифриловом полном пластинчатом доспехе не будет иметь вообще никакого штрафа проверки из-за доспехов и может пользоваться +3 бонусом Ловкости к КД.

Ресурсы

Когда Вам дают назначение, ваши командиры также сообщают Вам всю возможную информацию о цели. Скорее всего, Вы будете знать график смены охранников, типичных противников, расстояние до целей и так далее.

Когда миссия достаточно важна, ваш командир

снабдит Вас необходимым оснащением. Например, когда Вас посылают на миссию по разрушению, как правило, у вашей команды будут взрывающиеся диски (см. страницу 1__). Точно так же, для разведывательной миссии могут быть предусмотрены снадобья невидимости. От вас ожидают наилучшего, и ваше снабжение также будет наилучшим.

Вы можете также получить золото или изделия в награду за выполнение миссии. Кроме того, ваша организация может профинансировать внештатные действия, типа авантюры, если они помогут расширить ваш опыт.

УЖАСНЫЕ КОММАНДОС В МИРЕ

"Прямо перед рассветом батарею баллист охватило пламя. Эти взрывы избавили нас от заградительного огня на подходе к воротам, и расчистили путь для наших отрядов, давая нам этот шанс на победу".

- Генерал Хаус Баллард, командующий Армией Альянса

Ударные команды и тайные силы - самые вероятные места, где можно встретить ужасных командос. К ИП, работающим наемниками на военную силу, могут прикомандировать ужасного командос для совместного перехода линии фронта или для ужесточения их подразделения при работе в качестве тяжелой ударной силы.

Организация

Ужасные командос работают рядом, но немного вне стандартной военной структуре, отвечая перед главным лейтенантом командующего армией. Хотя они могут работать с другими отрядами и единицами армии, они не придерживаются твердо типичной командной цепочки. Каждая группа командос берет себе имя, вызывающее определенные ассоциации, типа Бурных Рейнджеров, Волчьей Стаи, Компании Вардуна или Банды Груннага. Во многих случаях эти группы фактически не являются уполномоченными военными единицами. Вместо этого они наняты армией в качестве наемных банд, а лидер командос играет консультативную роль при генерале или командующим армией.

Лидер сил командос в армии - солдат, переживший много миссий командос и заслуживший уважение своих коллег и командиров. Он распределяет миссии среди своих ужасных командос и распоряжается ресурсами для их исполнения. Он также отвечает за отбор ударных команд для каждой из миссий и за соответствующее использование наемников.

Бурные Рейнджеры - типовая организация ужасных командос и их соотечественников. Рейнджеров возглавляет Денкар, лучший из лучших. Денкар всегда держит готовыми к действию пять ударных команд; каждая команда состоит, по крайней мере, из одного ужасного командос и других, соответствующих данной миссии. Для наземных миссий Денкар принимает помощь разведывательного корпуса (который тоже возглавляется бывшим Бурным Рейнджером), но есть и рейнджеры, и воры, и другие специалисты для действий в городах. В любое время до трех команд может быть на задании, исполняя миссии - и тайные, и открытые.

Грегор Антус - вор, обучившийся на ужасного командос. Его специальность - устранение вражеских осадных машин. Он утверждает, что уволок колеса осадной башни, когда она шла на позицию, и наслаждается терроризированием вражеских инженеров после того, как повредит их катапульты. Большинство других Бурных Рейнджеров любят слушать о его делах, но бояться, что, в конечном счете, он совершит ошибку, которая может дорого обойтись команде - на поле бит-

вы расплачиваться приходится кровью.

В других, менее уважаемых организациях, Грегора могли бы, в конечном счете послать на миссию, с которой он вряд ли вернется - вероятность этого можно увеличить, если в брифинге перед миссией не будут упомянуты некие ключевые детали. Его отправили бы с группой расходных наемников и забыли бы о нем. Однако Денкар так дела не делает. Он видит ценность каждого из командос, даже в столь нахальных, как Грегор.

Независимо от опыта, большинство ужасных командос группы считают друг друга равными, элитными братьями и сестрами, стоящими на шаг выше членов более простых классов. Однако, кое-кто из них может считать других конкурентами. Такие группы иногда стараются превзойти друг друга, предпринимая все более опасные миссии для дискредитации другой команды, а в некоторых случаях даже устраивая своим конкурентам диверсии. Кроме того, суб-командиры больших военных сил могут лишиться ужасных командос их относительной независимости и таким образом испортить им настрой. Особенно безжалостные офицеры вполне могут произвести все вышеупомянутые действия, приводя к ущербу или смерти командос, если это будет означать меньшие потери среди их собственных войск.

Реакция НИП

Офицеры и другие солдаты вооруженных сил обычно относятся к ужасным командос с опаской и имеют к ним безразличное начальное отношение (особенно подозрительных офицеров следует считать недружелюбными). Контрастируя с ними, местные жители в тавернах любят слушать о свершениях ужасных командос, потому что такие рассказы полны душераздирающих спасений, захватывающих битв и побед наперекор всему.

Враги ужасных командос - те, кто на другой стороне поля битвы. Ужасные командос формируют быстрые и мобильные ударные команды, и любой противник, узнающий эту тактику, конечно же, организует свой ударный отряд для противодействия командос, которые вдруг станут и охотниками, и добычей.

ЗНАНИЯ ОБ УЖАСНЫХ КОМАНДОС

Персонажи со Знанием (история) могут исследовать об ужасных командос, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких КС.

КС 10: "В некоторых армиях есть группы командос, способных покрывать огромные расстояния, даже будучи тяжело вооруженными и бронированными".

КС 15: "Я слышал рассказ об ужасном командос, который прокрался через линию пикетов, оглушил охранников во вражеской командирской палатке, украл карты передвижения войск и скрылся в ночи. И все это - в полном пластинчатом доспехе! А когда они попытались выстрелить ему вдогонку из катапульта, оказалось, что все катапульты испорчены".

КС 20: Персонажи, получившие столь высокий результат, узнают названия видных групп командос и армии, на которые они могут работать.

КС 30: Персонаж с таким уровнем успеха узнает имена лидеров отрядов командос, служащих в этом регионе.

ИП, имеющие связи с вооруженными силами, могут использовать свои контакты в пределах организации для получения +5 бонуса к проверкам Знания, связанным с ужасными командос. Барды могут также раскрыть информацию с КС 20 и КС 30 при помощи знания барда.

УЖАСНЫЕ КОМАНДОС В ИГРЕ

Ужасные командос могут быть в мире вашей кампании уже существующим институтом, то есть ИП знакомятся с ними, когда начинают более тесно работать с военной организацией. Как альтернатива, ужасные командос могут путешествовать эксклюзивными отрядами, типа Бурных Рейнджеров, и по совпадению прибыть в регион для присоединения к местной армии. Возможно, наставник ИП когда-то был ужасным командос, и теперь делится своими секретами в надежде, что ИП продолжит традиции.

Этот престиж-класс подходит для игроков, которые любят, чтобы их персонаж иногда крался, но также и любят участвовать в крупных сражениях. ИП должен позволить персонажу ужасного командос побольше возможностей использовать его способность к скрытности до начала военных действий. Если не все ИП хороши для спокойного перемещения, партия вполне может придумать план, позволяющий скрытным ИП продвинуться в тыл или на фланги, в то время как другие отвлекают врага.

Адаптация

Ужасный командос - тяжелобронированный специалист быстрых ударов. Для персонажей, которые недостаточно сильны, чтобы избежать перенагрузки от тяжелого доспеха, Вы можете заменить способности класса по доспехам на прогрессию прикрытия, при которой ужасные командос получают совокупный шанс промаха 5% за уровень, находясь в естественном ландшафте. Эта выгода дает командос без доспехов или в легких доспехах, возможность присоединиться к команде быстрого удара и обеспечивает их защитной выгодой, восполняющей недостаток более тяжелых доспехов.

Столкновения

Группа ИП может работать на организацию, подобную Бурным Рейнджерам, или один из ИП может стремиться стать ужасным командос, ища такую команду. ИП могут быть партнерами ужасного командос при набегах или могут столкнуться с группой командос на поле битвы.

Урс 10: ИП уполномочены Денкаром помогать Грегору Антусу из Бурных рейнджеров при нападении на караван. Миссия проста - перехватить и уничтожить караван. По разведанным, караван охраняет 4 ограми громами, но могут также быть 2 огра-мага, в невидимом состоянии.

Грегор Антус: Человек, вор 7/ужасный командос 2; СВ 9; Средний гуманоид; КХП 7d6+14 плюс 2d8+4; Хп 54; Иниц. +7; Скор 9 м; КД 20, касательный 13, оторопевший 17; ББА +7; Зхв +8; Ат +9 рукопашный (1d6+2/18-20, рапира+1) или +11 стрелковый (1d6+1/3, короткий лук+1); Полн Ат +9/+4 рукопашный (1d6+2/18-20, рапира +1) или +11/+6 стрелковый (1d6+1/3, короткий лук +1); СА коварная атака +4d6, внезапный удар +1d6; СК бронированная непринужденность 2, уклонение, командный бонус инициативы +2, ощущение ловушек +2, обнаружение олушек, сверхъестественное уворачивание; МЗ ХД; Спб Стойк +4, Рефл +11, Воля +1; Сила 13, Ловк 17, Тело 14, Интл 10, Мудр 8, Обн 12.

Навыки и черты: Баланс +8, Взбирание +6, Блокировка устройств +12, Маскировка +6, Искусство побега +8, Скрытность +17, Прыжки +8, Прислушивание +4, Бесшумное передвижение +17, Взлом замка +14,

Поиск +12, Отслеживание +4, Искусство выживания -1 (+1 идя по следам), Кульбиты +12, Использование веревки +8 (+10 с узлами); Уворачивание, Улучшенная инициатива, Подвижность, Энергичная атака, Скрытый.

Уклонение (Экс): Нет повреждений при успешном спасброске Рефлексов.

Коварная атака (Экс): Дополнительные повреждения по оторопевшей цели или при её фланкировании. РИ ____.

Внезапный удар (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Командный бонус инициативы (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Обнаружение ловушек (Экс): Нахождение, блокировка и обход ловушек и магических ловушек, чей КС 20 и выше. РИ ____.

Сверхъестественное уворачивание (Экс): Сохраняет бонус Ловкости к КД когда оторопевший, или атакуемый невидимым врагом. РИ ____.

Снаряжение: кольчужная рубаха +1, баклер +1, рапира +1, короткий лук +1, 3 взрывающихся диска, снадобье лечения легких ранений, снадобье лечения средних ранений.

Огры-громилы (4): 50, 44, 46, 49 хп; смотрите страницу 14.

Огры-маги (2): 42, 40 хп; смотрите Справочник монстров стр. ____ У одного из огров-магов амулет здоровья +2; у второго кольцо защиты +2.

Урс 13: Денкар – лидер Грозных рейнджеров. Первый раз, когда ИП встретятся с ним, он будет их проверять, и выдаст им первое задание. В экстренных случаях, Денкар может попросить персонажей помочь ему выполнить миссию. В таких редких случаях Денкар будет использовать все ресурсы Грозных рейнджеров, чтобы усилить шансы на успех.

Денкар: Полуэльф, рейнджер 8/ужасный командос 5; СВ 13; Средний гуманоид (эльф); КХП 13д8+13; Хп 75; Иниц +4; Скор. 9 м; КД 26, касательный 16, оторопевший 22; ББА +13; Зхв +16; Ат +16 рукопашный (1д8+3/19–20, длинный меч +1) или +19 стрелковый (1д8+4/×3, составной длинный лук +2); Пол Ат +16/+11/+6 рукопашный (1д8+3/19–20, длинный меч +1) или +19/+14/+9 стрелковый (1д8+4/×3, составной длинный лук +2) или +17/+17/+12/+7 стрелковый с Быстрым выстрелом (1д8+4/×3, составной длинный +2); СА избранный враг великаны +4, избранный враг орки +2, заклинания, внезапный удар +3д6; СК бронированная непринужденность 4, свойства полуэльфа, зрение при низком освещении, скрытное передвижение, быстрое чтение следов, дикая эмпатия +8 (+4 с магическими зверями), передвижение по лесу; МЗ НД; Спб Стойк +9, Рефл +15, Воля +5; Сила 14, Ловк 18, Тело 12, Интл 10, Мудр 13, Обн 10.

Навыки и черты: Взиранье +7, Дипломатия +2, Сбор информации +2, Лечение +9, Скрытность +20, Прыжки +7, Знание (география) +6, Прислушивание +13, Бесшумное передвижение +20, Поиск +5, Отслеживание +13, Искусство выживания +12, Использование веревки +9; Уворачивание, Выносливость⁶, множественный выстрел⁶, Подвижность, Выстрел вблизи, Прицельный выстрел, Быстрый выстрел⁶, Энергичная атака, Чтение следов⁶.

Избранный враг (Экс): Бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства мотива, Искусства выживания и Отслеживания, а также бросков повреждения против избранных врагов.

Свойства полуэльфа (Экс): Иммуниет к эффек-

там магического сна. Для эффектов, зависящих от расы, полуэльф принимается как эльф.

Скрытное передвижение (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Внезапный удар (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Быстрое чтение следов (Экс): Читает следы при нормальной скорости без штрафов, при двойной со штрафом -10.

Командный бонус инициативы (Экс): Смотрите описание престиж класса.

Передвижение по лесу (Экс): Передвигается через заросли при нормальной скорости, без повреждений. РИ ____.

Подготовленные заклинания по Рейнджеру (УЗ 4-й): 1-й—замедлить яд (КС 11), скороход.

Снаряжение: составной длинный лук +2 (+2 бонус Силы), длинный меч +1, +2 мифриловая кольчуга, баклер +1, перчатки Ловкости +2, амулет природного доспеха +1, плащ защиты +1, кольцо защиты +2, 2 снадобья лечения средних ранений, 2 лечения легких ранений.

ПРЕИМУЩЕСТВА РАБОТЫ В КОМАНДЕ

Войска постоянно тренируются. Учения и тренировки, независимого от того, маршируют ли войска по плацу или используют магию иллюзий для создания реалистичного учебного боя, – это важный аспект жанра. Находясь в вооруженных силах, ИП принимают участие в таких тренировках, так как это помогает им довести до совершенства свои способности в преддверии следующего сражения.

Если вы играете в кампанию военного типа, вы можете использовать правила тренировки «Приобретение классовых преимуществ» на стр. 1 __ *Руководства мастера подземелий*. Поскольку персонажи находятся в армии, им нет необходимости оплачивать тренировки. Такие тренировки предоставляют дополнительное преимущество: ИП тренируются вместе, одной командой, что обеспечивает их рядом преимуществ групповой работы.

Использование времени на тренировки, помимо всего прочего, предоставляет противоборствующим армиям необходимую между сражениями передышку на пополнение запасов, сбор разведывательных данных, разработку новых планов, или же на планирование условий предстоящей битвы. Время – один из наиболее мощных инструментов МП, и, независимо от того, используют ИП время на самосовершенствование или нет, их НИП союзники и враги обязательно используют шанс стать сильнее или разработать план, чтобы воспользоваться полученными преимуществами в дальнейшем.

ЧТО ТАКОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО РАБОТЫ В КОМАНДЕ?

Не зря говорят "один в поле не воин". Независимо, говорим ли мы про команды тяжёловооружённой фаланге или про взаимодействие орды холмовых великанов, основанное на здравом смысле "не мешай другому". В любом случае, успех сражения зависит от слаженности действий и взаимодействия. Каждый эльфийский часовой следит лишь за малым участком леса, а вместе они держат под контролем все окрестности. Рыцарская конница опустошает всё на своём пути, если всадники несутся в плотном боевом порядке.

Действуя слаженно, ИП всегда получают большую выгоду. Всякий раз, когда маг делает группу невидимой, воин создает ситуацию, в которой вор может

фланкировать, или жрец лечит раненного варвара – в выигрыше вся группа. На поле боя такое взаимодействие еще важнее, так как враги ИП, конечно же, будут действовать слаженно.

Опытные игроки в D&D хорошо понимают ценность тактик, основанных на работе в команде. Но работа в команде дает и еще одно, весьма серьезное преимущество. Если вы с кем-то тренировались, вы во всех тонкостях знаете то, как сражаются, перемещаются и общаются эти люди. Персонажи, которые уже некоторое время работали как команда, в выигрыше уже даже от того, что их товарищи находятся рядом. Это преимущество расширяет возможности использования навыков, дает бонусы к определенным проверкам или к действиям на поле боя, которые недоступны членам команды при других обстоятельствах.

Для того чтобы получить преимущество работы в команде, ИП должны удовлетворять двум основным требованиям:

Первое – время тренировки. Перед тем как получить преимущество, персонажи должны, как минимум 2 недели, совместно оттачивать методы, относящиеся к этому преимуществу. Такой двухнедельный тренировочный период необходимо повторять всякий раз, когда к команде присоединяется новый персонаж – ему необходимо привыкнуть к тому, как действуют старые члены команды.

Второе – необходимые условия. У некоторых преимуществ работы в команде есть необходимые для их получения условия, такие как ранги в навыке, базовый бонус атаки или черты. Условия могут быть представлены в одной из двух различных форм.

Условия для тактического лидера: Этим требованиям должен удовлетворять, по крайней мере, один персонаж в команде. Если в группе есть лишь один персонаж, отвечающий этим требованиям, и он покидает команду, то команда теряет преимущество работы в команде до тех пор, пока он не вернется, либо пока его место не займет другой персонаж, удовлетворяющий этим требованиям. В зависимости от преимущества работы в команде может изменяться и тактический лидер. Так, тактические лидеры, отвечающие за преимущества командной работы Проникновение и Тяжелая Кавалерия, могут быть двумя различными персонажами. Помимо этого, показатель Интеллекта тактического лидера не может быть ниже 8. Может тактический лидер и не должен быть гением и сильной личностью, но он как минимум должен формулировать свои мысли понятно для других.

Условия для члена команды: Этим требованиям должен удовлетворять каждый член команды. Любой присоединяющийся к команде персонаж должен удовлетворять этим требованиям, только в этом случае он сможет воспользоваться преимуществом работы в команде.

Например, преимущество работы в команде Проникновение требует по 8 рангов в Скрытности и Бесшумном Передвижении, а требованием к представителям команды является 1 ранг в Скрытности или Бесшумном Передвижении. Когда команда будет подкрадываться, тактический лидер будет наставлять наименее способных товарищей в технике бесшумного передвижения, маскировать шумы под звуки окружающей среды и так далее.

Команда (смотрите ниже Состав Группы) получает одно преимущество работы в команде за каждые 4 КХП самого низкоуровневого своего представителя, поэтому она получает новое преимущество, когда этот персонаж получает новый уровень, делящийся нацело на 4. Если уровень этого персонажа впоследствии уменьшится (из-за высасывания энергии или после оживления), то команда сохранит все текущие выгоды, но не

получит новых пока самый низкоуровневый персонаж не вернет свои старые уровни и не получит новые.

Каждый раз, когда команда получает новое преимущество командной работы, у нее появляется возможность обменять предыдущие выгоды на новые. Фактически, команда может потерять одно преимущество, чтобы получить два новых. Чаше всего это делается, когда состав команды изменился, и ранее известное преимущество ныне стало бесполезным.

Если не сказано иначе, то каждое преимущество работы в команде можно брать лишь один раз. Преимущество работы в команде применяется каждый раз, когда один представитель команды может общаться со всеми другими устно, жестами или при помощи магии.

СОСТАВ ГРУППЫ

Преимущества работы в команде основаны на той идее, что потратив много времени на тренировки совместно с товарищами, вы начнете инстинктивно реагировать на окружающие перемены, общаясь с товарищами на языке тела и едва уловимых движениях. Группа существ (ИП и НИП) должна тренироваться всей командой как минимум две недели, чтобы все ее представители смогли разделить преимущества от работы в команде. Если вы начинаете новую кампанию, в которой приключения на поле боя будут занимать важное место, то вы вполне можете предположить, что ИП уже завершили двухнедельное обучение до первого сражения. ИП несомненно будут занимать самое важное место в составе этой группы, но вместе с ними могут быть и последователи, и животные спутники и скакуны паладинов и животные талисманы, и НИП.

В команде должно быть как минимум два представителя и не более восьми. Для присоединения к команде персонаж должен обладать показателем Интеллекта как минимум 3. Существа с показателем Интеллекта 1 и 2 могут войти в группу, только если они обучены трюкам работы в команде (смотрите описание навыка Приручение Животных на странице 94). Существа, не имеющие показателя Интеллекта, никогда не смогут стать частью команды.

Для поддержания преимущества работы в команде ее представители должны в течение года проходить тренировки как минимум 4 раза по одной неделе. Периоды обучения не обязательно должны быть последовательными, и могут проходить одновременно с обучением для получения новых классовых черт при получении уровня (это было описано выше), так что в большинстве случаев ИП не придется тратить дополнительное время для поддержки навыков работы в команде.

Для включения нового персонажа в команду (часто это происходит, когда его предшественник умирает или покидает команду по другой причине) он должен тренироваться с другими представителями команды как минимум две недели, изучая стандартные действия и тонкости работы в команде. Эта тренировка может проходить и во время тренировок при получении выгод от нового уровня.

Персонаж может присоединиться к отряду авантюристов, не присоединяясь к команде, которую составляют представители этого отряда. В этом случае он не получает никаких преимуществ работы в команде, но и то, что он не удовлетворяет требованиям, не мешает команде.

Персонажи покидают команду по своему желанию или при единогласном решении других представителей команды.

СОЗДАНИЕ СВОИХ СОБСТВЕННЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ РАБОТЫ В КОМАНДЕ

При создании своих преимуществ работы в команде спросите себя: “Это особая тактика, или это комплекс маленьких преимуществ?” Если ваше преимущество это аналог особой последовательности действий, то это не преимущество при работе в команде, это просто хитрая тактика. Если выгода возникает из хорошего знакомства между персонажами и того, что все они понимают общие техники, то это и есть преимущество при работе в команде.

ОПИСАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ РАБОТЫ В КОМАНДЕ

Вот формат, в котором изложены описания преимуществ командной работы:

Название преимущества: Описание того, что делает или отражает преимущество.

Обучение: Краткое обсуждение тренировок, необходимых для получения преимущества.

Требования к тактическому лидеру: Базовый бонус атаки, навыки, минимум рангов в навыках, классовые особенности и прочие требования, которым должен удовлетворять как минимум один персонаж в команде, чтобы команда получила это преимущество. Эта запись отсутствует, если преимущество не предъявляет требований к тактическому лидеру. У преимущества может быть несколько требований к тактическому лидеру; все эти требования должны выполняться одним и тем же персонажем.

Требования к представителям команды: Эти требования должны выполняться всеми представителями команды, чтобы получить эту выгоду. Если у этого преимущества нет требований к представителям команды, то эта запись будет отсутствовать. У преимущества может быть более одного требования. Если в качестве требования дано другое преимущество, то все представители команды должны удовлетворять требованиям необходимого преимущества, чтобы получить новое преимущество.

Преимущество: Что данное преимущество позволяет делать представителям команды.

Советы: Советы для игроков и Мастеров по использованию этого преимущества.

Аккуратность в стрелковом бою

Вы знаете темп стрельбы ваших товарищей настолько хорошо, что вы можете отступить в сторону, позволив стрелам пролететь мимо вас и попасть во врагов.

Обучение: Вы и вся ваша команда наблюдаете за стрелковыми атаками друг друга, запоминая сколько времени требуется на вытягивание стрелы из колчана, сколько на натягивание тетивы, прицеливание и сам выстрел. Про себя вы считаете время между двумя выстрелами, и смещаетесь в сторону, чтобы не попасть под удар стрелы.

Требования к тактическому лидеру: Базовый бонус атаки +4, Прицельный выстрел.

Требования к представителям команды: Базовый бонус атаки +2.

Преимущество: Штраф за стрельбу в рукопашную схватку уменьшается вдвое (от -4 до -2) если все союзники в этом бою – представители вашей команды. Выгода КД ваших врагов от укрытия тоже уменьшается вдвое (от +4 до +2), если укрытием были представители вашей команды.

Внушающая страх команда

Насмехаясь над неприятелем и потрясая воздух про-

клятьями, ваша команда вносит панику в ряды врагов.

Обучение: Запугивание врагов это не просто индивидуальные угрозы, представители вашей команды тренировались, чтобы получить это преимущество. Даже в бою язык тела вашей команды отдает угрозой, и все представители команды помогают ударам товарищей боевыми кличами и деморализующими насмешками.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Запугивании.

Требования к представителям команды: Обн 13 или 1 ранг в Запугивании.

Преимущество: Противники, видящие как минимум двух представителей вашей команды, получают штраф к проверкам морали, равный $1 + 1/4$ КХП самого низкоуровневого персонажа команды.

Советы: Если ваша команда получила это преимущество, то вы должны знать условия, заставляющие ваших врагов совершать проверки морали. Обычно существа совершают проверки морали, когда их хит-поинты уменьшились наполовину, и когда в команде в строю осталось менее половины солдат, а остальные убежали или погибли. Смотрите Проверки Морали на странице __ для большего количества информации.

Дальнобойные лучники

Благодаря сотрудничеству с прочими лучниками в команде, вы учитесь на их ошибках в прицеливании во врага, находящегося очень далеко.

Обучение: Когда вы совместно обучаетесь стрельбе из лука, вы тратите время и наблюдаете друг за другом за наводкой. После достаточного обучения вы сможете увидеть, почему ваши товарищи промахнулись, от того ли что они прицелились слишком высоко или слишком низко, и использовать эту информацию для более точного наведения на цель.

Требования к тактическому лидеру: Выстрел на большие расстояния.

Требования к представителям команды: Базовый бонус атаки +1.

Преимущество: Когда представитель вашей команды промахивается стрелковой атакой, находящейся дальше чем в одном увеличении диапазона, то последующие стрелковые атаки всех представителей команды, совершенные против этого врага, получают лишь половину штрафа за увеличение диапазона (-1 за каждое увеличение диапазона). Если враг переместиться более чем на 20 футов (6 метров), то преимущество не будет применяться пока кто-нибудь из команды снова не промахнет во врага.

Советы: Если вы получили это преимущество командной работы, то обдумывайте свои стрелковые атаки так, чтобы первым стрелял самый худший стрелок, и лишь потом опытные стрелки. Такая тактика гарантирует, что выгода применится к последующим атакам. Кроме того, более точная атака, следующая за неудачной, застает врагов врасплох.

Командное воодушевление

Представители вашей команды служат отличным примером для других войск, вы поддерживаете друг друга и излучаете ауру уверенности и спокойствия.

Обучение: Большинство команд, получивших это преимущество, заработали его, действуя как командный состав для менее уверенных солдат, обучая их основам военной дисциплины и тому, как оставаться спокойными под вражеским огнем. После того как вы поработаете с достаточным количеством новичков, вы поймете их страхи и беспокойство. Когда новобранцы увидят представителей вашей команды, действующих согласованно перед лицом опасности, они попытаются подражать вашей храбрости.

Требования к тактическому лидеру: Обаяние 13,

рейтинг командира 2 (смотрите страницу 75).

Требования к представителям команды: рейтинг командира 1.

Преимущество: Каждый раз, когда представитель вашей команды совершает проверку воодушевления (смотрите на странице 73), он получает +1 бонус к проверке воодушевления за каждого дополнительного представителя команды, которого видят или слышат деморализованные войска.

Если представитель команды успешно воодушевляется проверкой другого представителя команды, то мораль воодушевленного улучшается на две категории (например, от трясущегося от страха до ободренного).

Превосходное фланкирование

Ваша команда прекрасно истребляет врагов, окружая их. Если двое из вашей команды встают в позиции с флангов, то все вы получаете максимальное преимущество от рассеянного внимания врага. Враги отвлекаются настолько сильно, что все нападающие извлекут из этого выгоду.

Обучение: Это преимущество работы в команде работает, только если все представители команды потратили несчетное множество часов, тренируясь в сражениях два на одного, три на одного и в других вариантах нечестного сражения в рукопашную. В конечном счете, представители команды разовьют синхронность и восприятие того, на чем враг сосредотачивает всю свою защиту.

Требования к тактическому лидеру: Коварная атака +4d6.

Требования к представителям команды: Базовый бонус атаки +3.

Преимущество: Каждый раз, когда двое из вашей команды фланкируют одного и того же врага, все представители команды могут совершать рукопашные атаки против этого врага, как будто они тоже фланкируют.

Существа, которых нельзя фланкировать, не подвержены и действию этой выгоды.

Кроме того, если хотя бы двое из вашей команды фланкируют врага, имеющего способность Улучшенное сверхъестественное уворачивание, сложите уровни воров всех представителей команды, участвующих в бою, чтобы определить, могут ли они фланкировать этого врага. Если сумма уровней воров команды на четыре и выше за КХП врага, то все представители команды смогут его фланкировать.

Советы: Если у вашей команды есть это преимущество, то вы получаете +2 бонус для более частого фланкирования в рукопашном бою. Если хотите узнать, как фланкировать необычайно больших существ, смотрите страницу 153 *Руководства Игрока*.

Проникновение

Вы знатоки в бесшумном и незаметном перемещении. Вы указываете одним своим товарищам на опасные места, которые могут издать шум, а другим вы указываете хорошие места, где можно скрыться. Вы несетесь вперед, когда ваши друзья поджидают врага, а затем прикрываете их, когда они продвигаются к вам. Несмотря на то, что это преимущество мало чем может помочь в суматохе боя, вы можете прокрасться к врагу и напасть на предводителя, саботировать осадные орудия, и дать преимущество своим войскам множеством других способов до того как зазвучат трубы, возвещающие о начале сражения.

Обучение: Обучение проникновению включает длительную практику в подкрадывании всей группой. Эльфы и другие обитатели лесной местности часто играют в сложные игры подобные пряткам (при этом ищущая команда практикуется в разведке). Подземные обитатели крадутся по пещерам и туннелям сво-

его царства, тренируясь в укрывании в беспроглядной тьме. Представители команды после прохождения тренировок узнают, как поделить укромным местечком с товарищем, как стремительно перемещаться от укрытия к укрытию и согласовывать свои действия, чтобы оставаться как можно более тихими и незаметными.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Скрытности, 8 рангов в Бесшумном передвижении.

Требования к представителям команды: 1 ранг в Скрытности или 1 ранг в Бесшумном передвижении.

Преимущество: Ваша команда может перемещаться на полной скорости без -5 штрафа к проверкам Скрытности и Бесшумного передвижения. Прочие штрафы (такие как от труднопроходимой местности) по-прежнему применяются, и вы получаете обычные штрафы к проверкам Скрытности и Бесшумного передвижения, когда атакуете, бежите или стремительно атакуете.

Представители команды всегда видны друг другу, несмотря на результаты проверок Скрытности и наличие чего угодно кроме полного укрытия (хотя укрытие все еще может блокировать обзор между представителями команды). Если вы перемещаетесь в место, откуда никто из вашей команды не может увидеть или связаться с вами, то вы теряете преимущество командной работы в начале вашего следующего хода и больше не считаетесь частью команды, пока не установите связь хотя бы с одним из ее представителей.

Советы: Если вы являетесь частью команды проникновения, помните, что вы можете использовать «прием 10» при проверках Скрытности и Бесшумного передвижения, если вам не угрожают и вас не отвлекают. Чаще всего можно просто сказать вашему МП худший результат проверки Скрытности и Бесшумного Передвижения среди всей команды. Эти результаты устанавливают КС для проверок Отслеживания и Прислушивания НИП.

Разведка

Ваша команда бдительно следит за малейшими изменениями в окружающей среде. В то время как один из вас смотрит прямо, кто-то осматривается по сторонам, а третий тщательно прислушивается. Находя врагов раньше, чем они найдут вас, ваша команда может диктовать условия в сражении, а может и избегать открытых столкновений.

Обучение: Команда разделяет окружение на сектора, при этом один наблюдает за местностью впереди, кто-то наблюдает за левым флангом, кто-то за правым, четвертый осматривает небо, пятый наблюдает за тылом, и так далее. Воины концентрируются на этих секторах, не отвлекаясь ни на что. В конечном счете, все представители команды начнут инстинктивно определять за какой сектор они в ответе, и за какой сектор отвечает каждый из их товарищей, и они подсознательно будут переключаться на соседние сектора, когда товарищ отвлекается от своей обязанности.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Прислушивании, 8 рангов в Отслеживании.

Требования к представителям команды: 1 ранг в Прислушивании и Отслеживании; или Настороженность.

Преимущество: Команда как единое целое может совершать свободные проверки Отслеживания и Прислушивания в конце каждого раунда, вне зависимости от того, делали ли представители команды эти проверки в течение раунда. Используется худший модификатор проверки из всех представителей команды, но с бонусом +1 за каждого представителя команды кроме первого. В середине боя, когда самое важное – это действовать, а не озираясь, это преимущество работы в

команде предоставляет детальную информацию о непосредственном окружении.

Советы: Если у вашей команды есть это преимущество, заранее вычислите модификаторы Отслеживания и Прислушивания. Хорошей идеей будет поручение одному персонажу совершать проверки Отслеживания и Прислушивания в конце каждого раунда; так ваша команда не забудет сделать вовремя проверку.

Снятие невидимости

Если вы осведомлены о присутствии незримых врагов, вы можете быстро прочесать область и найти их местоположение.

Обучение: Вы тренируетесь в нахождении невидимых врагов, размахивая в пустоте оружием и совершая неожиданные движения, которые невидимые существа не смогут ожидать. Что гораздо более важно, вы обучаетесь указывать друзьям место врага, которого вы заметили: «На 4 часа, в 3 метрах от меня». Благодаря этому представители вашей команды смогут быстро и эффективно нацелиться, на ранее казавшуюся пустой клетку.

Требования к тактическому лидеру: Сражение вслепую.

Преимущество: Все представители вашей команды могут проверять наличие невидимых врагов, ошупывая четыре смежные клетки в пределах досягаемости, совершая касательные атаки в эти клетки, как описано на странице 295 *Руководства Мастера Подземелий*. Это стандартное действие. Если один из представителей команды обнаружит местоположение невидимого врага (нащупыванием, или посредством проверки Отслеживания или Прислушивания), все другие представители команды в пределах слышимости тоже обнаруживают врага, пока он не перейдет в другое место (обнаруженное невидимое существо все еще получает преимущество от полного прикрытия; смотрите на странице 152 *Руководства Игрока*).

Совместный захват и побег

Вы используете невербальные сигналы во время борьбы с врагом, применяя в нужный момент силу и прочие средства для избегания захвата врагом.

Обучение: вы обучаетесь технике резкого смещения веса и применению максимального усилия в серии соревнований по борьбе, в то время как ваши товарищи, не участвующие в захвате, тоже совершают усилия, чтобы как минимум отвлечь противника. В конечном счете, ваши синхронные действия улучшаются до такой степени, когда вы и ваши товарищи действуют сообща в доли секунд.

Требования к тактическому лидеру: Базовый бонус атаки +4 или Улучшенный Захват.

Преимущество: Если вы успешно используете действие «помощь другу» представителю вашей команды, находящемуся по соседству и совершающим проверку захвата или Искусства Побега, совершенного чтобы избежать захват, то вы предоставите вашему товарищу бонус к этой проверке, равный +4 или ваш модификатор по Силе, в зависимости от того, что выше.

Совместный натиск

Вы можете ворваться в ряды врагов плечом к плечу с товарищами, сбивая их объединенной силой.

Обучение: Вы и ваши товарищи по команде одновременно тренируетесь в стремительном нападении на деревянные манекены, перемещаясь целеустремленно и одновременно совершая мощный натиск. В конечном счете, вы станете настолько хороши, что оставите после себя только расколотые и потрепанные манекены.

Требования к тактическому лидеру: Улучшенный натиск.

Преимущество: Для выполнения совместного натиска все представители команды должны заготовить действие натиска до хода своего представителя с самой низкой инициативой. После этого все представители команды, совершающей натиск, одновременно начинают двигаться к своей цели и совершают одну проверку попытки натиска на всех, используя бонус по Силе самого сильного представителя команды. Каждый дополнительный участник команды, вовлеченный в натиск, применяет к проверке свой модификатор по Силе (минимум +1). Представители команды должны окончить свое движение по соседству друг с другом, и все они провоцируют благоприятные атаки от защищающихся (хотя защищающиеся могут совершить лишь по одной атаке, если только у них нет черты Боевые рефлексy).

Совместный таран

Вы и ваши товарищи натренированы в разрушении; вы применяете максимальную силу в момент удара.

Обучение: Для обучения этому преимуществу работы в команде вам придется научиться совместно ломать вещи, тренируясь выбирать нужное время и применения к цели максимальное усилие. Так вы обучитесь выбивать двери и сносить стены, что невозможно сделать поодиночке.

Требования к тактическому лидеру: Улучшенное Раскалывание.

Преимущество: Когда ваша команда использует таран для разрушения препятствия или уничтожения любого другого предмета, этот таран наносит 2 дополнительные единицы урона за каждого представителя команды, держащего таран.

Кроме того, если представитель этой команды пытается выбить дверь или выполнить другое применение силы, подобное применению тарана, он получит +4 бонус к проверке за каждого представителя команды, использующего действие «помощь другу». МП должен установить предел количества представителей команды, способных принести пользу (обычно это два существа Среднего размера за каждые 5 футов (1,5 метра) ширины двери).

Телохранители заклинателей

Вы действуете синхронно с заклинателями вашей команды, и можете заслонить их от врагов, когда заклинания уже почти активированы.

Обучение: Неделями вы внимательно наблюдаете товарищами, когда они активируют заклинания, подмечая точные жесты и фразы, которые они используют в момент наибольшей уязвимости. Вы узнаете наиболее уязвимые места в технике активирования заклинаний ваших товарищей, так что вы будете точно знать, когда они накладывают заклинание, просто посмотрев и послушав их, даже если вы не знаете смысла слов и жестов.

Требования к тактическому лидеру: Боевые рефлексy, 4 ранга в Искусстве Магии.

Требования к представителям команды: Ловкость 13 или 1 ранг в Искусстве магии.

Преимущество: Если заклинатель из вашей команды провоцирует благоприятную атаку, активировав заклинание, то представитель команды, находящийся в соседней клетке, может вклиниться между заклинателем и одним из нападающих в самый последний момент, получая эту благоприятную атаку, предназначенную заклинателю. Представитель команды может перехватить количество благоприятных атак, равное 1+ бонус по его Ловкости. Считайте все эти атаки обычными, используя обычный КД подставившегося представителя команды. Если атака попадает, то повреждается прикрывающий персонаж, а заклинатель остается непотревоженным.

Тяжелая кавалерия

Вы и все ваши друзья являются отличными всадниками. Вы развили бессознательную связь со скакуном и товарищами, скачущими рядом. Ваша команда может стремительно нападать на врага, скача плечом к плечу. Такой тесный строй обычно разделяет врагов, если они вообще не впадут в панику и не убегут от вас.

Обучение: Вначале претенденты на членство в команде тяжелой кавалерии просто практикуются в езде на открытом поле, по четыре в ряд. Но после того как всадники и их скакуны привыкнут друг к другу, они постепенно уменьшают расстояние между скакунами. После того как они научатся скакать плечом к плечу, они начнут разучивать повороты и поддержание сплоченного строя, несмотря на неровности местности.

Обучение часто включает и тренировки в растаптывании врагов. Тяжелая кавалерия с добрым мировоззрением может практиковаться на домашнем скоте, иллюзорных врагах, созданных дружественными заклинателями и соломенных чучелах. Злобные всадники тренируются на пленниках и рабах.

Требования к тактическому лидеру: 4 ранга в Приручении животных, 8 рангов в Езде верхом, Сражение Верхов, Растаптывание.

Требования к представителям команды: 1 ранг в Езде верхом. Скакуны представителей могут не быть членами команды.

Преимущество: Для сплочения строя представители команды и их скакуны выстраиваются в смежных клетках, после чего сближаются и начинают занимать вдвое меньше пространства в ширину, чем обычно. Например, персонаж Среднего размера верхом на лошади или другом существе Большого размера обычно занимает квадрат 10×10 футов (3×3 метра), а команда из четырех таких всадников займет прямоугольник 40 футов (12 метров) в ширину и 10 футов (3 метра) длиной. Однако этот же отряд, прошедший тренировки и получивший этот навык, сможет скомпоноваться и занять 20 футов (6 метров) в ширину 10 футов (3 метра) в длину, затрудняя уклонение врагов между копытами лошадей.

Все представители команды должны действовать в один показатель инициативы, поэтому некоторым представителям придется помедлить, чтобы действовать одновременно с самым медленным представителем.

Пока персонажи, каждый раунд остаются тесным строем, и перемещаются как минимум на своей обычной скорости, они получают следующие преимущества:

- Они не получают -4 штраф к броскам атаки и КД за протискивание (описывается на странице 29 Руководства мастера подземелий).

- Противник не сможет избежать применив пробегание между представителями команды; им придется ставить блоки.

- Скакуны представителей команды считаются на одну категорию больше в целях определения пробега. Например, лошадь будет считаться Огромным существом (бонус +8 к пробеганию), а не Большим (+4).

Для заклинаний действующих на область и при определении позиции на поле боя, все персонажи Среднего размера на скакунах Большого размера считаются занимающим пространство 5×10 футов (1,5×3 метра).

Советы: Если вы получили преимущество командной работы Тяжелая кавалерия, то вы должны знать правила верхового пробега (смотрите на странице

158 Руководства Игрока) вдоль и поперек. Заранее рассчитайте бонус за вашу Силу, помня, что скакун получает бонус +4 за увеличение категории размера. Кроме того, не забывайте пускать в ход атаку копытом, она вам вполне пригодится, и выясните, что могут и чего не могут делать персонажи, лежащие навзничь (смотрите страницу 311 *Руководства Игрока*). Если все пройдет хорошо, множество ваших врагов падет навзничь.

Уворачивание от дружественных атак

Сосредоточиваясь на незначительных и почти незаметных изменениях в окружающей среде, вы заранее узнаете о накладываемых союзниками на область повреждающих заклинаниях и вовремя избегаете их.

Обучение: Во время тренировок для этого преимущества заклинатели вашей команды активируют заряды молнии, шары огня, удары пламени и другие заклинания с целью на область из своего арсенала, а другие представители команды стоят на краю области действия заклинания, сосредоточившись на запахе серы, потрескивании статики и едва слышном жужжании, происходящем непосредственно перед активированием таких заклинаний. После этого вы тренируетесь в уклонении и уходе от этих заклинаний.

Требования к тактическому лидеру: 4 ранга в Искусстве Магии, способность уклонение.

Требования к представителям команды: Базовый спасбросок по Рефлексам +2, 1 ранг в Искусстве Магии.

Преимущество: Вы получаете способность уклонение (смотрите на странице 41 *Руководства Игрока*), но только относительно заклинаний, активированных представителями вашей команды.

Советы: Используйте это преимущество, чтобы стоять на переднем краю битвы, в то время как ваши союзники будут осыпать врагов повреждающими заклинаниями. Естественно, у вас должны быть хороший бонус спасброска по Рефлексам, чтобы извлечь из этого преимущества полную выгоду.

Уворачивание от дружественных атак, улучшенное

Вы еще лучше замечаете заклинания, активируемые на область вашими союзниками, и обычно избегаете самых худших эффектов.

Обучение: Как в уворачивании от дружественных атак.

Требования к тактическому лидеру: 6 рангов в Искусстве Магии, способность улучшенное уклонение.

Требования к представителям команды: Преимущество Уворачивание от дружественных атак, базовый спасбросок по Рефлексам +3, 1 ранг в Искусстве Магии.

Преимущество: Вы получаете способность улучшенное уклонение (смотрите на странице 42 *Руководства Игрока*), но только относительно заклинаний, активированных представителями вашей команды.

Советы: Как и уворачивание от дружественных атак, это преимущество позволяет стоять на переднем краю битвы, в то время как ваши союзники будут осыпать врагов повреждающими заклинаниями. Хороший бонус спасброска по Рефлексам становится не так важен, но все равно будет полезным.