



## Глава 5. Навыки

Некоторые способности не связаны с вашей расой, классом или умениями — вещи типа особенно быстрой реакции, позволяющей вам быстрее реагировать на опасность, способности изготавливать магические изделия, умения наносить могучие удары оружием ближнего боя или сноровка в отражении пущенных в вас стрел. Эти способности представлены навыками. Хотя некоторые навыки более полезны для одних персонажей, чем для других, и многие из них имеют особые требования, которым нужно удовлетворять, прежде чем выбрать определенный навык, как правило, навыки представляют способности, находящиеся за гранью возможностей расы и класса вашего персонажа. Многие из них изменяют или улучшают классовые способности или смягчают классовые ограничения, тогда как другие могут предоставить бонусы к вашей статистике или дать способность предпринимать действия, обычно вам запрещенные. Подбирая навыки, вы делаете своего персонажа уникальным.

### УСЛОВИЯ

Некоторые навыки имеют условия. Ваш персонаж должен иметь указанный показатель характеристики, классовую особенность, умение, базовый бонус к атаке или другое указанное качество, чтобы выбрать или использовать этот навык. Персонаж может получить навык на том же уровне, на котором он становится способен удовлетворить его условие.

Персонаж не может использовать навык, если он теряет необходимое условие, но он не теряет сам навык. Если позже он восстановит утерянное условие, то он немедленно восстановит доступ к навыку.

### ТИПЫ НАВЫКОВ

Некоторые навыки являются общими, что означает, что никакие особые правила не определяют их как группу. Другими навыками являются навыки изготовления изделий, которые позволяют персонажам создавать всевозможные магические изделия.

Метамagические навыки позволяют заклинателю подготовить и наложить заклинание с большим эффектом, словно заклинание имеет более высокий уровень, чем есть на самом деле.

## Боевые Навыки

Любые навыки, обозначенные как боевые, могут быть выбраны бойцом в качестве бонусных навыков. Это обозначение не лишает персонажей других классов доступа к этим навыкам, если учесть, что они соблюдают все условия.

## Критические Навыки

Критические навыки изменяют эффекты критических ударов, налагая на жертву критического удара дополнительное условие. Персонажи без навыка Мастерство Критических Ударов могут применять эффект только одного критического навыка к одному отдельно взятому критическому удару. Персонажи с несколькими критическими навыками могут решить, какой навык применить, только после подтверждения критического удара.

## Навыки Изготовления Изделий

Навык изготовления изделий позволяет персонажу создавать магическое изделие определенного типа. Вне зависимости от типа изделия, различные навыки изготовления изделий имеют некоторые общие особенности.

**Стоимость Сырья:** стоимость создания магического изделия равна половине базовой цены изделия. Использование навыка изготовления изделий также требует доступа к лаборатории или магической мастерской, специальным инструментам и так далее. Персонаж обычно имеет доступ ко всему необходимому, если не произошло непредвиденных обстоятельств.

**Время:** время на создание магического изделия зависит от навыка и стоимости создания изделия.

**Стоимость Создания Изделия:** Изготовление Зелий, Изготовление Посохов, Изготовление Волшебных Палочек и Написание Свитков создают изделия, которые напрямую воспроизводят эффекты заклинаний, а сила этих изделий зависит от их уровня заклинателя — то есть заклинание из такого предмета имеет такую силу, какую бы оно имело, если бы его накладывал заклинатель этого уровня. Цена этих изделий (и, таким образом, стоимость сырья) также зависит от уровня заклинателя. Уровень заклинателя должен быть достаточно низким, чтобы заклинатель, создающий изделие, мог сотворить заклинание этого уровня. Чтобы узнать конечную цену при каждом случае, умножьте уровень заклинателя на уровень заклинания, а затем умножьте результат на константу, как показано ниже:

**Свитки:** базовая цена = уровень заклинания × уровень заклинателя × 25 зм.

**Зелья:** базовая цена = уровень заклинания × уровень заклинателя × 50 зм.

**Палочки:** базовая цена = уровень заклинания × уровень заклинателя × 750 зм.

**Посохи:** цена посохов вычисляется с помощью более сложных формул (смотрите Главу 15).

Заклинание 0 уровня считается имеющим уровень заклинания  $\frac{1}{2}$  для этих вычислений.

**Дополнительная Наценка:** любое зелье, свиток или палочка, хранящие заклинание с дорогим материальным компонентом, так же имеют соответствующую наценку. Для зелий и свитков изготовитель должен потратить стоимость материального компонента во время изготовления изделия. Для палочки изготовитель должен потратить 50 материальных компонентов. Некоторые магические изделия также имеют дополнительную наценку за материальные компоненты, как указано в их описаниях.

**Проверка Умения:** успешное изготовление магического изделия требует проверки на Магическое Ремесло со СЛ, равной 10 + уровень заклинателя изделия. Кроме того, вы можете воспользоваться связанным умением Ремесло или Профессия, чтобы попытаться поменять проверку, в зависимости от изготавливаемого изделия. Смотрите страницы 550-553 в Главе 15 ради больших подробностей о том, какие проверки можно заменить на Ремесло и Профессию. СЛ этой проверки может увеличиться, если ремесленник спешит или не соблюдает все условия. Проваленная проверка уничтожает используемые материалы, тогда как проверка, проваленная на 5 очков и больше, дает проклятое изделие. Ради больших подробностей смотрите Главу 15.

## Навыки Метамагии

По мере роста знаний заклинателя в магии, он может научиться творить заклинания способами, слегка отличающимися от обычных. Подготовка и сотворение такого заклинания сложнее, чем обычно, но благодаря метамагическим навыкам это хотя бы возможно.

Заклинания, измененные метамагическим навыком, используют слот заклинаний более высокого уровня, чем обычно. Это не изменяет уровень заклинания, так что СЛ спасбросков против него не возрастает. Метамагические навыки не влияют на заклинательные способности<sup>4.1</sup>.

**Волшебники и Божественные Заклинатели:** волшебники и божественные заклинатели должны подготавливать свои заклинания заранее. Во время подготовки персонаж выбирает, какие заклинания подготовить с помощью метамагических навыков (и, таким образом, какие из них займут слоты заклинаний более высокого уровня).

**Колдуны и Барды:** колдуны и барды выбирают заклинания прямо перед их сотворением. Они могут выбирать, применить ли к накладываемым заклинаниям метамагические навыки, чтобы их улучшить, или нет. Как и с другими заклинателями, улучшенное заклинание использует слот заклинания более высокого уровня. Поскольку колдун или бард не подготавливают заклинание в метамагической форме заранее, то он должен применять метамагический навык на месте. Следовательно, такой персонаж должен тратить больше времени на сотворение метамагического заклинания (усиленного метамагическим навыком), чем на сотворение обычного заклинания. Если обычным временем на сотворение заклинания является стандартное действие, то на сотворение метамагической версии у колдуна или барда уйдет полноценное действие (это не то же самое, что время на сотворение 1 раунд). Единственным исключением являются заклинания, модифицируемые метамагическим навыком Ускорение Заклинаний, которые можно накладывать, как описано в навыке.

В случае заклинания с более длительным временем сотворения, на него уходит дополнительное полноценное действие.

**Самопроизвольная Магия и Метамагические Навыки:** священник, самопроизвольно творящий заклинания лечения или нанесения ран, или друид, самопроизвольно творящий заклинание *призыва природных союзников*, может вместо этого сотворить его метамагическую версию. В этом случае тоже требуется дополнительное время. Сотворение самопроизвольного метамагического заклинания со стандартным действием является полноценным действием, а более длительное заклинание потребует для сотворения дополнительного полноценного действия. Единственным исключением являются заклинания, модифицируемые метамагическим навыком Ускорение Заклинаний, которые можно творить как быстрое действие.

**Эффекты Метамагических Навыков на Заклинания:** в целом метамагическое заклинание действует со своим первоначальным уровнем заклинания, даже когда оно подготавливается и накладывается, используя слот заклинания более высокого уровня<sup>4.1</sup>. Модификации спасбросков не затрагиваются, только если в описании навыка не указано иначе.

Модификации, производимые этими навыками, применяются только к заклинаниям, наложенным непосредственно владельцем навыка. Заклинатель не может использовать метамагический навык для изменения заклинания, сотворенного из палочки, свитка или другого приспособления.

Метамагические навыки, которые избавляют от компонентов заклинаний, не избавляют от атаки по возможности, провоцируемой сотворением заклинания во время опасности. Сотворение заклинания, модифицированного Ускорением Заклинаний, не провоцирует атаки по возможности. Метамагические навыки не могут применяться ко всем заклинаниям. Смотрите описания отдельных навыков ради заклинаний, которые может модифицировать определенный навык.

**Несколько Метамагических Навыков на Одно Заклинание:** заклинатель может применить несколько метамагических навыков на одно заклинание. Изменения в его уровне накапливаются. Вы не можете применить один метамагический навык более одного раза на

одно заклинание.

**Магические Изделия и Метамагические Заклинания:** с соответствующим навыком изготовления изделий вы можете вложить метамагическую версию заклинания в свиток, зелье или палочку. Ограничения по уровню для зелий и палочек применяются к более высокому уровню заклинания заклинания (после применения метамагического навыка). Персонаж не нуждается в метамагическом навыке, чтобы активировать изделие, хранящее метамагическую версию заклинания.

**Контрзаклинания на Метамагические Заклинания:** вне зависимости от того, было ли заклинание усилено метамагическим навыком или нет, это не влияет на его уязвимость к контрзаклинанию или на его способность быть контрзаклинанием для другого заклинания (смотрите Главу 9).

## ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Все навыки подытожены в Таблице 5-1 на следующих страницах. Обратите внимание, что условия и выгоды навыков в этой таблице ради удобства сокращены. Ради подробностей смотрите полноценное описание. Для описания всех навыков используется следующий формат.

**Название Навыка:** название навыка также включает в себя подкатегорию, если такая есть, к которой принадлежит навык, и сопровождается общим описанием назначения навыка.

**Условия Приобретения:** минимальный показатель характеристики, другой навык или навыки, минимальный базовый бонус к атаке, минимальное количество рангов в одном или нескольких умениях, или что-либо еще, необходимое для получения навыка.

В случае отсутствия этих данных навык не имеет условий приобретения. Навык может иметь более чем одно условие приобретения.

**Выгода:** что навык позволяет персонажу («вам» в описании навыка) делать. Если персонаж берет один навык более одного раза, то его выгоды не складываются, только если в описании не сказано иначе.

**Без Навыка:** то, что персонажу доступно без этого навыка. Если отсутствие навыка не дает особых проблем, то эти данные отсутствуют.

**Особое:** дополнительные необычные факты о навыке.

### Акробат — Acrobatic

Вы искусно прыгаете, скачете и летаете.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на умения Акробатики и Полета. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

### Походка Акробата — Acrobatic Steps

Вы можете легко перемещаться над и через препятствия.

**Условия Приобретения:** Лов 15, Легкая Поступь.

**Выгода:** всякий раз при передвижении вы можете перемещаться по 15 футам сложного ландшафта каждый раунд, словно это нормальный ландшафт. Эффекты этого навыка складываются с эффектами, предоставляемыми Легкой Поступью (позволяя вам перемещаться по 20 футам сложного ландшафта каждый раунд).

Таблица 5–1: Навыки

Навыки	Условия Приобретения	Выгоды
Акробат	-	Бонус +2 к проверкам на Акробатику и Полет
Маневренность*	-	Используйте свой бонус Лов при расчете своего ББМ

Бдительность	-	Бонус +2 к проверкам на Восприятие и Проницательность
Мировоз. проведение энергии	Классовая особен. проведения энергии	Проведение энергии может лечить или вредить пришельцам
Тяга к животным	-	Бонус +2 к проверкам на Обращение с Животными и Верховую Езду
Владение Магией в Доспехах*	Ношение Легкой Брони, 3-ий ур. зак.	Уменьшите свой шанс провала волшебного заклинания на 10%
Мастерское Владение Магией в Доспехах*	Владение Магией в Доспехах*, Ношение Средней Брони, 7-ой ур. зак.	Уменьшите свой шанс провала волшебного заклинания на 20%
Волшебный Удар	Способность творить волш. заклинания	+1 к повреждению и оружие считается магическим
Ношение Брони, Легкой*	-	Нет штрафов к броскам атаки при ношении легкой брони
Ношение Брони, Средней*	Ношение Брони, Легкой	Нет штрафов к броскам атаки при ношении средней брони
Ношение Брони, Тяжелой*	Ношение Брони, Средней	Нет штрафов к броскам атаки при ношении тяжелой брони
Атлет	-	Бонус +2 к проверкам на Лазание и Плавание
Усиленный Призыв	Концентрация на Школе (Вызов)	Призванные существа получают +4 к Сил и Вын
Бой Вслепую*	-	Переброска шанса на промах из-за покрова
Неожиданная Импровизация*	-	Нет штрафов за импровизированное оружие ближнего боя
Сокрушающ. Провед. Энергии*	Классовая особен. проведения энергии	Проведение энергии через вашу атаку
Боевое Колдовство	-	Бонус +4 к проверкам на концентрацию при оборонительном сотворении
Боевая Сноровка*	Инт 13	Замена бонуса атаки на бонус к ЗА
Улучшенное Обезоруживание*	Боевая Сноровка	Бонус +2 к проверкам на обезоруживание, нет атак по возможности
Превосх. Обезоруживание*	Улучшенное Обезоруживание, ББА +6	Выбитое оружие отлетает от вашего врага
Улучшенный Финт*	Боевая Сноровка	Финт в качестве действия движения
Превосходный Финт*	Улучшенный Финт, ББА +6	Цели вашего финта теряют свой бонус Лов на 1 раунд
Улучшенная Подсечка*	Боевая Сноровка	Бонус +2 к попыткам подсечки, нет атак по возможности
Превосходная Подсечка*	Улучшенная Подсечка, ББА +6	Цели вашей подсечки провоцируют атаки по возможности
Веерная Атака*	Лов 13, Боевая Сноровка, Атака на Ходу, ББА +4	Проведите одну ближнюю атаку по всем противникам в пределах досягаемости
Боевые Рефлексы*	-	Проведение дополнительных атак по возможности
Стоять!*	Боевые Рефлексы	Запрет противникам заходить за вас
Управление Нежитью	Класс. особен. проведения нег. Энергии	Проведение энергии можно использовать для управления нежитью
Концентрация на Критическом Ударе*	Базовый бонус к атаке +9	Бонус +4 к броскам атаки при подтверждении критических ударов
Кровопролитный Крит. Удар*	Конц. на Критич. Ударе, ББА +11	Когда вы наносите критический удар, цель получает 2к6 кровотечения

Ослепляющий Критич. Удар*	Конц. на Критич. Ударе, ББА +15	Когда вы наносите критический удар, цель слепнет
Мастерство Критических Ударов*	Любые 2 крит. навыка, боец 14-ого уровня	Примените два эффекта к своим критическим ударам
Глушащий Критический Удар*	Конц. на Критич. Ударе, ББА +13	Когда вы наносите критический удар, цель глухнет
Ослабляющий Критич. Удар*	Конц. на Критич. Ударе, ББА +11	Когда вы наносите критический удар, цель становится чахлой
Сотрясающий Критич. Удар*	Конц. на Критич. Ударе, ББА +13	Когда вы наносите критический удар, цель становится обессиленной
Оглушающий Критич. Удар*	Сотрясающий Критич. Удар, ББА +17	Когда вы наносите критический удар, цель становится оглушенной
Утомляющий Критич. Удар*	Конц. на Критич. Ударе, ББА +13	Когда вы наносите критический удар, цель становится утомленной
Истошающий Критич. Удар*	Утомляющий Критич. Удар, ББА +15	Когда вы наносите критический удар, цель становится истощенной
Смертоносное Прицеливание*	Лов 13, ББА+1	Замена бонуса дистанционной атаки на бонус к повреждению
Мошенник	-	Бонус +2 к проверкам на Обман и Маскировку
Защитная Боевая Подготовка	-	Использование вашей общей Кости Хитов вместо вашего ББА для ЗБМ
Ловкач	-	Бонус +2 к проверкам на Вывод Устройств из Строя и Ловкость Рук
Прерыватель*	Боец 6-го уровня	Увеличивает СЛ сотворения заклинаний рядом с вами
Прерыватель Заклинаний*	Прерыватель, Боец 10-го уровня	Враги провоцируют атаку по возможности при провале заклинания
Уклонение*	Лов 13	Бонус уклонения +1 к ЗА
Подвижность*	Уклонение	+4 ЗА против атак по возможности от передвижения
Атака на Ходу*	Подвижность, ББА+4	Передвижение до и после ближней атаки
Стойка Ветра*	Лов 15, Уклонение, ББА +6	Получение 20% покрова при вашем передвижении
Стойка Молнии*	Лов 17, Стойка Ветра, ББА +11	Получение 50% покрова при вашем передвижении
Элементальн. Проведение Энергии	Классовая особенность проведения энергии	Проведение энергии может вредить или лечить элементалов
Крепкое Тело	-	Бонус +4 к проверкам для избеж. не-смертельн. Повреждения
Крепкий Орешек	Крепкое Тело	Автоматич. стабилизация и пребывание в сознании ниже 0 хитов
Отвержение Материалов	-	Сотворение заклинаний без материальных компонентов
Владение Экзотическим Оружием*	Базовый бонус к атаке+1	Нет штрафа к атакам, проводимым с экзотическим оружием
Дополнительное Проведение Энергии	Классовая особенность проведения энергии	Проведение энергии два дополнительных раза в день
Дополнительное Ки	Классовая особенность резерв ки	Увеличьте свой резерв ки на 2 очка
Дополнительное Наложение Рук	Классовая особенность наложения рук	Использование наложения рук два



		дополнительных раз в день
Дополнительное Милосердие	Классовая особенность милосердие	Ваше наложение рук получает выгоду одного дополнит. милосердия
Дополнительное Выступление	Классов. особен. выступление барда	Использование выступления барда 6 дополнит. раундов в день
Дополнительная Ярость	Классовая особенность ярость	Использование ярости 6 дополнительных раундов в день
Стремительный	-	Ваша базовая скорость увеличивается на 5 футов
Превосходная Стойкость	-	+2 к спасам на Стойкость
Улучшенная Превосходная Стойкость	Превосходная Стойкость	Раз в день вы можете перекинуть спас на Стойкость
Улучшенное Проведение Энергии	Классовая особенность проведения энергии	Бонус +2 к СЛ проведения энергии
Улучшенное Контрзакливание	-	Контрзакливание может быть заклинанием той же школы
Улучшенный Критический Удар*	Владение оружием, ББА +8	Удвойте диапазон угрозы одного оружия
Улучшенный Фамильяр	Способность приобретать фамильяра, см. навык	Получение более сильного фамильяра
Улучшенная Инициатива*	-	Бонус +4 к проверкам на инициативу
Улучшенный Безоружный Бой*	-	Всегда считаетесь вооруженным
Отражение Стрел*	Лов 13, Улучшенный Безоружный Бой	Избегание одной дистанционной атаки за раунд
Ловля Стрел*	Лов 15, Отражение Стрел	Поимка одной дистанционной атаки за раунд
Улучшенный Захват*	Лов 13, Улучшенный Безоружный Бой	Бонус +2 к попыткам захвата, нет атак по возможности
Превосходный Захват*	Улучшенный Захват, ББА +6	Поддержание вашего захвата в качестве действия движения
Стиль Скорпиона*	Улучшенный Безоружный Бой	Уменьшение скорости цели на 5 фт.
Кулак Горгоны*	Стиль Скорпиона, ББА +6	Противник, чья скорость уменьшилась, обессиливается
Гнев Медузы*	Кулак Горгоны, ББА +11	Проведение 2 дополнительных атак по мешающему противнику
Оглушающий Кулак*	Лов 13, Муд 13, Улучшенный Безоружный Бой, ББА +8	Оглушение противника безоружным ударом
Мастерство Импровизир. Оружия*	Неожиданная Импровизация или Метатель, ББА +8	Импровизированное оружие становится смертоносным
Устрашающий Вид*	-	Добавьте Сил к Запугиванию, в дополнение к Хар
Железная Воля	-	Бонус +2 к спасам на Волю
Улучшенная Железная Воля	Железная Воля	Раз в день вы можете перекинуть спас на Волю
Лидерство	Уровень персонажа 7-ой	Получение подручного или последователей
Молниеносные Рефлексы	-	Бонус +2 к спасам на Реакцию
Улучшенные Молниеносные Рефлексы	Молниеносные Рефлексы	Раз в день вы можете перекинуть спас на Реакцию
Выпад*	Базовый бонус к атаке +6	Получение штрафа -2 к своей ЗА, чтобы увеличить досягаемость своей атаки

Склонность к Магии	-	Бонус +2 к проверкам на Магическое Ремесло и Использование Магических Устройств
Владение Воинским Оружием*	-	Нет штрафов к атакам одним воинским оружием
Мастер Ремесленник	5 рангов в любом умении Ремесла или Профессии	Вы можете изготавливать магические изделия, не являясь заклинателем
Верховой Бой*	Верховая Езда 1 ранг	Избегание атак на скакуне с проверкой на Верховую Езду
Верховая Стрельба*	Верховой Бой	Штраф за дистанционные атаки верхом уменьшается в два раза
Верховой Прорыв*	Верховой Бой	Передвижение до и после атаки натиском верхом
Вдохновенный Натиск*	Верховой Прорыв	Удвоенное повреждение при натиске верхом
Затаптывание*	Верховой Бой	Сбивание целей верхом
Выбивание из Седла*	Улучшенный Напор, Верховой Бой	Скидывание противников с их скакунов
Природное Заклинание	Муд 13, класс. особен. оборотничество	Сотворение заклинаний во время использования оборотничества
Легкая Поступь	Лов 13	Игнорирование 5 футов сложного ландшафта при передвижении
Походка Акробата	Лов 15, Легкая Поступь	Игнорирование 20 футов сложного ландшафта при передвижении
Убедительность	-	Бонус +2 к проверкам на Дипломатию и Запугивание
Выстрел в Упор*	-	+1 к атаке и повреждению по целям в пределах 30 фт.
Дальнобойная Стрельба*	Выстрел в Упор	Уменьшение штрафов за дальность на половину
Точный Выстрел*	Выстрел в Упор	Нет штрафов за стрельбу в ближнем бою
Улучшен. Точный Выстрел*	Лов 19, Точный Выстрел, ББА +11	Нет шанса покрова и укрытия от ваших дистанционных атак
Точное Прицеливание*	Улучшен. Точный Выстрел, ББА +16	Нет бонуса брони или щита от одной вашей дистанционной атаки
Стрельба на Ходу*	Лов 13, Подвижность, Выстрел в Упор, ББА +4	Проведение одной дополнительной дистанционной атаки
Быстрая Стрельба*	Лов 13, Выстрел в Упор	Проведение одной дополнительной дистанционной атаки
Многократный Выстрел*	Лов 17, Быстрая Стрельба, ББА +6	Выстрел двумя стрелами одновременно
Могучий Удар*	Сил 13, ББА +1	Обмен бонуса ближней атаки на повреждение
Рассечение*	Могучий Удар	Проведение дополнительной атаки при попадании первой
Превосходное Рассечение*	Рассечение, ББА +4	Проведение дополнительной атаки после попадания предыдущей
Улучшенный Напор*	Могучий Удар	Бонус +2 к попыткам напора, нет атаки по возможности
Превосходный Напор*	Улучшенный Напор, ББА +6	Жертвы вашего напора провоцируют атаку по возможности
Улучшенное Сбивание*	Могучий Удар	Бонус +2 к попыткам сбивания, нет атаки по возможности



Превосходное Сбивание*	Улучшенное Сбивание, ББА +6	Жертвы вашего сбивания провоцируют атаку по возможности
Улучшенное Уничтожение Амуниции*	Могучий Удар	Бонус +2 к попыткам уничтожения амуниции, нет атаки по возможности
Прев. Уничтож. Амуниции*	Улучш. Уничтож. Амуниции, ББА +6	Повреждение от попыток уничж. амуниции передается вашим врагам
Быстрое Извлечение Оружия*	Базовый бонус к атаке +1	Извлечение оружия в качестве быстрого действия
Быстрая Перезарядка*	Владение оружием (арбалет)	Быстрая перезарядка арбалета
Бегун	-	Бег на пятикратной скорости
Избирательн. Провед. Энергии	Хар 13, класс. особен. проведения энергии	Возможность выбирать, на кого будет действовать проведение энергии
Самодостаточность	-	+2 к проверкам на Лечение и Выживание
Владение Щитом*	-	Нет штрафов к броскам атаки при использовании щита
Улучшенный Удар Щитом*	Владение Щитом	Сохранение своего бонуса щита при ударе щитом
Толчок Щитом*	Улучшенный Удар Щитом, Бой Двумя Руками, базовый бонус к атаке +6	Свободный напор при ударе щитом
Мастер Щита*	Толчок Щитом, ББА +11	Никаких штрафов за бой двумя руками во время атаки щитом
Концентрация на Щите*	Владение Щитом, ББА +1	Получение бонуса +1 к своей ЗА при использовании щита
Превосх. Конц. на Щите*	Владение Щитом, боец 8-ого уровня	Получение бонуса +1 к своей ЗА при использовании щита
Владение Ростовым Щитом*	Владение Щитом	Никаких штрафов к броскам атаки во время использования ростового щита
Владение Простым Оружием*	-	Никаких штрафов к атакам, проводимым простым оружием
Концентрация на Умении	-	Бонус +3 к одному умению (+6 при 10 рангах)
Концентрация на Школе	-	Бонус +1 к СЛ спаса для одной школы
Превосходная концентрация на Школе	Концентрация на Школе	Бонус +1 к СЛ спаса для одной школы
Мастерское Владение Заклинаниями	Волшебник 1-го уровня	Подготовка некоторых заклинаний без книги заклинаний
Проникающие Заклинания	-	Бонус +2 к проверкам уровня для преодоления сопрот. заклинаниям
Превосходные Проникающие Заклинания	Проникающие заклинания	Бонус +2 к проверкам уровня для преодоления сопрот. заклинаниям
Незаметный	-	Бонус +2 к проверкам на Высвобождение и Незаметность
Шаг Вперед*	Базовый бонус к атаке +1	5-футовый шаг в качестве мгновенного действия
Ответный Удар*	Базовый бонус к атаке +11	Провед. атак по противникам, использующим длинное оружие против вас
Метатель*	-	Никаких штрафов за импровизированное дистанционное оружие
Закаленность	-	+3 к очкам хитов, +1 за каждую Кость Хитов выше 3

Изгнание Нежити	Класс. особен. проведения поз. энергии	Проведение энергии можно использовать для отпугивания нежити
Бой Двумя Руками*	Лов 15	Уменьшение штрафов за бой двумя руками
Двойной Разрез*	Бой Двумя Руками	Добавьте свой бонус Сил к броскам повреждения неосновной рукой
Разрывание Двумя Оружиями*	Двойной Разрез, Улучшенный Бой Двумя Руками, ББА +11	Терзание противника, раненного вашими оружиями
Улучшенный Бой Двумя Руками*	Лов 17, Бой Двумя Руками, ББА +6	Получение дополнительной атаки неосновной рукой
Превосходный Бой Двумя Руками*	Лов 19, Улучшенный Бой Двумя Руками, ББА +11	Получение третьей атаки неосновной рукой
Защита с Оружием в Обоих Руках*	Бой Двумя Руками	Получение бонуса щита +1 во время боя с двумя орудиями
Губительный Удар	Базовый бонус к атаке +6	Нанесение удвоенного нормального повреждения одной атакой
Улучш. Губительный Удар*	Губительный Удар, ББА +11	Нанесение утроенного нормального повреждения одной атакой
Превосх. Губительн. Удар*	Улучш. Губительный Удар, ББА +16	Нанесение 4-кратного нормального повреждения одной атакой
Фехтование	-	Использование Лов вместо Сил при бросках атаки с легким оружием
Концентрация на Оружии*	Владение оружием, ББА +1	Бонус +1 к броскам атаки одним оружием
Устрашающее Хвастовство*	Концентрация на Оружии	Запугивание всех врагов в пределах 30 футов
Пробивание Защиты*	Устрашающее Хвастовство, ББА +6	Замешкавшиеся противники являются застигнутыми врасплох
Смертоносный Удар*	Превосх. Конц. на Оружии, Пробивание Защиты, ББА +11	Нанесение удвоенного повреждения плюс кровотечение 1 Вын
Превосх. Конц. на Оружии*	Конц. на Оружии, боец 8-ого уровня	Бонус +1 к броскам атаки одним оружием
Проникающий Удар*	Конц. на Оружии, боец 12-ого уровня	Ваши атаки игнорируют 5 пунктов поглощения урона
Превосх. Проникающ. Удар*	Проникающий Удар, боец 16-ого уровня	Ваши атаки игнорируют 10 пунктов поглощения урона
Специализация на Оружии*	Конц. на Оружии, боец 4-ого уровня	Бонус +2 к броскам повреждения одним оружием
Превосходная Специализация на Оружии*	Спец. на Оружии, боец 12-ого уровня	Бонус +2 к броскам повреждения одним оружием
<b>Навыки Изготовления Изделий</b>	<b>Условия Приобретения</b>	<b>Выгоды</b>
Изготовление Зелий	Уровень заклинателя 3-ий	Создание магических зелий
Изготовление Волшебного Оружия и Брони	Уровень заклинателя 5-ый	Создание магической брони, щитов и оружия
Изготовление Жезлов	Уровень заклинателя 9-ый	Создание магических жезлов
Изготовление Посохов	Уровень заклинателя 11-ый	Создание магических посохов
Изготовление Волшебных Палочек	Уровень заклинателя 5-ый	Создание волшебных палочек
Изготовление Чудесных Предметов	Уровень заклинателя 3-ий	Создание магических чудесных предметов
Ковка Колец	Уровень заклинателя 7-ой	Создание магических колец
Написание Свитков	Уровень заклинателя 1-ый	Создание магических свитков

Метамагические Навыки	Условия Приобретения	Выгоды
Усиление Заклинаний	-	Увеличение переменных заклинания на 50%
Расширение Заклинаний	-	Удвоение дальности заклинания
Продление Заклинаний	-	Удвоение продолжительности заклинания
Увеличение Заклинаний	-	Заклинание считается более высокого уровня
Предельное Усиление Заклинаний	-	Предельное увеличение переменных заклинания
Ускорение Заклинаний	-	Сотворение заклинаний быстрым действием
Безмолвное Заклинание	-	Сотворение заклинаний без вербальных компонентов
Бездвижное Заклинание	-	Сотворение заклинаний без соматических компонентов
Распространен. Заклинание	-	Удвоение зоны поражения заклинания

\* Это боевой навык, и он может быть выбран бойцом в качестве бонусного навыка.

## Маневренность (Боевой) — Agile Maneuvers

Вы научились применять свою быстроту вместо грубой силы во время выполнения боевых маневров.

**Выгода:** вы добавляете свой бонус Ловкости к своему базовому бонусу к атаке и размерному бонусу, когда определяете свой Бонус к Боевому Маневру (смотрите Главу 8), вместо бонуса Силы.

**Без Навыка:** вы добавляете свой бонус Силы к своему базовому бонусу к атаке и размерному бонусу, когда определяете свой Бонус к Боевому Маневру.

## Бдительность — Alertness

Вы часто замечаете вещи, которые другие могут пропустить.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на умения Восприятия и Проницательности. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## Мировоззренческое Проведение Энергии — Alignment Channel

Выберите хаос, зло, добро или порядок. Вы можете проводить божественную энергию и воздействовать на пришельцев с этим подтипом.

**Условия Приобретения:** способность проводить энергию.

**Выгода:** вместо своего обычного эффекта, вы можете решить использовать свою способность проведения энергии для лечения или нанесения повреждений пришельцам выбранного мировоззренческого подтипа. Вы должны делать этот выбор каждый раз, когда проводите энергию. Если вы решаете лечить или вредить существам выбранного мировоззрения, то ваше проведение энергии не воздействует на других существ. Объем наносимого или восстанавливаемого повреждения и СЛ ради половины повреждения остаются прежними.

**Особое:** вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому мировоззренческому подтипу.

Всякий раз, когда вы проводите энергию, вы должны выбрать тип эффекта.

## Тяга к Животным — Animal Affinity

Вы искусно обращаетесь с животными и скакунами.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на Обращение с Животными и Верховую

Езду. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Мастерское Владение Магией в Доспехах (Боевой) — Arcane Armor Mastery**

Вы овладели способностью накладывать заклинания во время ношения доспехов.

**Условия Приобретения:** Владение Магией в Доспехах, Ношение Средней Брони, 7-ой уровень заклинателя.

**Выгода:** в качестве быстрого действия уменьшите шанс провала заклинания из-за надетой на вас брони на 20% за любые заклинания, наложенные вами в этом раунде. Этот бонус заменяет, а не складывается, бонус, предоставляемый Владением Магией в Доспехах.

## **Владение Магией в Доспехах (Боевой) — Arcane Armor Training**

Вы научились творить заклинания во время ношения доспехов.

**Условия Приобретения:** Ношение Легкой Брони, 3-ий уровень заклинателя.

**Выгода:** в качестве быстрого действия уменьшите шанс провала заклинания из-за надетой на вас брони на 10% за любые заклинания, сотворенные вами в этом раунде.

## **Волшебный Удар (Боевой) — Arcane Strike**

Вы взываете к своей магической силе, чтобы наполнить свое оружие магической энергией.

**Условия Приобретения:** способность накладывать волшебные заклинания.

**Выгода:** в качестве быстрого действия вы можете наполнить свое оружие долей своей силы. На 1 раунд ваше оружие наносит повреждение +1 и считается магическим в целях преодоления поглощения урона. За каждые пять ваших уровней заклинателя этот бонус увеличивается еще на +1, до максимума +5 на 20-ом уровне.

## **Ношение Брони, Тяжелой (Боевой) — Armor Proficiency, Heavy**

Вы умеете носить тяжелую броню.

**Условия Приобретения:** Ношение Легкой Брони, Ношение Средней Брони.

**Выгода:** смотрите Ношение Брони, Легкой.

**Без Навыка:** смотрите Ношение Брони, Легкой.

**Особое:** бойцы и паладины автоматически получают Ношение Тяжелой Брони в качестве бонусного навыка. Им не нужно его выбирать.

## **Ношение Брони, Легкой (Боевой) — Armor Proficiency, Light**

Вы умеете носить легкую броню.

**Выгода:** когда вы носите тот тип брони, которым умеете пользоваться, штраф брони к проверке за эту броню применяется только к проверкам умений, основанным на Ловкости и Силе.

**Без Навыка:** персонаж, который носит броню, которой он пользоваться не умеет, применяет



ее штраф брони к проверке к броскам атаки и всем проверкам умений, которые требуют подвижности.

**Особое:** все персонажи, кроме монахов, колдунов и волшебников, автоматически получают Ношение Легкой Брони в качестве бонусного навыка. Им не нужно его выбирать.

## **Ношение Брони, Средней (Боевой) — Armor Proficiency, Medium**

Вы умеете носить среднюю броню.

**Условия Приобретения:** Ношение Легкой Брони.

**Выгода:** смотрите Ношение Брони, Легкой.

**Без Навыка:** смотрите Ношение Брони, Легкой.

**Особое:** варвары, священники, друиды, бойцы, паладины и следопыты автоматически получают Ношение Средней Брони в качестве бонусного навыка. Им не нужно его выбирать.

## **Атлет — Athletic**

Вы обладаете врожденной физической удалью.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на Лазание и Плавание. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Усиленный Призыв — Augment Summoning**

Призванные вами существа более сильные и живучие.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Школе (вызов).

**Выгода:** каждое вызванное вами с помощью заклинания призыва существо получает бонус улучшения +4 к Силе и Выносливости на время действия призвавшего их заклинания.

## **Кровопролитный Критический Удар (Боевой, Критический) — Bleeding Critical**

Ваши критические удары вызывают у противников обильное кровотечение.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар рубящим или колющим оружием, ваш противник получает 2к6 пунктов кровоточащего повреждения (смотрите Приложение 2) каждый раунд в свой ход, в дополнение к повреждению, наносимому критическим ударом. Кровоточащее повреждение можно остановить проверкой умения Лечение СЛ 15 или с помощью любого магического исцеления. Эффекты этого навыка складываются.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастера Критических Ударов.

## **Бой Вслепую — Blind-Fight (Combat)**

Вы умеете нападать на противников, которых вы не можете четко чувствовать.

**Выгода:** в ближнем бою всякий раз, когда вы промахиваетесь из-за покрова (смотрите Главу 8), вы можете один раз перебросить бросок процентника на шанс промаха, чтобы выяснить, попали ли вы на самом деле.

Невидимый нападающий не получает преимуществ, связанных с попаданием по вам в ближнем бою. То есть вы не теряете бонус Ловкости к Классу Защиты, а нападающий не получает обычный бонус +2 за невидимость. Однако бонусы невидимого нападающего все еще применяются к дистанционным атакам. Вам не нужно делать проверок на умение Акробатики во время передвижения на полной скорости во время ослепления.

**Без Навыка:** применяются обычные модификаторы к броску атаки в момент, когда невидимый нападающий бьет по вам, а вы теряете свой бонус Ловкости к ЗА. Так же применяется снижение скорости за тьму и плохую видимость.

**Особое:** навык Бой Вслепую не используется против персонажа, который является субъектом заклинания *мерцание*.

## Ослепляющий Критический Удар (Боевой, Критический) — Blinding Critical

Ваши критические удары ослепляют ваших противников.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, базовый бонус к атаке +15.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваш противник навсегда слепнет. Успешный спас на Стойкость уменьшает это до ослепленности на 1к4 раунда. СЛ этого спаса на Стойкость равна 10 + ваш базовый бонус к атаке. Этот навык не действует на существ, которые не полагаются на глаза ради зрения, или на существ, у которых больше двух глаз (хотя множественные критические удары могут вызвать слепоту, на усмотрение Мастера). Слепоту можно вылечить с помощью *исцеления*, *регенерации*, *излечения слепоты* или схожих способностей.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.

## Изготовление Зелий (Изготовление Изделий) — Brew Potion

Вы можете создавать магические зелья.

**Условия Приобретения:** 3-ий уровень заклинателя.

**Выгода:** вы можете создать зелье из любого известного вам заклинания 3-его и ниже уровня, которое нацеливается на одно или больше существ или предметов<sup>4.1</sup>. Варка зелья занимает 2 часа, если его базовая цена равна 250 зм и меньше, в остальном варка зелья занимает 1 день за каждые 1,000 зм в его базовой цене. Когда вы создаете зелье, вы задаете уровень заклинателя, который должен быть достаточен для сотворения требуемого заклинания, но не выше вашего собственного уровня. Чтобы сварить зелье, вы должны использовать сырье, стоящее половину от его базовой цены. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации. Когда вы создаете зелье, вы принимаете все решения, которые вы обычно принимаете при сотворении этого заклинания. Тот, кто выпивает зелье, становится целью заклинания.

## Неожиданная Импровизация (Боевой) — Catch Off-Guard

Противники поражаются вашему искусному владению необычным и импровизированным оружием.

**Выгода:** вы не получаете никаких штрафов за использование импровизированного оружия в ближней битве. Безоружные противники считаются застигнутыми врасплох против ваших атак с импровизированным оружием ближнего боя.

**Без Навыка:** вы получаете штраф -4 к броскам атаки во время использования импровизированного оружия.

## Сокрушающее Проведение Энергии (Боевой) — Channel Smite

Вы можете проводить свою божественную энергию через свое оружие ближнего боя.

**Условия Приобретения:** классовая особенность проведение энергии.

**Выгода:** прежде чем вы сделаете бросок ближней атаки, вы можете решить потратить одно использование своей способности проведения энергии в качестве быстрого действия. Если вы проводите позитивную энергию и попадаете по неупокоенному существу, то это существо получает тот объем дополнительного повреждения, которое равно повреждению, наносимому вашей способностью проведения позитивной энергии. Если вы проводите негативную энергию и попадаете по живому существу, то это существо получает тот объем дополнительного повреждения, которое равно повреждению, наносимому вашей

способностью проведения негативной энергии. Ваша цель может сделать спас на Волю, как обычно, чтобы уменьшить это дополнительное повреждение вдвое. Если ваша атака не достигает цели, то ваша способность проведения энергии все равно тратится впустую.

## Рассечение (Боевой) — Cleave

Вы можете ударить двух соседних противников одним взмахом.

**Условия Приобретения:** Сил 13, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** в качестве стандартного действия вы можете провести одну атаку со своим базовым бонусом к атаке по противнику в пределах досягаемости. Если вы попадаете, то вы наносите повреждение как обычно и можете провести дополнительную атаку (используя полный базовый бонус к атаке) по противнику, находящемуся по соседству с первым, и тоже в пределах досягаемости. С помощью этого навыка вы можете проводить только одну дополнительную атаку в раунд. Когда вы используете этот навык, вы получаете штраф -2 к своему Классу Защиты до вашего следующего хода.

## Боевое Колдовство — Combat Casting

Вы — знаток по сотворению заклинаний в момент угрозы или отвлечения.

**Выгода:** вы получаете бонус +4 к проверкам на концентрацию, сделанным для наложения заклинаний или использования заклинательных способностей во время обороны или захвата.

## Боевая Сноровка (Боевой) — Combat Expertise

Вы можете увеличить свою защиту за счет своей точности.

**Условия Приобретения:** Инт 13.

**Выгода:** вы можете решить получить штраф -1 к броскам ближней атаки и проверкам на боевой маневр, чтобы получить бонус уклонения +1 к своему Классу Защиты. Когда ваш базовый бонус к атаке достигает +4, и при каждом последующем +4, штраф увеличивается на -1, а бонус уклонения на +1. Вы можете решить использовать этот навык, когда вы объявляете, что проводите действие атаки или полной атаки с оружием ближнего боя. Эффекты этого навыка длятся до вашего следующего хода.

## Боевые Рефлексы (Боевой) — Combat Reflexes

Вы можете проводить дополнительные атаки по возможности.

**Выгода:** вы можете проводить то количество атак по возможности за раунд, которое равно вашему бонусу Ловкости. С этим навыком вы также можете проводить атаки по возможности, пока застигнуты врасплох.

**Без Навыка:** персонаж без этого навыка может проводить лишь одну атаку по возможности за раунд и не может проводить атак по возможности, пока застигнут врасплох.

**Особое:** навык Боевые Рефлексы не позволяют плуту использовать его способность оппортунист более одного раза за раунд.

## Управление Нежитью — Command Undead

Используя отвратительные силы некромантии, вы можете повелевать неупокоенными существами, делая их своими слугами.

**Условия Приобретения:** классовая особенность проведение энергии.

**Выгода:** в качестве стандартного действия вы можете потратить одно из своих использований проведения негативной энергии, чтобы поработить нежить в пределах 30 футов. Нежить получает спас на Волю, чтобы отменить эффект. СЛ этого спас на Волю равна  $10 + \frac{1}{2}$  вашего уровня священника  $3.2 +$  ваш модификатор Харизмы. Нежить, провалившая свой спас, попадает под ваш контроль, самоотверженно повинаясь вашим командам, словно находясь под эффектом *власти над нежитью*. Разумная нежить получает



новый спасбросок каждый день, чтобы воспротивиться вашей власти. Вы можете контролировать любое количество нежити, пока их общая Кость Хитов не превышает ваш уровень священника. Если вы используете проведение энергии этим способом, то оно не оказывает другого эффекта (оно не лечит и не вредит соседним существам). Если неупокоенное существо находится под управлением другого существа, то вы должны сделать встречную проверку на Харизму, когда ваши приказы противоречат друг другу.

## **Изготовление Волшебного Оружия и Брони (Изготовление Изделий) — Craft Magic Arms and Armor**

Вы можете создавать магическую броню, щиты и оружие.

**Условия Приобретения:** 5-ый уровень заклинателя.

**Выгода:** вы можете создавать магическое оружие, броню или щиты. Усиление оружия, набора доспехов или щита занимает 1 день за каждые 1,000 зм в цене его магических особенностей.

Чтобы усилить оружие, набор доспехов или щит, вы должны использовать сырье, стоящие половину от его общей цены. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации.

Улучшаемое оружие, броня или щит должны быть изделиями мастерской работы. Его стоимость не включена в цену выше. Вы также можете отремонтировать сломанное магическое оружие, набор доспехов или щит, если вам по силам их изготовление. Это стоит вполонину меньше сырья и занимает вполонину меньше времени, чем изготовление этого изделия.

## **Изготовление Жезлов (Изготовление Изделий) — Craft Rod**

Вы умеете создавать магические жезлы.

**Условия Приобретения:** 9-ый уровень заклинателя.

**Выгода:** вы умеете создавать магические жезлы. Изготовление жезла занимает 1 день за каждые 1,000 зм в его базовой цене. Чтобы изготовить жезл, вы должны использовать сырье, стоящее половину от его базовой цены. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации.

## **Изготовление Посохов (Изготовление Изделий) — Craft Staff**

Вы умеете создавать магические посохи.

**Условия Приобретения:** 11-ый уровень заклинателя.

**Выгода:** вы умеете создавать любой посох, чьим требованиям вы удовлетворяете. Изготовление посоха занимает 1 день за каждые 1,000 зм в его базовой цене. Чтобы изготовить посох, вы должны использовать сырье, стоящее половину от его базовой цены. Свежеизготовленный посох имеет 10 зарядов. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации.

## **Изготовление Волшебных Палочек (Изготовление Изделий) — Craft Wand**

Вы умеете создавать волшебные палочки.

**Условия Приобретения:** 5-ый уровень заклинателя.

**Выгода:** вы можете создать палочку из любого известного вам заклинания 4-ого и ниже уровня. Изготовление палочки занимает 1 день за каждые 1,000 зм в ее базовой цене. Чтобы изготовить палочку, вы должны использовать сырье, стоящее половину от ее базовой цены. Свежеизготовленная волшебная палочка имеет 50 зарядов. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации.

## **Изготовление Чудесных Предметов (Изготовление Изделий) — Craft Wondrous Item**

Вы умеете создавать чудесные изделия, тип магических изделий.

**Условия Приобретения:** 3-ий уровень заклинателя.

**Выгода:** вы можете создавать широкое разнообразие чудесных магических изделий. Изготовление чудесного изделия занимает 1 день за каждые 1,000 зм в его цене. Чтобы изготовить чудесный предмет, вы должны использовать сырье, стоящее половину от его базовой цены. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации. Вы также можете отремонтировать сломанный чудесный предмет, если вам по силам его изготовление. Это стоит вполуполу меньше сырья и занимает вполуполу меньше времени, чем изготовление этого изделия.

## **Концентрация на Критическом Ударе (Боевой) — Critical Focus**

Вы обучены искусству причинения боли.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +9.

**Выгода:** вы получаете бонус ситуации +4 к броскам атаки, сделанным для подтверждения критических ударов.

## **Мастерство Критических Ударов (Боевой) — Critical Mastery**

Ваши критические удары вызывают два дополнительных эффекта.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, любые два критических навыка, боец 14-ого уровня.

**Выгода:** когда вы наносите критический удар, вы можете применить эффекты двух критических навыков в дополнение к наносимому повреждению.

**Без Навыка:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару в дополнение к наносимому повреждению.

## **Устрашающее Хвастовство (Боевой) — Dazzling Display**

Ваше умение владеть своим любимым оружием может напугать врагов.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Оружии, умение владеть выбранным оружием.

**Выгода:** во время владения оружием, на котором у вас Концентрация на Оружии, вы можете исполнить смущающую демонстрацию мастерства в качестве полноценного действия. Сделайте проверку на Запугивание, чтобы деморализовать всех врагов в пределах 30 футов, которые видели вашу демонстрацию.

## **Смертоносное Прицеливание (Боевой) — Deadly Aim**

Вы можете проводить исключительно смертоносные дистанционные атаки, определяя слабые места врага, но при этом уменьшив вероятность успешности атаки.

**Условия Приобретения:** Лов 13, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы можете решить получить штраф -1 ко всем броскам дистанционной атаки, чтобы получить бонус +2 ко всем броскам дистанционного повреждения. Когда ваш базовый бонус к атаке достигает +4, и при каждом последующем +4, штраф увеличивается на -1, а бонус к повреждению увеличивается на +2. Вы должны решить использовать этот навык до того, как сделаете бросок атаки, а его эффекты длятся до вашего следующего хода. Бонус к повреждению не применяется к касательным атакам или эффектам, которые не наносят повреждения очкам хитов.

## **Смертоносный Удар (Боевой) — Deadly Stroke**

Своим метким ударом вы можете причинить быстрый и болезненный конец большинству

противников.

**Условия Приобретения:** Устрашающее Хвастовство, Превосходная Концентрация на Оружии, Пробивание Защиты, Концентрация на Оружии, владение выбранным оружием, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** в качестве стандартного действия проведите одну атаку оружием, на котором у вас Превосходная Концентрация на Оружии, против оглушенного или застигнутого врасплох противника. Если вы попадаете, то вы наносите удвоенное нормальное повреждение, а цель получает 1 пункт кровотечения Выносливости (смотрите Приложение 2). Дополнительное повреждение и кровотечение не умножаются при критическом ударе.

## **Глушащий Критический Удар (Боевой, Критический) — Deafening Critical**

Ваши критические удары заставляют врагов терять слух.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, базовый бонус к атаке +13.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваш противник навсегда глохнет. Успешный спас на Стойкость уменьшает это до глухоты на 1 раунд. СЛ этого спас на Стойкость равна 10 + ваш базовый бонус к атаке. Этот навык не действует на глухих существ. Глухоту можно вылечить с помощью *исцеления*, *регенерации*, *излечения глухоты* или схожих способностей.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.

## **Мошенник — Deceitful**

Вы умеете искусно обманывать других с помощью слов и внешности.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на умения Обмана и Маскировки. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Защитная Боевая Подготовка (Боевой) — Defensive Combat Training**

Вы умеете превосходно защищаться от всевозможных боевых маневров.

**Выгода:** вы считаете свою общую Кость Хитов за свой базовый бонус к атаке, когда рассчитываете свою Защиту от Боевого Маневра (смотрите Главу 8).

Отражение Стрел (Боевой) — Deflect Arrows

Вы можете сбивать стрелы и другие снаряды с их курса, не давая им попасть в вас.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Улучшенный Безоружный Бой.

**Выгода:** для использования этого навыка вы должны оставить одну руку свободной (ничего не держащей). Один раз в раунд, когда по вам попадает атака из дистанционного оружия, вы можете ее отразить, не получая от нее повреждения. Вы должны знать об атаке и не должны быть застигнуты врасплох. Попытка отражения дистанционной атаки не считается за действие. Необыкновенно большие дистанционные орудия (типа булыжников или снарядов баллисты) и естественные дистанционные атаки или эффекты заклинаний отразить нельзя.

## **Ловкач — Deft Hands**

У вас исключительно проворные руки.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на умения Вывода Устройств из Строя и Ловкости Рук. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Крепкий Орешек — Diehard**

Вас очень трудно убить. Не только потому, что ваши раны автоматически стабилизируются

после серьезных повреждений, но вы так же можете оставаться в сознании и продолжать действовать даже на пороге смерти.

**Условия Приобретения:** Крепкое Тело.

**Выгода:** когда ваши очки хитов опускаются ниже 0, но вы еще не мертвы, тогда вы автоматически стабилизируетесь. Вам не нужно делать проверок на Выносливость каждый раунд для избежания потери дополнительных очков хитов. Вы можете решить действовать, словно вы стали недееспособны, вместо умирания. Вы должны принять это решение, как только опустились в отрицательные очки хитов (даже если сейчас не ваш ход). Если вы решили не действовать, словно вы стали недееспособны, то вы немедленно падаете без сознания. Во время использования этого навыка вы считаетесь обессиленным. Вы можете предпринимать действие движения без вреда себе, но если вы предпримите любое стандартное действие (или любое другое действие, сопоставимое со стандартным, включая некоторые быстрые действия, типа сотворения ускоренного заклинания) то вы получите 1 пункт повреждения после завершения действия. Если ваши отрицательные очки хитов сравниваются или превосходят ваш показатель Выносливости, то вы немедленно умираете.

**Без Навыка:** персонаж без этого навыка, опустившись в отрицательные очки хитов, теряет сознание и умирает.

## Прерыватель (Боевой) — Disruptive

Ваша подготовка не дает вражеским заклинателям безопасно накладывать свои заклинания возле вас.

**Условия Приобретения:** боец 6-ого уровня.

**Выгода:** СЛ оборонительного сотворения заклинаний увеличивается на +4 для всех врагов, которые находятся в вашей зоне угрозы. Это затруднение оборонительного сотворения заклинаний применяется только в том случае, если вы знаете местонахождение врага и способны провести атаку по возможности. Если вы можете провести только одну атаку по возможности в раунд и уже потратили ее, то это затруднение не применяется.

## Уклонение (Боевой) — Dodge

Ваши подготовка и рефлексy позволяют вам быстро реагировать и избегать атак противников.

**Условия Приобретения:** Лов 13.

**Выгода:** вы получаете бонус уклонения +1 к своей ЗА. Условия, которые заставляют вас терять ваш бонус Лов к ЗА, также заставляют вас терять и преимущество этого навыка.

## Двойной Разрез (Боевой) — Double Slice

Ваше неосновное оружие во время владения двумя орудиями бьет с большей силой.

**Условия Приобретения:** Лов 15, Бой Двумя Руками.

**Выгода:** добавьте свой бонус Силы к броскам повреждения, сделанным вашим неосновным оружием.

**Без Навыка:** обычно вы добавляете лишь половину своего модификатора Силы к броскам повреждения, сделанным вашим неосновным оружием.

## Элементальное Проведение Энергии — Elemental Channel

**Условия Приобретения:** классовая особенность проведение энергии.

**Выгода:** вместо обычного эффекта вы можете решить воспользоваться своей способностью проводить энергию для лечения или ранения пришельцев с выбранным вами элементальным подтипом. Вы должны делать этот выбор каждый раз, когда вы проводите энергию. Если вы решили лечить или вредить существам с вашим элементальным подтипом, то ваше проведение энергии не оказывает воздействия на других существ. Количество исцеляемого

или наносимого повреждения и СЛ ради половины повреждения в остальном остаются теми же.

**Особое:** вы можете взять этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, вы выбираете новый элементальный подтип.

## **Усиление Заклинаний (Метамагия) — Empower Spell**

Вы можете увеличить силу своих заклинаний, заставляя их наносить больше повреждений.

**Выгода:** все переменные, числовые эффекты усиленного заклинания увеличиваются на половину, включая бонусы к тем броскам кости<sup>4.1</sup>. Спасброски и встречные броски не затрагиваются, так же как и заклинания без переменных значений. Усиленное заклинание использует слот заклинания двумя уровнями выше, чем фактический уровень заклинания.

## **Крепкое Тело — Endurance**

Суровые условия и длительный труд не сильно утомляют вас.

**Выгода:** вы получаете бонус +4 к следующим проверкам и спасам: проверкам на Плавание, сделанным для сопротивления не-смертельному повреждению от истощения; проверкам на Выносливость, сделанным для продолжения бега; проверкам на Выносливость, сделанным для избежания не-смертельного повреждения от марш-броска; проверкам на Выносливость, сделанным для задержки своего дыхания; проверкам на Выносливость, сделанным для избежания не-смертельного повреждения от голода или жажды; спасам на Стойкость, сделанным для избежания не-смертельного повреждения из-за жаркой или холодной окружающей среды; и спасам на Стойкость, сделанным для сопротивления повреждению от удушья.

Вы можете спать в легкой или средней броне и не становиться утомленным.

**Без Навыка:** персонаж без этого навыка, спящий в средней или тяжелой броне становится утомленным на следующий день.

## **Расширение Заклинаний (Метамагия) — Enlarge Spell**

Вы можете увеличить дальность своих заклинаний.

**Выгода:** вы можете изменить заклинание с близкой, средней и дальней дальностью, увеличив ее на 100%. Расширенное заклинание с близкой дальностью теперь имеет дальность 50 фт. + 5 фт./уровень, заклинания со средней дальностью теперь имеют дальность 200 фт. + 20 фт./уровень, а заклинания с дальней дальностью теперь имеют дальность 800 фт. + 80 фт./уровень. Расширенное заклинание использует слот заклинания одним уровнем выше, чем фактический уровень заклинания. Заклинания, чья дальность не определяется расстоянием, а так же заклинания, чья дальность не является близкой, средней или дальней, не получают преимуществ этого навыка. Выберите один стихийный подтип, типа воздуха, земли, огня или воды. Вы можете проводить свою божественную энергию для нанесения ран или лечения пришельцев, которые обладают выбранным вами стихийным подтипом.

## **Отвержение Материалов — Eschew Materials**

Вы можете накладывать множество заклинаний без необходимости использовать незначительные материальные компоненты.

**Выгода:** вы можете накладывать любые заклинания с материальными компонентами, стоящими 1 зм и дешевле, без этих компонентов. Сотворение заклинания все еще провоцирует атаку по возможности, как обычно. Если заклинание требует материального компонента, стоящего больше 1 зм, то для наложения заклинания вы должны держать в руках этот материальный компонент, как обычно.

## Истощающий Критический Удар (Боевой, Критический) — Exhausting Critical

Ваши критические удары заставляют противников становиться истощенными.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, Утомляющий Критический Удар, базовый бонус к атаке +15.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваша цель немедленно становится истощенной. Этот навык не действует на истощенных существ.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.

## Владение Экзотическим Оружием (Боевой) — Exotic Weapon Proficiency

Выберите один тип экзотического оружия, типа шипованной цепи или плети. Вы понимаете, как использовать в битве этот тип экзотического оружия, и можете применять любые специальные трюки или качества, позволенные этим экзотическим оружием.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы делаете броски атаки с этим оружием как обычно.

**Без Навыка:** персонаж, использующий оружие, которым он владеть не умеет, получает штраф -4 к броскам атаки.

**Особое:** вы можете брать Владение Экзотическим Оружием несколько раз. Каждый раз вы выбираете новый тип экзотического оружия.

## Продление Заклинаний (Метамагия) — Extend Spell

Вы можете заставлять свои заклинания работать в два раза дольше.

**Выгода:** продленное заклинание длится в два раза дольше обычного. Заклинание с продолжительностью концентрации, мгновенной или постоянной продолжительностями не затрагивается этим навыком. Продленное заклинание использует слот заклинания одним уровнем выше, чем фактический уровень заклинания.

## Дополнительное Проведение Энергии — Extra Channel

Вы можете проводить божественную энергию более часто.

**Условия Приобретения:** классовая особенность проведение энергии.

**Выгода:** вы можете проводить энергию два дополнительных раза в день.

**Особое:** если этот навык берет паладин со способностью проводить позитивную энергию, то он может использовать наложение рук четыре дополнительных раза в день, но только для проведения позитивной энергии.

## Дополнительное Ки — Extra Ki

Вы можете использовать свой резерв *ки* чаще, чем большинство других людей.

**Условия Приобретения:** классовая особенность резерв *ки*.

**Выгода:** ваш резерв *ки* увеличивается на 2.

**Особое:** вы можете брать Дополнительное *Ки* несколько раз. Его эффекты складываются.

## Дополнительное Наложение Рук — Extra Lay On Hands

Вы можете чаще использовать свое наложение рук.

**Условия Приобретения:** классовая особенность наложение рук.

**Выгода:** вы можете использовать свое наложение рук два дополнительных раза в день.

**Особое:** вы можете брать Дополнительное Наложение Рук несколько раз. Его эффекты складываются.

## Дополнительное Милосердие — Extra Mercy

Ваша способность наложения рук добавляет дополнительное милосердие.

**Условия Приобретения:** классовая особенность наложение рук, классовая особенность милосердие.

**Выгода:** выберите одно дополнительное милосердие, для которого вы подходите. Когда вы используете наложение рук для лечения повреждения одной цели, оно так же получает дополнительные эффекты этого милосердия.

**Особое:** вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, выберите новое милосердие.

## Дополнительное Выступление — Extra Performance

Вы можете дольше использовать свою способность выступления барда.

**Условия Приобретения:** классовая особенность выступление барда.

**Выгода:** вы можете использовать свое выступление барда 6 дополнительных раундов в день.

**Особое:** вы можете брать Дополнительное Выступление Барда несколько раз. Его эффекты складываются.

## Дополнительная Ярость — Extra Rage

Вы можете дольше использовать свою способность ярости.

**Условия Приобретения:** классовая особенность ярость.

**Выгода:** вы можете использовать свою ярость 6 дополнительных раундов в день.

**Особое:** вы можете брать Дополнительную Ярость несколько раз. Его эффекты складываются.

## Дальнобойная Стрельба (Боевой) — Far Shot

Вы более точны на дальних расстояниях.

**Условия Приобретения:** Выстрел в Упор.

**Выгода:** вы страдаете лишь от штрафа -1 за каждый полный отрезок дальности между вами и вашей целью во время использования дистанционного оружия.

**Без Навыка:** вы страдаете от штрафа -2 за каждый полный отрезок дальности между вами и вашей целью.

## Стремительный — Fleet

Вы быстрее многих.

**Выгода:** пока вы носите легкую броню или вообще ее не носите, ваша базовая скорость возрастает на 5 футов. Вы теряете выгоды этого навыка, если несете средний или тяжелый груз.

**Особое:** вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты складываются.

## Ковка Колец (Изготовление Изделий) — Forge Ring

Вы умеете создавать магические кольца.

**Условия Приобретения:** 7-ой уровень заклинателя.

**Выгода:** вы можете создавать магические кольца. Изготовление кольца занимает 1 день за каждые 1,000 зм в его базовой цене. Чтобы изготовить кольцо, вы должны использовать сырье, стоящее половину от его базовой цены. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации. Вы также можете отремонтировать поврежденное кольцо, если вам по силам его изготовление. Это стоит в половину меньше сырья и занимает в половину меньше времени, чем изготовление этого кольца.



## Кулак Горгоны (Боевой) — Gorgon's Fist

Одним своим точным ударом вы можете пошатнуть свою цель.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Безоружный Бой, Стиль Скорпиона, базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** в качестве стандартного действия проведите одну безоружную ближнюю атаку по противнику, чья скорость понижена (например, из-за Стиля Скорпиона). Если атака попадает, то вы наносите обычное повреждение, а цель обессиливается до конца вашего следующего хода, если не сделает спасбросок на Стойкость (СЛ 10 +  $\frac{1}{2}$  вашего уровня персонажа + ваш модификатор Муд). Этот навык не действует на цели, которые уже обессилены.

## Превосходное Рассечение (Боевой) — Great Cleave

Вы можете нанести удар по нескольким соседним противникам одним махом.

**Условия Приобретения:** Сил 13, Рассечение, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +4.

**Выгода:** в качестве стандартного действия вы можете провести одну атаку со своим полным базовым бонусом к атаке по противнику в пределах досягаемости. Если вы попадаете, то вы наносите повреждение как обычно и можете провести дополнительную атаку (используя полный базовый бонус к атаке) по противнику, находящемуся по соседству с первым, и тоже в пределах досягаемости. Если вы снова попадаете, то вы можете продолжить проводить атаки по противникам, находящимся по соседству с предыдущим и в пределах вашей досягаемости. Во время этого действия атаки вы не можете атаковать одного противника больше одного раза. Когда вы используете этот навык, вы получаете штраф -2 к своему Классу Защиты до вашего следующего хода.

## Превосходная Стойкость — Great Fortitude

Вы устойчивы к ядам, болезням и другим расстройствам.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем спасброскам на Стойкость.

## Превосходный Напор (Боевой) — Greater Bull Rush

Ваши атаки напором сбивают противников с ног.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Напор, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +6, Сил 13.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на напор по противнику. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым Улучшенным Напором. Всякий раз, когда вы проводите напор по противнику, его движения провоцируют атаку по возможности для всех ваших союзников (но не вас).

**Без Навыка:** существа, подвергшиеся напору, не провоцируют атаки по возможности.

## Превосходное Обезоруживание (Боевой) — Greater Disarm

Вы можете выбивать оружие из рук врага на большое расстояние.

**Условия Приобретения:** Боевая Сноровка, Улучшенное Обезоруживание, базовый бонус к атаке +6, Инт 13.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на обезоруживание противника. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым Улучшенным Обезоруживанием. Всякий раз, когда вы успешно обезоруживаете противника, оружие приземляется в 15 футах от его прежнего владельца, в случайном направлении.

**Без Навыка:** выбитое оружие и принадлежности приземляются в ногах обезоруженного существа.

## Превосходный Финт (Боевой) — Greater Feint

Вы искусно умеете заставлять противников слишком резко реагировать на ваши атаки.

**Условия Приобретения:** Боевая Сноровка, Улучшенный Финт, базовый бонус к атаке +6, Лов 13.

**Выгода:** всякий раз, когда вы используете финт для принуждения противника потерять его бонус Ловкости, он теряет этот бонус до начала вашего следующего хода, в дополнение к потере бонуса Ловкости против вашей следующей атаки.

**Без Навыка:** обманутое вами существо теряет свой бонус Ловкости против вашей следующей атаки.

## Превосходный Захват (Боевой) — Greater Grapple

Удержание захвата — ваша вторая натура.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Захват, Улучшенный Безоружный Бой, базовый бонус к атаке +6, Лов 13. **Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на захват противника. Этот бонус складывается с бонусами, предоставляемыми Улучшенным Захватом. Когда вы схватили существо, поддержание захвата является действием движения. Этот навык позволяет вам делать две проверки на захват каждый раунд (чтобы двигать, вредить или прижимать вашего противника), но вы не должны делать две проверки. Вам нужно только сделать успешной одну из этих проверок для поддержания захвата.

**Без Навыка:** поддержание захвата является стандартным действием.

## Превосходное Сбивание (Боевой) — Greater Overrun

Враги должны отшатываться, чтобы избежать ваших опасных движений.

**Условия Приобретения:** Улучшенное Сбивание, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +6, Сил 13.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на сбивание противника. Этот бонус складывается с бонусами, предоставляемыми Улучшенным Сбиванием. Всякий раз, когда вы сбиваете противников, они провоцируют атаку по возможности, если сбиты с ног вашим сбиванием.

**Без Навыка:** существа, сбитые с ног вашим сбиванием, не провоцируют атаку по возможности.

## Превосходный Проникающий Удар (Боевой) — Greater Penetrating Strike

Ваши удары проникают сквозь защиту большинства противников.<sup>3.2</sup>

**Условия Приобретения:** Проникающий Удар, Концентрация на Оружии, боец 16-ого уровня.

**Выгода:** ваши атаки, проводимые выбранным для Концентрации на Оружии оружием, игнорируют 10 очков поглощения урона<sup>3.2</sup>. Это число уменьшается до 5 очков для поглощения урона без какого-либо типа (типа ПУ 10/—).

## Превосходная Концентрация на Щите (Боевой) — Greater Shield Focus

Вы умеете искусно отражать удары своим щитом.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Щите, Владение Щитом, боец 8-ого уровня.

**Выгода:** увеличьте бонус к ЗА, предоставляемый любым используемым вами щитом, на 1. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым Концентрацией на Щите.

## Превосходная Концентрация на Школе — Greater Spell Focus

Выберите школу магии, к которой вы уже применили навык Концентрации на Школе.

Любым заклинаниям, сотворенным вами из этой школы, тяжело сопротивляться.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Школе.

**Выгода:** добавьте +1 к Классу Сложности всех спасбросков против заклинаний из выбранной вами школы. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым Концентрацией на Школе.

**Особое:** вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новой школе, к которой вы уже применили навык Концентрации на Школе.

## **Превосходные Проникающие Заклинания — Greater Spell Penetration**

Ваши заклинания пробивают сопротивляемость заклинаниям легче, чем обычно.

**Условия Приобретения:** Проникающие Заклинания.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на уровень заклинателя (1к20 + уровень заклинателя), сделанным для преодоления сопротивляемости заклинаниям существа. Этот бонус складывается с бонусом от Проникающих Заклинаний.

## **Превосходное Уничтожение Амуниции (Боевой) — Greater Sunder**

Ваши разрушительные удары проходят сквозь оружие и броню и попадают прямо в их владельцев, повреждая одинаково изделия и их владельца одним ужасным ударом.

**Условия Приобретения:** Улучшенное Уничтожение Амуниции, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +6, Сил 13.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам, проводимым для уничтожения изделия. Этот бонус складывается с бонусом от Улучшенного Уничтожения Амуниции. Всякий раз, когда вы уничтожаете оружие, щит или набор доспехов, любое избыточное повреждение достается владельцу изделия. Повреждение не передается, если вы решаете оставить оружие с 1 очком хитов.

## **Превосходная Подсечка (Боевой) — Greater Trip**

Вы можете проводить свободные атаки по противникам, которых вы сбили с ног.

**Условия Приобретения:** Боевая Сноровка, Улучшенная Подсечка, базовый бонус к атаке +6, Инт 13.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам, проводимым для подсечки противника. Этот бонус складывается с бонусом от Улучшенной Подсечки. Всякий раз, когда вы успешно подсекаете противника, этот противник провоцирует атаку по возможности.

**Без Навыка:** существа не провоцируют атаку по возможности из-за падения от подсечки.

## **Превосходный Бой Двумя Руками (Боевой) — Greater Two-Weapon Fighting**

Вы невероятно искусны в сражении двумя оружиями одновременно.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Улучшенный Бой Двумя Руками, Бой Двумя Руками, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** вы получаете третью атаку своим неосновным оружием, хотя и со штрафом -10.

## **Превосходный Губительный Удар (Боевой) — Greater Vital Strike**

Вы можете провести одну атаку, наносящую невероятный урон.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Губительный Удар, Губительный Удар, базовый бонус к атаке +16.

**Выгода:** когда вы используете действие атаки, вы можете провести одну атаку со своим самым большим базовым бонусом к атаке, наносящую дополнительное повреждение. Киньте

кость повреждения оружием для атаки четыре раза и сложите результаты вместе, прежде чем добавлять бонусы от Силы, способности оружия (типа *пылающее*) или повреждение, основывающееся на точности (типа скрытой атаки) и других бонусов к повреждению. Эта дополнительная кость повреждения оружием не умножается при критическом ударе, но добавляется к сумме 3.2.

## **Превосходная Концентрация на Оружии (Боевой) — Greater Weapon Focus**

Выберите один тип оружия (включая безоружный удар или захват), к которому вы уже применили Концентрацию на Оружии. Вы являетесь мастером по владению выбранным оружием.

**Условия Приобретения:** владение выбранным оружием, Концентрация на Оружии с выбранным оружием, боец 8-ого уровня.

**Выгода:** вы получаете бонус +1 к броскам атаки, когда вы используете выбранное оружие. Этот бонус складывается с другими бонусами к броскам атаки, включая и бонус от Концентрации на Оружии.

**Особое:** вы можете получить Превосходную Концентрацию на Оружии несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому типу оружия.

## **Превосходная Специализация на Оружии (Боевой) — Greater Weapon Specialization**

Выберите один тип оружия (включая безоружный удар или захват), к которому вы уже применили Специализацию на Оружии. Ваши атаки этим оружием более разрушительны, чем обычно.

**Условия Приобретения:** владение выбранным оружием, Превосходная Концентрация на Оружии с выбранным оружием, Концентрация на Оружии с выбранным оружием, Специализация на Оружии с выбранным оружием, боец 12-ого уровня.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем броскам повреждения, когда вы используете выбранное оружие. Этот бонус к повреждению складывается с другими бонусами к повреждению, включая и бонус от Специализации на Оружии.

**Особое:** вы можете получить Превосходную Специализацию на Оружии несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому типу оружия.

## **Увеличение Заклинаний (Метамагия) — Heighten Spell**

Вы можете творить заклинания, словно они имеют более высокий уровень.

**Выгода:** увеличенное заклинание имеет более высокий уровень заклинателя, чем обычно (до максимального 9-ого уровня). В отличие от других метамагических навыков, Увеличение Заклинаний на самом деле увеличивает фактический уровень модифицируемого заклинания. Все эффекты, зависящие от уровня заклинания (типа СЛ для спасбросков и способности проникнуть сквозь *малую сферу неуязвимости*), высчитываются в соответствии с увеличенным заклинанием. Увеличенное заклинание тяжелее подготовить и сотворить, чем заклинание фактического уровня.

## **Улучшенный Напор (Боевой) — Improved Bull Rush**

Вы умеете искусно раскидывать врагов.

**Условия Приобретения:** Сил 13, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы не провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр напора. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам, сделанным для напора на врага. Вы так же

получаете бонус +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается провести напор на вас.

**Без Навыка:** вы провоцируете атаку по возможности во время, когда выполняете боевой маневр напора.

### Улучшенное Проведение Энергии — Improved Channel

Вашему проведению энергии тяжело сопротивляться.

**Условия Приобретения:** классовая особенность проведение энергии.

**Выгода:** добавьте 2 к СЛ спасбросков, производимых для сопротивления эффектам вашей способности проведения энергии.

### Улучшенное Контрзаклинание — Improved Counterspell

Вы умело перебиваете заклинания других, используя схожие заклинания.

**Выгода:** во время контрсотворения вы можете использовать заклинание из той же школы, которое на один и более уровней выше, чем нацеленное заклинание.

**Без Навыка:** без этого навыка вы можете перебить заклинание только тем же заклинанием или заклинанием, которое специально предназначено для перебивания нацеленного заклинания.

### Улучшенный Критический Удар (Боевой) — Improved Critical

Атаки выбранным вами оружием весьма смертоносны.

**Условия Приобретения:** владение оружием, базовый бонус к атаке +8.

**Выгода:** когда вы используете выбранное вами оружие, ваш диапазон угрозы удваивается.

**Особое:** вы можете взять Улучшенный Критический Удар несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому типу оружия. Этот эффект не складывается с любыми другими эффектами, которые расширяют диапазон угрозы оружия.

### Улучшенное Обезоруживание (Боевой) — Improved Disarm

Вы умеете искусно выбивать оружие из рук противников.

**Выгода:** вы не провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр обезоруживание. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам на обезоруживание противника. Вы так же получаете бонус +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается обезоружить вас.

**Без Навыка:** вы провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр обезоруживание.

### Улучшенный Фамильяр — Improved Familiar

Этот навык позволяет вам приобрести могучего фамильяра, но только если вы можете приобрести нового фамильяра.

**Условия Приобретения:** способность приобрести нового фамильяра, совместное мировоззрение, достаточно высокий уровень (смотрите ниже).

**Выгода:** во время выбора фамильяра вам так же становятся доступны существа, приведенные ниже (ради статистики этих существ смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*). Вы можете выбрать фамильяра с мировоззрением, отличающимся от вашего на один шаг в любом направлении мировоззренческой оси (законный или хаотичный, добрый или злой).

Фамильяр	Мировоззрение	Уровень Волшебного Заклинателя
Небесный ястреб <sup>1</sup>	Нейтрально-доброе	3-ий

Лютая крыса	Нейтральное	3-ий
Демоническая гадюка <sup>2</sup>	Нейтрально-злое	3-ий
Элементал, Маленький (любого типа)	Нейтральное	5-ый
Стриг	Нейтральное	5-ый
Гомункул <sup>3</sup>	Любое	7-ой
Имп	Законно-злое	7-ой
Мефит (любого типа)	Нейтральное	7-ой
Псевдодракон	Нейтрально-доброе	7-ой
Квазит	Хаотично-злое	7-ой

<sup>1</sup>Или другое небесное животное из списка стандартных фамильяров.

<sup>2</sup>Или другое демоническое животное из списка стандартных фамильяров.

<sup>3</sup>Хозяин сперва должен создать гомункула.

В остальном улучшенные фамильяры используют правила для обычных фамильяров, с двумя исключениями: если тип существа не принадлежит к животным, то этот тип не меняется; и улучшенные фамильяры не получают способности разговаривать с другими существами своего рода (хотя многие из них уже имеют способность к общению).

## Улучшенный Финт (Боевой) — Improved Feint

Вы искусно дурачите своих противников в битве.

**Условия Приобретения:** Инт 13, Боевая Сноровка.

**Выгода:** вы можете делать проверку на Обман для финта в битве в качестве действия движения.

**Без Навыка:** финты в битве являются стандартными действиями.

## Улучшенный Захват (Боевой) — Improved Grapple

Вы искусно удерживаете противника.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Улучшенный Безоружный Бой.

**Выгода:** вы не провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр захват. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам на захват противника. Вы так же получаете бонус +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается схватить вас.

**Без Навыка:** вы провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр захват.

## Улучшенная Превосходная Стойкость — Improved Great Fortitude

Вы можете обратиться к внутренним резервам для сопротивления болезням, ядам и другим мучительным недугам.

**Условия Приобретения:** Превосходная Стойкость.

**Выгода:** раз в день вы можете перебросить спас на Стойкость. Вы должны решить использовать эту способность до того, как будет известен результат. Вы должны применить второй бросок, даже если он хуже.

## Улучшенная Инициатива (Боевой) — Improved Initiative

Ваши быстрые рефлексы позволяют вам быстро реагировать на опасность.

**Выгода:** вы получаете бонус +4 к проверкам на инициативу.

## **Улучшенная Железная Воля — Improved Iron Will**

Вы наловчились избегать окружающей опасности.

**Условия Приобретения:** Молниеносные Рефлексы.

**Выгода:** раз в день вы можете перебросить спас на Реакцию. Вы должны решить использовать эту способность до того, как будет известен результат. Вы должны применить второй бросок, даже если он хуже.

## **Улучшенные Молниеносные Рефлексы — Improved Lightning Reflexes**

Вы наловчились избегать окружающей опасности.

**Условия Приобретения:** Молниеносные Рефлексы.

**Выгода:** раз в день вы можете перебросить спас на Реакцию. Вы должны решить использовать эту способность до того, как будет известен результат. Вы должны применить второй бросок, даже если он хуже.

## **Улучшенное Сбивание (Боевой) — Improved Overrun**

Вы умеете искусно сбивать своих противников с ног.

**Условия Приобретения:** Могучий Удар, базовый бонус к атаке +1, Сил 13.

**Выгода:** вы не провоцируете атаки по возможности во время выполнения боевого маневра сбивание. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам на сбивание противника. Вы так же получаете бонус +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается сбить вас. Цели вашей попытки сбивания могут решить не избегать вас.

**Без Навыка:** вы провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр сбивание.

## **Улучшенный Точный Выстрел (Боевой) — Improved Precise Shot**

Ваши дистанционные атаки игнорируют все, кроме непроницаемого покрова и полного укрытия.

**Условия Приобретения:** Лов 19, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** ваши дистанционные атаки игнорируют бонус к ЗА, предоставляемый целям всем, что ниже полного укрытия, и шанс на промах, предоставляемый целям всем, кроме непроницаемого покрова. Полное укрытие и непроницаемый покров предоставляют свои обычные выгоды против ваших дистанционных атак.

**Без Навыка:** смотрите правила для эффектов укрытия и покрова в Главе 8.

## **Улучшенный Удар Щитом (Боевой) — Improved Shield Bash**

Вы можете защищать себя своим щитом, даже если вы используете его для атаки.

**Условия Приобретения:** Владение Щитом.

**Выгода:** когда вы проводите удар щитом, вы все еще можете применять бонус щита к своей ЗА.

**Без Навыка:** без этого навыка персонаж, проводящий удар щитом, теряет бонус щита к ЗА до своего следующего хода (смотрите Главу 6).

## **Улучшенное Уничтожение Амуниции (Боевой) — Improved Sunder**

Вы умеете искусно портить оружие и броню своих противников.

**Условия Приобретения:** Сил 13, Могучий Удар, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы не провоцируете атаки по возможности во время выполнения боевого маневра уничтожение амуниции. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам на уничтожение



изделия. Вы так же получаете бонус +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается сломать ваши принадлежности.

**Без Навыка:** вы провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр уничтожение амуниции.

## **Улучшенная Подсечка (Боевой) — Improved Trip**

Вы умеете искусно опрокидывать своих противников на землю.

**Условия Приобретения:** Инт 13, Боевая Сноровка.

**Выгода:** вы не провоцируете атаки по возможности во время выполнения боевого маневра подсечка. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам на подсекаание противника. Вы так же получаете бонус +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается подсесть вас.

**Без Навыка:** вы провоцируете атаку по возможности, когда выполняете боевой маневр подсечка.

## **Улучшенный Бой Двумя Руками (Боевой) — Improved Two-Weapon Fighting**

Вы искусно сражаетесь обеими руками.

**Условия Приобретения:** Лов 17, Бой Двумя Руками, базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** в дополнение к получению одной стандартной дополнительной атаки с неосновным оружием, вы получаете вторую атаку с ним, но со штрафом -5.

**Без Навыка:** без этого навыка вы можете получить только одну дополнительную атаку с неосновным оружием.

## **Улучшенный Безоружный Бой (Боевой) — Improved Unarmed Strike**

Вы искусно сражаетесь голыми руками.

**Выгода:** вы считаетесь вооруженным даже если у вас нет оружия — вы не провоцируете атаки по возможности, когда атакуете противников без оружия. Ваши безоружные удары могут наносить смертельное или не-смертельное повреждение, на ваш выбор.

**Без Навыка:** без этого навыка вы считаетесь безоружным во время проведения атак безоружным ударом, и вы можете наносить только не-смертельное повреждение такими атаками.

## **Улучшенный Губительный Удар (Боевой) — Improved Vital Strike**

Вы можете провести одну атаку, наносящую большое повреждение.

**Условия Приобретения:** Губительный Удар, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** когда вы используете действие атаки, вы можете провести одну атаку, с самым высоким базовым бонусом к атаке, наносящую дополнительное повреждение. Киньте кость повреждения оружием для атаки три раза и сложите результаты вместе, прежде чем добавлять бонусы от Силы, способности оружия (типа *пылающее*) или повреждение, основывающееся на точности (типа скрытой атаки) и других бонусов к повреждению. Эта дополнительная кость повреждения оружием не умножается при критическом ударе, но добавляется к сумме 3.2.

## **Мастерство Импровизированного Оружия (Боевой) — Improvised Weapon Mastery**

Вы можете превратить почти любой предмет в смертоносное оружие, от заточенной ножки стула до мешка муки.

**Условия Приобретения:** Неожиданная Импровизация или Метатель, базовый бонус к атаке +8.



**Выгода:** вы не страдаете ни от каких штрафов за использование импровизированного оружия. Увеличьте количество повреждения, наносимого импровизированным оружием, на одну ступень (например, 1к4 становится 1к6) до максимума 1к8 (2к6 если импровизированное оружие является двуручным). Импровизированное оружие имеет диапазон критической угрозы 19-20, с критическим множителем x2.

## **Устрашающий Вид (Боевой) — Intimidating Prowess**

Ваша физическая сила пугает других.

**Выгода:** добавьте модификатор Силы к проверкам на умение Запугивания в дополнение к модификатору Харизмы.

## **Железная Воля — Iron Will**

Вы более устойчивы к ментальным эффектам.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем спасброскам на Волю.

## **Лидерство — Leadership**

Вы привлекаете к себе последователей и соратников, приглашая их присоединиться к своим приключениям.

**Условия Приобретения:** 7-ой уровень персонажа.

**Выгода:** этот навык позволяет вам привлекать верных подручных и определенное число преданных подчиненных, которые будут помогать вам. Подручным обычно является NPC с классовыми уровнями, а последователи обычно являются низкоуровневыми NPC. Смотрите Таблицу 5-2 ради того, какого уровня подручных и сколько последователей вы можете завербовать.

Модификаторы Лидерства: на ваш показатель Лидерства могут повлиять несколько факторов, заставляя его отличаться от базового показателя (уровень персонажа + модификатор Хар).

Ваша репутация (с точки зрения подручного или последователя, которого вы пытаетесь привлечь) увеличивает или уменьшает ваш показатель Лидерства:

Репутация Лидера	Модификатор
Большая слава	+2
Справедливость и великодушие	+1
Особая власть	+1
Провал	-1
Отчужденность	-1
Жестокость	-2

Во время попытки привлечь подручных так же могут применяться и другие модификаторы, как указано ниже.

Лидер...	Модификатор
Имеет фамильяра, особого скакуна или животного-спутника	-2
Вербует подручного другого мировоззрения	-1
Становится причиной смерти подручного	-2*

\* За каждого убитого подручного.

Последователи имеют иные приоритеты, нежели подручные. Когда вы пытаетесь привлечь последователя, используйте следующие модификаторы.

Лидер...	Модификатор
Имеет цитадель, базу операций, гильдию и т.д.	+2
Много перемещается	-1
Становится причиной смерти других последователей	-1

*Показатель Лидерства:* ваш базовый показатель Лидерства равен вашему уровню плюс ваш модификатор Харизмы. Чтобы принять в расчет отрицательные модификаторы Харизмы, эта таблица принимает во внимание очень низкие показатели Лидерства, но вы все еще должны быть 7-ого и выше уровня, чтобы получить навык Лидерства. Внешние факторы могут повлиять на ваш показатель Лидерства, как описано выше.

*Уровень Подручного:* вы можете привлечь подручного по этот уровень включительно. Вне зависимости от вашего показателя Лидерства, вы можете завербовать подручного, который на два и более уровня ниже вас. Подручный должен быть снаряжен принадлежностями, соответствующими его уровню (смотрите Главу 14). Подручный может иметь любую расу или класс. Мировоззрение подручного не может быть противоположно вашему по оси порядок/хаос или добро/зло, и вы получаете штраф -1 к своему показателю Лидерства, если вербуете подручного с мировоззрением, отличающимся от вашего. Подручный не считается членом партии во время распределения XP. Вместо этого разделите уровень подручного на ваш уровень. Умножьте этот результат на XP, доставшееся вам, после чего дайте это число очков опытности подручному. Если подручный получит достаточно XP, чтобы подняться в уровне, который на один отстает от вашего, то в этом случае подручный не получает нового уровня — его общие XP на 1 очко меньше количества, необходимого для достижения следующего уровня.

*Количество Последователей Данного Уровня:* вы можете вести не больше указанного количества персонажей приведенного уровня. Последователи похожи на подручных, за исключением того, что обычно они являются низкоуровневыми NPC. Поскольку они обычно отстают от вас на 5 и более уровней, они вряд ли будут полезны в битве.

Последователи не получают опыта и, таким образом, не растут в уровнях. Когда вы получаете новый уровень, проконсультируйтесь с Таблицей 5-2, чтобы определить, можете

ли вы получить еще больше последователей, некоторые из которых могут быть более высокого уровня, чем уже имеющиеся последователи. Однако не советуйтесь с таблицей, чтобы посмотреть, получил ли ваш подручный уровни, поскольку подручные зарабатывают уровни самостоятельно.

**Таблица 5-2: Лидерство**

Показатель Лидерства	Уровень Подручного	Кол-во последователей данного уровня					
		1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой
1 или ниже	—	—	—	—	—	—	—
2	1-ый	—	—	—	—	—	—
3	2-ой	—	—	—	—	—	—
4	3-ий	—	—	—	—	—	—
5	3-ий	—	—	—	—	—	—
6	4-ый	—	—	—	—	—	—
7	5-ый	—	—	—	—	—	—
8	5-ый	—	—	—	—	—	—
9	6-ой	—	—	—	—	—	—
10	7-ой	5	—	—	—	—	—
11	7-ой	6	—	—	—	—	—
12	8-ой	8	—	—	—	—	—
13	9-ый	10	1	—	—	—	—
14	10-ый	15	1	—	—	—	—
15	10-ый	20	2	1	—	—	—
16	11-ый	25	2	1	—	—	—
17	12-ый	30	3	1	1	—	—
18	12-ый	35	3	1	1	—	—
19	13-ый	40	4	2	1	1	—
20	14-ый	50	5	3	2	1	—
21	15-ый	60	6	3	2	1	1
22	15-ый	75	7	4	2	2	1
23	16-ый	90	9	5	3	2	1
24	17-ый	110	11	6	3	2	1
25 или выше	17-ый	135	13	7	4	2	2

## Молниеносные Рефлексы — Lightning Reflexes

Ваши рефлексы быстрее обычного.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем спасброскам на Реакцию.

## Стойка Молнии (Боевой) — Lightning Stance

Скорость, с которой вы двигаетесь, практически не позволяет противникам попасть по вам.

**Условия Приобретения:** Лов 17, Уклонение, Стойка Ветра, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** если вы предпринимаете два действия для движения или действия отступления за один ход, то вы получаете 50% покров на 1 раунд.

## Выпад (Боевой) — Lunge

Вы можете бить врагов, которые обычно находятся вне вашей досягаемости.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** вы можете увеличить досягаемость своих ближних атак на 5 футов до конца своего хода, получив штраф -2 к ЗА до вашего следующего хода. Вы должны решить использовать эту способность до проведения любых атак.

## Склонность к Магии — Magical Aptitude

Вы искусно творите заклинания и используете магические изделия.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на Магическое Ремесло и Использование Магических Устройств. Если вы имеете 10 и больше рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## Многократный Выстрел (Боевой) — Manyshot

Вы можете выстрелить множеством стрел в одну цель.

**Условия Приобретения:** Лов 17, Выстрел в Упор, Быстрая Стрельба, базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** проводя полную атаку с луком, ваша первая атака стреляет двумя стрелами. Если атака попадает, то попадают обе стрелы. Добавьте основанное на точности повреждение (типа скрытой атаки) и повреждение от критического удара только один раз для этой атаки. Бонусы к повреждению от использования составного лука с высоким бонусом Силы применяется к каждой стреле, так же как и другие бонусы к повреждению, типа заклятого врага следопыта. Поглощение урона и сопротивляемости применяются к каждой стреле.

## Владение Воинским Оружием (Боевой) — Martial Weapon Proficiency

Выберите тип воинского оружия. Вы понимаете, как использовать этот тип воинского оружия в бою.

**Выгода:** вы проводите нормальные броски атаки с выбранным оружием (без штрафа за неумение владеть оружием).

**Без Навыка:** пользуясь оружием, которым вы не умеете владеть, вы получаете штраф -4 к броскам атаки.

**Особое:** варвары, бойцы, паладины и следопыты умеют владеть всем воинским оружием. Им не нужно выбирать этот навык. Вы можете брать Владение Воинским Оружием несколько раз. Каждый раз, когда вы берете навык, он применяется к новому типу оружия.

## Мастер Ремесленник — Master Craftsman

Ваши превосходные умения ремесленника позволяют вам создавать простые магические изделия.

**Условия Приобретения:** 5 рангов в любом умении Ремесла или Профессии.

**Выгода:** выберите одно умение Ремесла или Профессии, в котором у вас есть хотя бы 5 рангов. Вы получаете бонус +2 к проверкам ваших выбранных умений Ремесла или Профессии. Ранги в вашем выбранном умении считаются вашим уровнем заклинателя в целях квалификации для навыков Изготовления Волшебного Оружия и Брони и Изготовления Чудесных Предметов. Вы можете создавать магические изделия, используя эти навыки, применяя свои ранги в выбранном умении вместо своего общего уровня заклинателя. Вы должны использовать выбранное умение для проверки, чтобы создать изделие. СЛ создания изделия все еще увеличивается из-за любых требований заклинания (смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации).

**Без Навыка:** только заклинатели могут брать навыки Изготовление Волшебного Оружия и Брони и Изготовление Чудесных Предметов.

## Предельное Усиление Заклинаний (Метамагия) — Maximize Spell

Ваши заклинания оказывают максимально возможный эффект.

**Выгода:** все переменные, числовые эффекты изменяемого заклинания увеличиваются до максимума. Спасброски и встречные броски не затрагиваются, так же как и заклинания без переменных значений. Предельно усиленное заклинание использует слот заклинания тремя уровнями выше, чем фактический уровень заклинания. Одновременно усиленное и предельно усиленное заклинание получает отдельные выгоды от каждого навыка: максимальный результат плюс половина обычного выпавшего результата.

## Гнев Медузы (Боевой) — Medusa's Wrath

Вы можете извлечь пользу из неадекватности противника, нанося множество ударов.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Безоружный Бой, Кулак Горгоны, Стилль Скорпиона, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** всякий раз, когда вы используете действие полной атаки и проводите хотя бы один безоружный удар, вы можете провести два дополнительных безоружных удара с самым высоким базовым бонусом к атаке. Эти бонусные атаки нужно проводить по ошеломленным, застигнутым врасплох, парализованным, обессиленным, оглушенным или бессознательным противникам.

## Подвижность (Боевой) — Mobility

Вы умеете легко перемещаться по полю боя.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Уклонение.

**Выгода:** вы получаете бонус уклонения +4 к Классу Защиты от атак по возможности, которые проводятся в момент, когда вы выходите или передвигаетесь по зоне угрозы. Условия, вынуждающие вас терять ваш бонус Ловкости к Классу Защиты (если такой есть) так же заставляет вас терять бонусы уклонения. Бонусы уклонения складываются друг с другом, в отличие от большинства типов бонусов.

## Верховая Стрельба (Боевой) — Mounted Archery

Вы искусно проводите дистанционные атаки, находясь в седле.

**Условия Приобретения:** Верховая Езда 1 ранг, Верховой Бой.

**Выгода:** штраф, который вы получаете во время использования дистанционного оружия во время верховой езды, уменьшается на половину: -2 вместо -4, если ваш скакун предпринимает двойное перемещение, и -4 вместо -8, если ваш скакун бежит.

## Верховой Бой (Боевой) — Mounted Combat

Вы имеете большой опыт в управлении своим скакуном во время битвы.

**Условия Приобретения:** Верховая Езда 1 ранг.

**Выгода:** один раз в раунд, когда ваш скакун получил удар во время битвы, вы можете попробовать сделать проверку на Верховую Езду (в качестве мгновенного действия), чтобы отменить удар. Удар отменяется, если результат проверки на Верховую Езду больше, чем бросок атаки противника.

## Природное Заклинание — Natural Spell

Вы можете творить заклинания, даже когда находитесь в форме, не позволяющей творить заклинания.

**Условия Приобретения:** Муд 13, классовая особенность оборотничество.

**Выгода:** вы можете применять вербальные и соматические компоненты заклинаний во время

использования оборотничества. Вы заменяете различными звуками и жестами обычные вербальные и соматические компоненты заклинания.

Вы так же можете использовать любые имеющиеся материальные компоненты или сосредоточия, даже если эти предметы слились с вашей текущей формой. Этот навык не позволяет использовать магические изделия, пока вы находитесь в форме, обычно не позволяющей вам использовать их, и вы не получаете способность разговаривать, используя оборотничество.

## **Легкая Поступь — Nimble Moves**

Вы можете с легкостью преодолеть одно препятствие.

**Условия Приобретения:** Лов 13.

**Выгода:** всякий раз при передвижении вы можете перемещаться по 5 футам сложного ландшафта каждый раунд, словно это нормальный ландшафт. Этот навык позволяет вам предпринимать 5-футовый шаг по сложному ландшафту.

## **Проникающий Удар (Боевой) — Penetrating Strike**

Ваши атаки способны проникнуть сквозь защиту некоторых существ.3.2

**Условия Приобретения:** Концентрация на Оружии, боец 12-ого уровня, владение оружием.

**Выгода:** ваши атаки, проводимые оружием, выбранным для Концентрации на Оружии, игнорируют до 5 пунктов поглощения урона3.2. Этот навык не применяется к поглощению урона без типа (типа ПУ 10/—).

## **Убедительность — Persuasive**

Вы искусно управляете чужим отношением и запугиванием других, склоняя их на свою сторону.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на умения Дипломатия и Запугивание. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Точное Прицеливание (Боевой) — Pinpoint Targeting**

Вы умеете находить бреши в броне противника.

**Условия Приобретения:** Лов 19, Улучшенный Точный Выстрел, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, базовый бонус к атаке +16.

**Выгода:** в качестве стандартного действия проведите одну дистанционную атаку. Цель не получает никаких бонусов брони, естественной брони или щита к своему Классу Защиты. Вы не получаете выгоды от этого навыка, если двигаетесь в этот раунд.

## **Выстрел в Упор (Боевой) — Point-Blank Shot**

Вы особенно точны, когда проводите дистанционные атаки по близким целям.

**Выгода:** вы получаете бонус +1 к броскам атаки и повреждения с дистанционным оружием на расстоянии до 30 футов.

## **Могучий Удар (Боевой) — Power Attack**

Вы можете проводить особенно смертоносные ближние атаки, жертвуя точностью ради силы.

**Условия Приобретения:** Сил 13, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы можете решить взять штраф -1 ко всем броскам ближней атаки и проверкам на боевой маневр, чтобы получить бонус +2 ко всем броскам ближнего повреждения. Этот бонус к повреждению увеличивается на половину (50%), если вы наносите атаку двуручным оружием, одноручным оружием, используемым обеими руками, или основным естественным





оружием, добавляющим 1,5 модификатора Силы к броскам повреждения.

Этот бонус к повреждению уменьшается на половину (-50%), если вы проводите атаку неосновным оружием или второстепенным естественным оружием. Когда ваш базовый бонус к атаке достигает +4, и каждые последующие 4 пункта, штраф увеличивается на -1, а бонус к повреждению на +2. Вы должны решить использовать этот навык до самого броска атаки, и его эффекты длятся до вашего следующего хода. Бонус к повреждению не применяется к касательным атакам или эффектам, которые не вредят очкам хитов.

### **Точный Выстрел (Боевой) — Precise Shot**

Вы имеете большой опыт в стрельбе дистанционными атаками в ближнем бою.

**Условия Приобретения:** Выстрел в Упор.

**Выгода:** вы можете стрелять или метать дистанционное оружие в противников, вовлеченных в ближний бой, и не получать стандартного штрафа -4 к своему броску атаки.

### **Быстрое Извлечение Оружия (Боевой) — Quick Draw**

Вы можете извлекать оружие быстрее других.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы можете извлекать оружие в качестве свободного действия вместо действия движения. Вы можете извлекать скрытое оружие (смотрите умение Ловкость Рук) в качестве действия движения.

Персонаж, который выбрал этот навык, может метать оружие с нормальной скоростью атак (как персонаж с луком). Алхимические изделия, зелья, свитки и палочки нельзя быстро извлекать с помощью этого навыка.

**Без Навыка:** без этого навыка вы можете извлечь оружие в качестве действия движения, или (если ваш базовый бонус к атаке равен +1 или выше) в качестве свободного действия во время передвижения. Без этого навыка вы можете извлекать скрытое оружие в качестве стандартного действия.

## Ускорение Заклинаний (Метамагия) — Quicken Spell

Вы можете творить заклинания в мгновение ока.

**Выгода:** сотворение ускоренного заклинания является быстрым действием. Вы можете выполнить другое действие, даже сотворить другое заклинание, в тот же раунд, когда вы творите ускоренное заклинание. Заклинание, чье время сотворения занимает больше 1 раунда или 1 полноценного действия<sup>4.1</sup>, нельзя ускорить.

Ускоренное заклинание использует слот заклинания четырьмя уровнями выше, чем фактический уровень заклинания. Сотворение ускоренного заклинания не провоцирует атаку по возможности.

**Особое:** вы можете применить эффекты этого навыка к самопроизвольным заклинаниям, пока их время сотворения не превышает 1 полноценного действия, без увеличения времени сотворения заклинания.

## Быстрая перезарядка (Боевой) — Rapid Reload

Выберите тип арбалета (самострел, легкий или тяжелый).

Вы можете быстро перезаряжать это оружие.

**Условия Приобретения:** Владение Оружием (выбранный тип арбалета).

**Выгода:** время, необходимое вам на перезарядку выбранного вами типа арбалета, уменьшается до свободного действия (для самострела и легкого арбалета) или действия движения (для тяжелого арбалета). Перезарядка арбалета все еще провоцирует атаку по возможности. Если вы выбрали этот навык для самострела или легкого арбалета, то вы можете выстрелить из этого оружия столько раз за действие полной атаки, сколько раз вы выстрелили бы из лука.

**Без Навыка:** персонажу без этого навыка нужно действие движения для перезарядки самострела или легкого арбалета, или полноценное действие для перезарядки тяжелого арбалета.

**Особое:** вы можете взять Быструю Перезарядку несколько раз. При каждом выборе этого навыка вы применяете его к новому типу арбалета.

## Быстрая Стрельба (Боевой) — Rapid Shot

Вы можете провести дополнительную дистанционную атаку.

**Выгода:** проводя действие полной атаки с дистанционным оружием, вы можете выстрелить один дополнительный раз в этот раунд. Все ваши броски атаки получают штраф -2 во время использования Быстрой Стрельбы.

## Верховой Прорыв (Боевой) — Ride-By Attack

Когда вы находитесь верхом и проводите натиск, вы можете переместиться, ударить врага и продолжить перемещение.

**Условия Приобретения:** Верховая Езда 1 ранг, Верховой Бой.

**Выгода:** когда вы находитесь верхом и используете действие натиска, вы можете переместиться и атаковать, как при обычном натиске, а затем переместиться снова (продолжая прямую линию натиска). Ваше общее передвижение за этот раунд не может превышать удвоенную скорость вашего скакуна. Вы и ваш скакун не провоцируете атаку по возможности со стороны атакуемого вами противника.

## Бегун — Run

Вы быстроногий.

**Выгода:** во время бега вы передвигаетесь со своей пятикратной обычной скоростью (если носите среднюю, легкую или никакую броню и несете не более чем средний груз) или с четырехкратной скоростью (если носите тяжелую броню или несете тяжелый груз).

Если вы делаете прыжок с разбега (смотрите описание умения Акробатика), то вы получаете бонус +4 к своим проверкам на Акробатику. Во время бега вы сохраняете свой бонус Ловкости к Классу Защиты.

**Без Навыка:** во время бега вы передвигаетесь с четырехкратной своей скоростью (если носите среднюю, легкую или никакую броню и несете не более чем средний груз) или с трехкратной скоростью (если носите тяжелую броню или несете тяжелый груз), и вы теряете свой бонус Ловкости к ЗА.

## **Стиль Скорпиона (Боевой) — Scorpion Style**

Вы можете провести безоружный удар, который сильно затрудняет движения вашей цели.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Безоружный Бой.

**Выгода:** чтобы использовать этот навык, вы должны провести одну безоружную атаку в качестве стандартного действия. Если эта безоружная атака попадает, то вы причиняете обычное повреждение, а базовая наземная скорость цели уменьшается на 5 футов на количество раундов, равное вашему модификатору Мудрости, если она не проходит спасбросок на Стойкость (СЛ 10 +  $\frac{1}{2}$  вашего уровня персонажа + ваш модификатор Муд).

## **Написание Свитков (Изготовление Изделий) — Scribe Scroll**

Вы умеете создавать магические свитки.

**Условия Приобретения:** 1-ый уровень заклинателя.

**Выгода:** вы можете создавать свиток любого известного вам заклинания. Написание свитка занимает 2 часа, если его базовая цена равна 250 зм и меньше, в остальном написание свитка занимает 1 день за каждые 1,000 зм в его базовой цене. Чтобы написать свиток, вы должны использовать сырье, стоящее половину от его базовой цены. Смотрите правила создания магических изделий в Главе 15 ради большей информации.

## **Избирательное Проведение Энергии — Selective Channeling**

Вы можете выбрать, на кого будет воздействовать ваше проведение энергии.

**Условия Приобретения:** Хар 13, классовая особенность проведение энергии.

**Выгода:** когда вы проводите энергию, вы можете выбрать то количество целей в области, которое не превышает ваш модификатор Харизмы. Эти цели не подвергаются вашему проведению энергии.

**Без Навыка:** все цели во взрыве 30 футов подвергаются вашему проведению энергии. Вы можете только выбрать, будете ли подвержены ему вы сами.

## **Самодостаточность — Self-Sufficient**

Вы умеете выживать в глуши и знаете, как нужно эффективно обрабатывать раны.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на Лечение и Выживание. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Пробивание Защиты (Боевой) — Shatter Defenses**

Ваше мастерство с выбранным оружием оставляет противников беспомощными, если вы бьете по ним, когда их защита уже ослаблена.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Оружии, Устрашающее Хвастовство, базовый бонус к атаке +6, владение оружием.

**Выгода:** любой потрясенный, испуганный или паникующий противник, ударенный вами в этот раунд, считается застигнутым врасплох для ваших атак до конца вашего следующего хода. Это включает в себя любые дополнительные атаки, которые вы проводите в этот раунд.

## Концентрация на Щите (Боевой) — Shield Focus

Вы умеете искусно отражать удары своим щитом.

**Условия Приобретения:** Владение Щитом, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** увеличьте бонус к ЗА, предоставляемый любым используемым вами щитом, на 1.

## Мастер Щита (Боевой) — Shield Master

Ваше мастерское владение щитом позволяет вам сражаться им без помех.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Удар Щитом, Владение Щитом, Толчок Щитом, Бой Двумя Руками, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** вы не страдаете ни от каких штрафов к броскам атаки для щита, пока вы владеете другим оружием. Добавьте бонус улучшения вашего щита к броскам атак и повреждения для щита, словно это бонус улучшения оружия<sup>2.1</sup>.

## Владение Щитом (Боевой) — Shield Proficiency

Вы обучены использовать щит должным образом.

**Выгода:** когда вы используете щит (кроме ростового щита), штраф брони щита к проверке применяется только к проверкам умений, основанным на Силе и Ловкости.

**Без Навыка:** когда вы используете щит, которым вы владеть не умеете, вы получаете штраф брони щита к проверке к броскам атаки и проверкам умений, связанным с передвижением.

**Особое:** варвары, барды, священники, друиды, бойцы, паладины и следопыты автоматически получают Владение Щитом в качестве бонусного навыка. Им не нужно выбирать его.

## Толчок Щитом (Боевой) — Shield Slam

В правильном положении ваш щит может использоваться для отбрасывания противников.

**Условия Приобретения:** Улучшенный Удар Щитом, Владение Щитом, Бой Двумя Руками, базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** любые противники, ударенные вашим щитом, так же являются жертвами свободной атаки напором, заменяя ваш бросок атаки проверкой на боевой маневр (смотрите Главу 8).

Этот напор не провоцирует атаку по возможности. Противники, которые не могут отступить назад из-за стены или другой поверхности, сбиваются с ног после смещения на максимально возможное расстояние. Вы можете решить переместиться вместе со своей целью, если способны предпринять 5-футовый шаг, или потратить действие для передвижения в этот ход.

## Стрельба на Ходу (Боевой) — Shot on the Run

Вы можете переместиться, выстрелить из дистанционного оружия, и переместиться снова, прежде чем ваш противник сумеет среагировать.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Уклонение, Подвижность, Выстрел в Упор, базовый бонус к атаке +4.

**Выгода:** в качестве полноценного действия вы можете переместиться на своей скорости и провести одну дистанционную атаку в любой момент своего движения.

**Без Навыка:** вы не можете перемещаться до и после атаки дистанционным оружием.

## Ослабляющий Критический Удар (Боевой, Критический) — Sickening Critical

Ваши критические удары заставляют ваших противников становиться чахлыми.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваш противник становится чахлым на 1 минуту. Эффекты этого навыка не складываются. Дополнительные попадания вместо этого продляют действие эффекта.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.

## **Безмолвное Заклинание (Метамагия) — Silent Spell**

Вы можете накладывать свои заклинания без каких-либо звуков.

**Выгода:** безмолвное заклинание можно творить без вербальных компонентов. Заклинания без вербальных компонентов не затрагиваются. Безмолвное заклинание использует слот заклинания одним уровнем выше, чем фактический уровень заклинания.

**Особое:** заклинания барда нельзя улучшить этим навыком.

## **Владение Простым Оружием (Боевой) — Simple Weapon Proficiency**

Вы обучены обращению с базовым оружием.

**Выгода:** вы проводите нормальные броски атаки с простым оружием без штрафов.

**Без Навыка:** пользуясь оружием, которым вы не умеете владеть, вы получаете штраф -4 к броскам атаки.

**Особое:** все персонажи, кроме друидов, монахов и волшебников, автоматически умеют владеть всем простым оружием.

## **Концентрация на Умении — Skill Focus**

Выберите умение. Вы особенно искусны с этим умением.

**Выгода:** вы получаете бонус +3 ко всем проверкам, связанным с выбранным умением. Если вы имеете 10 и более рангов в этом умении, то бонус возрастает до +6.

**Особое:** вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому умению.

## **Ловля Стрел (Боевой) — Snatch Arrows**

Вместо отбивания стрелы или дистанционной атаки в сторону, вы можете ловить их посреди полета.

**Условия Приобретения:** Лов 15, Отражение Стрел, Улучшенный Безоружный Бой.

**Выгода:** во время использования навыка Отражение Стрел вы можете решить схватить снаряд вместо простого его отбивания. Метательное оружие можно немедленно метнуть обратно в первоначального отправителя в качестве атаки (даже если сейчас не ваш ход) или сохранить на потом. Для использования этого навыка вы должны держать хотя бы одну руку свободной (пустой).

## **Концентрация на Школе — Spell Focus**

Выберите школу магии. Всем заклинаниям из этой школы, которые вы сотворили, сложнее сопротивляться.

**Выгода:** добавьте +1 к Классу Сложности для всех спасбросков против заклинаний из этой выбранной школы магии.

**Особое:** вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новой школе магии.

## **Мастерское Владение Заклинаниями — Spell Mastery**

Вы мастерски овладели горсткой заклинаний, и можете подготавливать их без своей книги заклинаний.

**Условия Приобретения:** волшебник 1-ого уровня.

**Выгода:** каждый раз, когда вы берете этот навык, выберите заданное количество заклинаний, которые вам известны, равное вашему модификатору Интеллекта. С этого момента вы

можете подготавливать эти заклинания без обращения к книге заклинаний.

**Без Навыка:** без этого навыка вы должны использовать книгу заклинаний для подготовки всех своих заклинаний, кроме *чтения магии*.

## Проникающие Заклинания — Spell Penetration

Ваши заклинания пробиваются сквозь сопротивляемость заклинаниям легче, чем обычно.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 к проверкам на уровень заклинателя (1к20 + уровень заклинателя), сделанным ради преодоления сопротивляемости заклинаниям существа.

## Прерыватель Заклинаний (Боевой) — Spellbreaker

Вы можете нанести удар по вражеским заклинателям, которые провалили оборонительное сотворение, пока вы угрожали им.

**Условия Приобретения:** Прерыватель, боец 10-ого уровня.

**Выгода:** враги в вашей зоне угрозы, провалившие свои проверки для оборонительного сотворения заклинаний, провоцируют атаку по возможности с вашей стороны.

**Без Навыка:** враги, провалившие свои проверки для оборонительного сотворения заклинаний, не провоцируют атак по возможности.

## Вдохновенный Натиск (Боевой) — Spirited Charge

Ваш верховой натиск наносит потрясающее количество повреждений.

**Условия Приобретения:** Верховая Езда 1 ранг, Верховой Бой, Верховой Прорыв.

**Выгода:** находясь верхом и используя действие натиска, вы наносите двойное повреждение с оружием ближнего боя (или тройное повреждение с кавалерийским копьем).

## Атака на Ходу (Боевой) — Spring Attack

Вы можете ловко подойти к противнику, ударить и отступить, прежде чем он успеет среагировать.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Уклонение, Подвижность, базовый бонус к атаке +4.

**Выгода:** в качестве полноценного действия 3.2 вы можете переместиться со своей скоростью и провести одну ближнюю атаку без провоцирования атаки по возможности со стороны цели атаки. Вы можете переместиться до и после атаки, но вы должны переместиться хотя бы на 10 футов до атаки, а общее расстояние ваших перемещений не может превышать вашей скорости. Вы не можете использовать эту способность для проведения атаки по противнику, находящемуся по соседству с вами в начале вашего хода.

**Без Навыка:** вы не можете перемещаться до и после атаки.

## Сотрясающий Критический Удар (Боевой, Критический) — Staggering Critical

Ваши критические удары заставляют противников замедляться.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, базовый бонус к атаке +13.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваш противник становится обессиленным на 1к4+1 раундов. Успешный спас на Стойкость уменьшает длительность до 1 раунда. СЛ этого спас на Стойкость равна 10 + ваш базовый бонус к атаке. Эффекты этого навыка не складываются. Дополнительные попадания вместо этого продляют действие эффекта.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.



## **Стоять! (Боевой) — Stand Still**

Вы можете останавливать противников, которые пытаются зайти за вас.

**Условия Приобретения:** Боевые Рефлексы.

**Выгода:** когда противник провоцирует атаку по возможности, перемещаясь по соседним с вами квадратам, вы можете сделать проверку на боевой маневр в качестве своей атаки по возможности. В случае успеха противник не может перемещаться весь остальной свой ход. Враг все еще может предпринимать остальные действия, но он не может перемещаться. Этот навык так же применяется к любому существу, которое пытается выйти из соседнего с вами квадрата, если такое перемещение провоцирует атаку по возможности.

## **Незаметный — Stealthy**

Вы искусно избегаете нежелательного внимания и выскальзываете из пут.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем проверкам на умения Высвобождения и Незаметности. Если вы имеете 10 и более рангов в одном из этих умений, то бонус для этого умения возрастает до +4.

## **Шаг Вперед (Боевой) — Step Up**

Вы можете сократить дистанцию, когда противник пытается отойти.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** когда соседний противник пытается сделать 5-футовый шаг от вас, вы тоже можете сделать 5-футовый шаг в качестве мгновенного действия, если вы оказываетесь по соседству с противником, вызвавшим эту способность. Если вы делаете этот шаг, то вы не можете сделать 5-футовый шаг во время своего следующего хода. Если вы тратите действие на перемещение в свой следующий ход, то вычитите 5 футов из вашей общей нормы передвижения.

## **Бездвижное Заклинание (Метамагия) — Still Spell**

Вы можете творить заклинания неподвижно.

**Выгода:** бездвижное заклинание можно творить без соматических компонентов. Заклинания без соматических компонентов не затрагиваются. Бездвижное заклинание использует слот заклинания одним уровнем выше, чем фактический уровень заклинания.

## **Ответный Удар (Боевой) — Strike Back**

Вы можете наносить удары по противникам, которые атакуют вас, используя свою превосходящую досягаемость, целясь по их конечностям или оружию, когда они приближаются к вам.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** вы можете подготовить действие для проведения ближней атаки по любому противнику, атакующему вас в ближнем бою, даже если противник вне вашей досягаемости.

## **Оглушающий Критический Удар (Боевой, Критический) — Stunning Critical**

Ваши критические удары вызывают у противников оглушение.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, Сотрясающий Критический Удар, базовый бонус к атаке +17.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваш противник становится оглушенным на 1к4 раундов. Успешный спас на Стойкость уменьшает это до бессилия на 1к4 раундов. СЛ этого спаса на Стойкость равна 10 + ваш базовый бонус к атаке. Эффекты этого навыка не складываются. Дополнительные попадания вместо этого увеличивают

длительность действия эффекта.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.

## Оглушающий Кулак (Боевой) — Stunning Fist

Вы знаете, куда нужно ударить, чтобы временно оглушить противника.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Муд 13, Улучшенный Безоружный Бой, базовый бонус к атаке +8.

**Выгода:** вы должны объявить об использовании этого навыка до своего броска атаки (таким образом, провальный бросок атаки впустую тратит попытку). Оглушающий кулак заставляет противника, поврежденного вашим безоружным ударом, сделать спасбросок на Стойкость (СП 10 +  $\frac{1}{2}$  вашего уровня персонажа + ваш модификатор Мудрости) в дополнение к обычному наносимому повреждению. Обороняющийся, который провалил этот спасбросок, оглушается на 1 раунд (до начала вашего следующего хода). Оглушенный персонаж бросает все, что держит в руках, и не может предпринимать каких-либо действий<sup>4.1</sup>, теряет любой бонус Ловкости к ЗА и получает штраф -2 к ЗА. Вы можете попытаться провести оглушающую атаку один раз в день за каждые свои четыре уровня (но смотрите **Особое**), и не более одного раза в раунд. Конструкции, аморфы, растения, нежить, бестелесные существа и существа, имеющие иммунитет к критическим ударам, не подвергаются этому воздействию.

**Особое:** монах получает Оглушающий Кулак в качестве бонусного навыка на 1-ом уровне, даже если он не удовлетворяет условиям приобретения. Монах может попытаться провести оглушающую атаку столько раз в день, сколько у него уровней монаха, плюс один дополнительный раз за каждые четыре уровня в других классах.

## Метатель (Боевой) — Throw Anything

Вы привыкли метать подручные вещи.

**Выгода:** вы не получаете никаких штрафов за использование импровизированного дистанционного оружия. Вы получаете бонус ситуации +1 к броскам атаки с метательным брызговым оружием.

**Без Навыка:** вы получаете штраф -4 к броскам атаки с импровизированным оружием.

## Утомляющий Критический Удар (Боевой, Критический) — Tiring Critical

Ваши критические удары вызывают у противников утомление.

**Условия Приобретения:** Концентрация на Критическом Ударе, базовый бонус к атаке +13.

**Выгода:** каждый раз, когда вы наносите критический удар, ваш противник становится утомленным. Этот навык не накладывает дополнительных эффектов на утомленное или истощенное существо.

**Особое:** вы можете применять эффекты только одного критического навыка к отдельно взятому критическому удару, если у вас нет Мастерства Критических Ударов.

## Закаленность — Toughness

У вас высокая физическая выносливость.

**Выгода:** вы получаете +3 очка хитов. За каждую Кость Хитов после 3 вы получаете дополнительное +1 очко хитов. Если у вас больше чем 3 Кости Хитов, то вы получаете +1 очко хитов при каждом получении Кости Хитов (например, когда вы получаете уровень).

## Владение Ростовым Щитом (Боевой) — Tower Shield Proficiency

Вы обучены использовать ростовой щит должным образом.



**Выгода:** когда вы используете ростовой щит, штраф брони щита применяется только к проверкам умений, основанным на Силе и Ловкости.

**Без Навыка:** когда вы используете щит, которым вы владеть не умеете, вы получаете штраф брони щита к броскам атаки и проверкам умений, связанных с передвижением, включая и Верховую Езду.

**Особое:** бойцы автоматически получают Владение Ростовым Щитом в качестве бонусного навыка. Им не нужно выбирать его.

## **Затаптывание (Боевой) — Trample**

Находясь верхом, вы можете сшибить противника с ног и затоптать его под своим скакуном.

**Условия Приобретения:** Верховая Езда 1 ранг, Верховой Бой.

**Выгода:** когда вы пытаетесь сбить противника верхом, ваша цель не может решить уклониться от вас. Ваш скакун может провести атаку одним копытом по любой сбитой вами цели, получая стандартный бонус +4 к броскам атаки по сбитым целям.

## **Изгнание Нежити — Turn Undead**

Воззвав к высшим силам, вы заставляете нежить бежать от силы высвобожденной вами божественной энергии.

**Условия Приобретения:** классовая особенность проведение позитивной энергии.

**Выгода:** вы можете в качестве стандартного действия потратить одно свое использование проведения позитивной энергии для принуждения всей нежити в пределах 30 футов от вас бежать, словно в панике. Нежить получает спас на Волю для отмены эффекта. СЛ спас на Волю равна  $10 + \frac{1}{2}$  вашего уровня священника + ваш модификатор Харизмы. Нежить, провалившая свой спас, бежит 1 минуту. Разумная нежить получает новый спасбросок каждый раунд для прерывания эффекта. Если вы используете проведение энергии этим способом, то оно не оказывает других эффектов (оно не вредит и не лечит соседних существ).

## **Защита с Оружием в Обеих Руках (Боевой) — Two-Weapon Defense**

Вы умеете искусно защищаться с помощью двойного стиля.

**Условия Приобретения:** Лов 15, Бой Двумя Руками.

**Выгода:** владея двойным оружием или двумя оружиями (не считая естественное оружие и безоружные удары), вы получаете бонус щита +1 к своей ЗА. Когда вы сражаетесь обороняясь или используете действие глухой обороны, то этот бонус щита возрастает до +2.

## **Бой Двумя Руками (Боевой) — Two-Weapon Fighting**

Вы умеете сражаться с оружием в каждой своей руке. Вы можете провести одну дополнительную атаку каждый раунд второстепенным оружием.

**Условия Приобретения:** Лов 15.

**Выгода:** ваши штрафы к броскам атаки за использование двух орудий снижаются. Штраф к вашей первостепенной руке уменьшается на 2, а штраф к вашей неосновной руке уменьшается на 6. Смотрите Бой Двумя Руками в Главе 8.

**Без Навыка:** если вы владеете вторым оружием в своей неосновной руке, то вы можете провести одну дополнительную атаку этим оружием. Сражаясь подобным образом, вы получаете штраф -6 к обычной атаке или атакам вашей первостепенной руки и штраф -10 к атакам вашей неосновной руки. Если ваше неосновное оружие является легким, то оба штрафа уменьшаются на 2. Безоружный удар всегда считается легким.

## **Разрывание Двумя Оружиями (Боевой) — Two-Weapon Rend**

Нанеся удар обоими своими оружиями одновременно, вы можете использовать их для

нанесения глубоких ран.

**Условия Приобретения:** Лов 17, Двойной Разрез, Улучшенный Бой Двумя Руками, Бой Двумя Руками, базовый бонус к атаке +11.

**Выгода:** если вы попадаете по противнику своей первостепенной рукой и неосновным оружием, то вы наносите дополнительные 1к10 пунктов повреждения плюс 1,5 вашего модификатора Силы. Вы можете наносить это дополнительное повреждение лишь один раз за раунд.

## **Выбивание из Седла (Боевой) — Unseat**

Вы умеете искусно выбивать своих верховых противников из седла.

**Условия Приобретения:** Сил 13, Верховая Езда 1 ранг, Верховой Бой, Могучий Удар, Улучшенный Напор, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** когда вы производите верховой натиск с кавалерийским копьем на противника, рассчитайте атаку как обычно. В случае попадания вы можете немедленно сделать попытку свободного напора в дополнение к обычному повреждению. В случае успеха цель слетает со своей лошади и падает навзничь в пространстве, соседствующем с его скакуном прямо перед вами.

## **Губительный Удар (Боевой) — Vital Strike**

Вы проводите одну атаку, которая наносит намного больше повреждений, чем обычно.

**Условия Приобретения:** базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** когда вы используете действие атаки, вы можете провести одну атаку со своим самым большим базовым бонусом к атаке, наносящим дополнительное повреждение. Киньте кость повреждения оружием для атаки два раза и сложите результаты вместе, прежде чем добавлять бонусы от Силы, способности оружия (типа пылающее) или повреждение, основывающееся на точности (типа скрытой атаки) и других бонусов к повреждению. Эта дополнительная кость повреждения оружием не умножается при критическом ударе, но добавляется к сумме 3.2.

## **Фехтование (Боевой) — Weapon Finesse**

Вы научились использовать свое проворство в ближнем бою, в противовес грубой силе.

**Выгода:** с легким оружием, рапирой, плетью или шипованной цепью, сделанными для существа вашего размера, вы можете применять к броскам атаки свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы. Если вы носите щит, то его штраф брони применяется к вашим броскам атаки.

**Особое:** естественное оружие считается легким оружием.

## **Концентрация на Оружии (Боевой) — Weapon Focus**

Выберите один тип оружия. Вы также можете выбрать безоружный удар или захват (или луч, если вы заклинитель) в качестве своего оружия для этого навыка.

**Условия Приобретения:** владение выбранным оружием, базовый бонус к атаке +1.

**Выгода:** вы получаете бонус +1 ко всем броскам атаки, производимым с выбранным оружием.

**Особое:** вы можете взять этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому типу оружия.

## **Специализация на Оружии (Боевой) — Weapon Specialization**

Вы умеете искусно наносить повреждение одним оружием. Выберите один тип оружия (включая безоружный удар или захват), к которому вы уже применили навык Концентрация на Оружии. Вы наносите дополнительное повреждение во время использования этого



оружия.

**Условия Приобретения:** владение выбранным оружием, Концентрация на Оружии с выбранным оружием, боец 4-ого уровня.

**Выгода:** вы получаете бонус +2 ко всем броскам повреждения, производимым с выбранным оружием.

**Особое:** вы можете взять этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот навык, он применяется к новому типу оружия.

## **Веерная Атака (Боевой) — Whirlwind Attack**

Вы можете нанести удар по каждому врагу в пределах досягаемости.

**Условия Приобретения:** Лов 13, Инт 13, Боевая Сноровка, Уклонение, Подвижность, Атака на Ходу, базовый бонус к атаке +4.

**Выгода:** когда вы используете действие полной атаки, вы можете отказаться от своих обычных атак и вместо них провести одну ближнюю атаку с самым высоким базовым бонусом к атаке по всем противникам в пределах досягаемости. Вы должны сделать отдельный бросок атаки против каждого противника. Когда вы используете навык Веерной Атаки, вы так же лишаетесь любых бонусов или дополнительных атак, предоставляемых другими навыками, заклинаниями или способностями.

## **Распространенное Заклинание (Метамагия) — Widen Spell**

Вы можете творить свои заклинания таким образом, чтобы они занимали больше пространства.

**Выгода:** вы можете изменить заклинание со взрывом, излучением или расползанием, увеличив его зону поражения. Все числовые значения зоны поражения заклинания увеличиваются на 100%. Распростертое заклинание использует слот заклинания тремя уровнями выше, чем фактический уровень заклинания. Заклинания, которые не имеют зоны поражения любого из этих четырех видов, не затрагиваются этим навыком.

## **Стойка Ветра (Боевой) — Wind Stance**

Ваши беспорядочные движения не позволяют противникам точно в вас прицелиться.

**Условия Приобретения:** Лов 15, Уклонение, базовый бонус к атаке +6.

**Выгода:** если вы перемещаетесь более чем на 5 футов за свой ход, то вы получаете 20% покров на 1 раунд против дистанционных атак.