

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Черты дают вам прекрасную возможность усовершенствовать вашего персонажа. Эти черты предназначены для магической деятельности и предоставляют интересные варианты развития персонажам, пользующимся магией.

Чтобы получить черту, вы должны отвечать всем ее требованиям, если таковые имеются. Если вы когда-либо перестанете удовлетворять условиям черты (например, если вы используете систему переобучения, чтобы заменить тренировку требуемого навыка на другой навык), то впоследствии вы не можете использовать эту черту. Черта, у которой условием является класс, доступна только пользователям этого класса, также включая тех персонажей, которые выбрали этот класс через мультиклассовые черты.

ЧЕРТЫ ФАМИЛЬЯРОВ

Черты фамильяров предоставляют персонажам, основанным на магии, возможность получить особый тип духа-компаньона, который будет сопровождать их в качестве друга и сторонника. Некоторые из этих черт предоставляют таланты, связанные с ними, описание которых находится сразу после описания черты. Полные правила для фамильяров и черты, связанные с ними, можно встретить, начиная со страницы 137.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любая черта из этого раздела доступна персонажу любого уровня, отвечающего требованиям. Вы можете взять только черты героического этапа или мультиклассовые черты, если вы 10-го или ниже уровня.

ПРОКЛЯТАЯ СОГЛАСОВАННОСТЬ

Условие: Колдун, классовая черта Проклятие Колдуна

Выгода: Вы можете наложить ваше Проклятие Колдуна на существо, помеченное Проклятием Колдуна другого персонажа. Кроме того, вы получаете боевое превосходство над любым существом, которое находится под воздействием более чем одного Проклятия Колдуна.

МАГИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Условие: Инт 13, любой магический класс

Выгода: Когда вы попадаете по цели магическим огненным талантом, эта цель получает уязвимость к холоду 5 против вашей следующей атаки магическим талантом, направленного на нее до конца вашего следующего хода.

МАГИЧЕСКАЯ ЯРОСТЬ

Условие: Полуорк, любой магический класс

Выгода: Если вы используете вашу расовую способность *неистовый штурм* для нанесения дополнительного урона цели зональным или ближним магическим талантом, то вы наносите дополнительный урон всем существам, по которым вы попадете этим талантом, а не только одному.

ЗНАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ИНСТРУМЕНТОВ

Условие: Любой магический класс

Выгода: Выберите вид инструмента любого магического класса. Вы можете использовать этот вид инструментов для своих магических талантов.

Если этот инструмент является оружием, то вы не добавляете бонус владения оружием к своим атакам, если используете его как инструмент.

МАГИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

Условие: Человек, любой магический класс

Выгода: Если все ваши магические атакующие таланты на сцену израсходованы, то вы получаете бонус +2 к броску урона вашими неограниченными магическими талантами до конца сцены или до тех пор, пока не восстановите один из использованных вами атакующих талантов на сцену.

ОСТОРОЖНЫЙ ПРИЗЫВАТЕЛЬ

Условие: Тел 13, волшебник

Выгода: Существа, созданные вашим магическим призывающим талантом, получают бонус +1 ко всем защитами.

БЛИЖНЕЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Условие: Мечник-маг

Выгода: Когда вы используете дальнбойный или зональный атакующий талант мечника-мага и попадаете по противнику, вы получаете бонус к броску атаки и урона для рукопашных атакующих талантов мечника-мага до конца вашего следующего хода.

БОЕВОЕ КОЛДОВСТВО

Условие: Мечник-маг

Выгода: Когда вы используете рукопашный атакующий талант мечника-мага и попадаете по противнику, ваши дальнбойные и зональные атакующие таланты мечника-мага не провоцируют атаки до конца вашего следующего хода.

БОЕВОЙ ВИРТУОЗ

Условие: Бард

Выгода: При использовании любого атакующего таланта, полученного с помощью мультиклассовой черты, мультиклассового пути совершенства или расовой особенности полуэльфа *Дилетант*, вы можете использовать Харизму для броска атаки вместо обычного показателя этого таланта, чтобы совершить атаку. Урон вы вычисляете как обычно.

ПРОКЛЯТИЕ КРОВИ ИО

Условие: Драконорожденный, Колдун, классовая особенность Проклятие Колдуна

Выгода: Когда вы ранены, вы добавляете 1 + ваш модификатор Силы к урону, наносимому вашим Проклятием Колдуна

ПРОКЛИНАЮЩЕЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Условие: Дроу, Колдун, классовая особенность Проклятие Колдуна

Выгода: Вы получаете боевое превосходство против существ, помеченных вашим Проклятием Колдуна.

ИНСТРУМЕНТ ТЕМНОГО ПЛАМЕНИ

Условие: Дроу, любой магический класс

Выгода: Когда вы попадаете по цели своим расовым талантом *темное пламя*, и вы вооружены инструментом, используемым вашим магическим классом, ваше *темное пламя* помимо всего наносит этой цели дополнительный урон, равный удвоенному бонусу улучшения предмета.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ВОЛШЕБСТВО

Условие: Тел 13, волшебник

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант и попадаете по двум или более существам, вы получаете бонус +2 к броскам урона этого таланта.

Этот бонус увеличивается до +3 на 11 уровне и до +4 на 21 уровне.

ОБРЕКАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ

Условие: Колдун, классовая особенность Проклятие Колдуна

Выгода: Если вы берете очко действия, чтобы получить дополнительное действие, и вы уже нанесли дополнительный урон с помощью Проклятия Колдуна в текущем раунде, вы можете нанести дополнительный урон во второй раз в текущем раунде.

ДРАКОНИЙ МАГ

Условие: Драконорожденный, любой магический класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки и урона, когда вы используете магический талант, который наносит такой же вид урона, как и ваше оружие-дыхание. Бонус увеличивается до +2 на 15 уровне и до +3 на 25 уровне.

УСИЛИВАЮЩИЕ ТЕНИ

Условие: Колдун, классовая особенность Теневой Шаг

Выгода: Когда вы получаете покров от вашего Теневого Шага, вы получаете бонус +1 к броску атаки.

МАГ ДВУХ ИНСТРУМЕНТОВ

Условие: Лов 13, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант и держите по магическому инструменту в каждой руке, вы можете добавить бонус улучшения дополнительного инструмента к броскам урона.

Вы должны быть способны использовать оба инструмента с этим талантом, и должны уметь владеть этими инструментами, чтобы получить выгоду этой черты.

ВОЛШЕБСТВО С МЕЧОМ ЭЛАДРИНА

Условие: Лов 13, эладрин, волшебник

Выгода: Во время сотворения талантов волшебника вы можете использовать длинный меч в качестве инструмента. Вы добавляете бонус улучшения к броскам атаки и урона, и любому дополнительному урону, предоставляемым свойством инструмента (если возможно) при использовании. Вы не добавляете бонус владения оружием, когда используете длинный меч как инструмент.

Если у вас есть черты или классовые особенности, которые предоставляют вам выгоды от волшебной палочки, вы также можете использовать эти выгоды при

использовании длинного меча. Если выгоды позволяют атаковать, то они действуют только тогда, когда вы используете меч как инструмент для атакующих талантов волшебника.

НАСТУПЛЕНИЕ ЭЛАДРИНА МЕЧНИКА-МАГА

Условие: Эладрин, мечник-маг

Выгода: При использовании расового таланта *шага феи* для телепортации в смежную клетку с противником, вы можете совершить стандартную рукопашную атаку против этого врага свободным действием.

ГАРМОНИЯ СТИХИЙНОГО КЛИНКА

Условие: Дженази, мечник-маг

Выгода: При использовании вашего таланта мечника-мага, который имеет ключевое слово кислота, огонь, холод, электричество или звук, вы получаете бонус черты +1 к броску урона.

Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне и до +3 на 21 уровне.

СТИХИЙНОЕ ЭХО

Условие: Дженази, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант, связанный с вашим стихийным проявлением, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона к использованию магического таланта до конца вашего следующего хода. Бонус броска атаки увеличивается до +4 на 11 уровне и до +6 на 21 уровне.

СТИХИЙНОЕ УСИЛЕНИЕ

Условие: Дженази, волшебник

Выгода: При использовании вашего таланта волшебника, который имеет ключевое слово кислота, огонь, холод, электричество или звук, вы добавляете ваш модификатор Силы к броску урона.

ЭЛЬФИЙСКАЯ МАГИЧЕСКАЯ ТОЧНОСТЬ

Условие: Эльф, любой магический класс

Выгода: Вы можете использовать ваш расовый талант *эльфийская меткость*, чтобы перебросить один магический атакующий талант против каждой цели, которую вы выбрали.

УВЕЛИЧЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Условие: Мдр 13, волшебник

Выгода: До использования вашего неограниченного атакующего таланта волшебника или атакующего таланта на сцену, вы можете взять на себя штраф -2 к броску всех кубиков урона, чтобы увеличить размер вашей волны или вспышки на 1.

Вы не можете использовать эту черту, если талант не имеет броска урона.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой Магический Класс	Требования	Выгода
Волшебство Горного Молота	Голиаф, любой магический класс	Игнорируйте сопротивление после использования выносливости камня
Гневная Магия	Тифлинг, любой магический класс	Используйте <i>адский гнев</i> против промахнувшегося врага
Драконий Маг	Драконорожденный, любой магический класс	+1 к атаке, если тип урона такой же, как ваше оружие-дыхание
Знание Магических Инструментов	Любой магический класс	Получите новый магический инструмент
Изгибающаяся Магическая Материя	Эладрин, любой магический класс	Используйте шаг феи, чтобы уберечь союзника от вашей зональной атаки
Инструмент Темного Пламени	Дроу, любой магический класс	Темное пламя наносит двойной урон инструмента
Клыкостая Магия	Длиннозубый шифтер, любой магический класс	Нанесите дополнительный урона при перемене длиннозубого
Маг Двух Инструментов	Лов 13, любой магический класс	Добавьте улучшение дополнительного инструмента к броску урона
Магическая Ярость	Полуорк, любой магический класс	Нанесите дополнительный урон неистовым штурмом множеству целей
Магический Огонь	Инт 13, любой магический класс	Цель, получившая удар огнем, получает уязвимость к холоду
Магический Резерв	Человек, любой магический класс	+2 к урону неограниченными талантами, когда таланты на сцену израсходованы
Магия Веков	Дэв, любой магический класс	+1 к атаке вместе с памятью тысячи жизней
Магия Туманов	Гном, любой магический класс	Сохраните эффект исчезновения при вашей атаке
Проворный Маг	Полурослик, Лов 13, любой магический класс	Зональные магические атаки не провоцируют атаки
Расписанная Рунами Душа	Дварф, любой магический класс	+1 к атаке, бонус к урону после использования второго дыхания
Стихийное Эхо	Дженази, любой магический класс	+1 к атаке и +2 к урону после использования расового таланта
Хищная Магия	Бритволапый шифтер, любой магический класс	Совершите шаг свободным действием во время перемены бритволапого
Эльфийская Магическая Точность	Эльф, любой магический класс	Перебросьте эльфийскую меткость против всех целей вашего таланта

Черты Барда	Требования	Выгода
Адский Крик	Тифлинг, бард	Союзники получают +1 к атаке против цели адского гнева
Безыкий Побег	Полурослик, бард	Противники предоставляют боевое превосходство после второго шанса
Боевой Virtuoz	Бард	Используйте Харизму для атаки всеми мультиклассовыми талантами
Дружественный Обман	Бард, слова дружбы	Используйте бонус слова дружбы для проверки Обмана
Зажигающий Голос	Человек, бард	Союзник, использующий второе дыхание, получает временные хиты
Предвидящее Укрепление	Бард, Достоинство Предвидения	Союзник получает большой бонус к своей защите
Расширенное Предвидение	Бард, Достоинство Предвидения	Бонус защиты союзников длится дольше
Шарм Феерожденного	Эладрин или гном, бард	+1 к атаке и урону талантами очарования, +1 к Обману и Переговорам

Черты Чародея	Требования	Выгода
Восходящее Яростное Заклинание	Чародей	+1 к атаке после попадания по одному врагу неограниченным талантом
Истинная Драконья Душа	Драконорожденный, чародей, Драконья Магия	+1 к защитам после вашего ранения, оружие-дыхание игнорирует сопротивление
Магия Бури	Чародей, Тел 13, Лов 13, Штормовая Магия	Дополнительный урон электричеством или звуком
Оберегающая Душа	Полуэльф, чародей, Источник Заклинаний	Смежный союзник получает ваше сопротивление
Провоцированный Хаос	Полурослик, чародей, Дикая Магия	Совершите шаг или сдвиньте врага после использования второго шанса
Сосредоточенное Яростное Заклинание	Чародей	+2 к урону после попадания по множеству врагов неограниченным талантом
Ученик Вселенной	Чародей, Космическая Магия	Получите дополнительные выгоды от вашей текущей фазы
Чародей-Убийца	Дроу, чародей	+2 к урону ядом или психическим талантом, +1 к Скрытности

РАСШИРЕННОЕ ПРЕДВИДЕНИЕ

Условие: Бард, классовая черта Достоинство Предвидения

Выгода: При использовании Достоинства Предвидения вы предоставляете бонус таланта защитам союзника. Этот бонус длится до конца следующего хода союзника.

КЛЫКАСТАЯ МАГИЯ

Условие: Длиннозубый шифтер, любой магический класс

Выгода: Один враг, смежный с целью, получает 2 урона каждый раз, когда вы попадаете магическим дальнобойным талантом во время своей *перемены длиннозубого*. Этот урон увеличивается до 4 на 11 уровне и до 6 на 21 уровне.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты Мечника-Мага	Требования	Выгода
Бессмертная Защита	Дэв, мечник-маг, Защита Мечника-Мага	Защита Мечника-Мага поддерживается, пока вы без сознания, бонус к защитам
Ближнее Преимущество	Мечник-Маг	+1 к рукопашным атакам и урону после попадания дальнобойным или зональным талантом
Боевое Колдовство	Мечник-Маг	Дальнобойные и зональные атаки не провоцируют атаки после попадания рукопашным талантом
Гармония Стихийного Клинка	Дженази, мечник-маг	+1 к урону талантами с кислотой, холодом, огнем, электричеством и звуком
Наступление Эладрина Мечника-Мага	Эладрин, мечник-маг	Совершите стандартную рукопашную атаку после шага феи
Опасная Эгида	Человек, мечник-маг, Эгида Мечника-Мага	+2 к броскам атаки и урона против цели под воздействием эгиды
Улучшенная Защита Мечника-Мага	Лов 13, мечник-маг, Защита Мечника-Мага	Увеличьте бонус КД Защиты Мечника-Мага
Цепкая Западня	Мечник-Маг, Эгида Западни	Цель эгиды замедлена

Черты Колдуна	Требования	Выгода
Безумное Проклятие	Человек, колдун, Проклятие Колдуна	+1 к атаке против проклятых существ
Мстящее Проклятие	Тифлинг, колдун, Проклятие Колдуна	Прокляните существо, которое попало по вам, немедленным ответом
Обрекающее Действие	Колдун, Проклятие Колдуна	Нанесите урон проклятием снова, взяв очко действия
Проклинающее Превосходство	Дроу, колдун, Проклятие Колдуна	Получите боевое превосходство против проклятых существ
Проклятая Согласованность	Колдун, Проклятие Колдуна	Наложите ваше проклятие на существо, уже находящееся под воздействием другого проклятия
Проклятие Крови Ио	Драконорожденный, колдун, Проклятие Колдуна	Нанесите дополнительный урон проклятием, когда вы ранены
Рудиментный Адепт	Колдун, Рудиментный Договор	Смените ваш рудимент после срабатывания договора дара
Усиливающие Тени	Колдун, Теневой Шаг	+1 к урону, когда вы под покровом

Черты Волшебника	Требования	Выгода
Волшебство с Мечом Эладрина	Лов 13, эладрин, волшебник	Используйте длинный меч как инструмент для талантов волшебника
Гном Иллюзионист	Гном, волшебник	+1 к атаке и урону талантами иллюзии
Запомнившееся Волшебство	Мдр 13, дэв, волшебник	Добавьте дополнительный талант на день и на сцену в книгу заклинаний
Осторожный Призыватель	Тел 13, волшебник	Призванные существа получают +1 к защитам
Призрачные Отголоски	Хар 13, волшебник	Получите боевое превосходство против цели, по которой попали талантом иллюзии
Разрушительное Волшебство	Лов 13, волшебник	+2 к урону, если вы попали по двум или более существам
Стихийное Усиление	Дженази, волшебник	Добавьте модификатор Силы к урону для талантов с ключевым словом
Увеличенное Заклинание	Мдр 13, волшебник	-2 к урону для увеличения волны или вспышки

ШАРМ ФЕЕРОЖДЕННОГО

Условие: Эладрин или гном, бард

Выгода: Когда вы используете магический талант очарования, вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки и урона. Бонус увеличивается до +2 на 15 уровне и до +3 на 25 уровне.

Вы также получаете бонус черты +1 к проверкам Обмана и Переговоров.

СОСРЕДОТОЧЕННОЕ ЯРОСТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Условие: Чародей

Выгода: Когда вы используете неограниченный атакующий талант чародей и попадаете по двум или более врагам, вы получаете бонус +2 к броскам урона дальнобойными и рукопашными атакующими талантами до конца вашего следующего хода.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ОБМАН

Условие: Бард, талант *слова дружбы*

Выгода: При использовании *слов дружбы* вы можете использовать бонус таланта для проверки Обмана вместо проверки Переговоров.

ГНОМ ИЛЛЮЗИОНИСТ

Условие: Гном, волшебник

Выгода: Когда вы используете магический талант иллюзии, вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки и урона. Бонус увеличивается до +2 на 15 уровне и до +3 на 25 уровне.

ЦЕПКАЯ ЗАПАДНЯ

Условие: Мечник-Маг, талант *эгида западни*

Выгода: Когда вы используете эгиду западни, чтобы телепортировать врага, этот враг помимо всего становится замедленным до конца вашего следующего хода.

БЕССМЕРТНАЯ ЗАЩИТА

Условие: Дэв, мечник-маг, классовая особенность Защита Мечника-Мага

Выгода: Ваша Защита Мечника-Мага остается активное даже если вы без сознания.

Добавьте бонус, предоставляемый Защитой Мечника-Мага, к КД, к сопротивлению некротической энергии и сопротивлению излучению, которое вы получили с расовой особенностью Астральное Сопротивление.

УЛУЧШЕННАЯ ЗАЩИТА МЕЧНИКА-МАГА

Условие: Лов 13, мечник-маг, классовая особенность Защита Мечника-Мага

Выгода: Когда вы носите тканевый доспех, кожаный доспех или не носите доспеха, бонус к КД от вашей Защиты Мечника-Мага увеличивается на 1.

АДСКИЙ КРИК

Условие: Тифлинг, бард

Выгода: Когда вы используете расовый талант *адский гнев*, все союзники, которые могут вас видеть, получают бонус таланта +1 к его или ее следующему броску атаки, совершенному до конца следующего хода врага, вызвавшего триггер.

БЕСЯЩИЙ ПОБЕГ

Условие: Полурослик, бард

Выгода: Когда вы используете расовый талант *второй шанс*, и второй бросок противника промахивается по вам, этот противник предоставляет боевое превосходство одному союзнику, который первым атакует его до конца вашего следующего хода.

МАГИЯ ВЕКОВ

Условие: Дэв, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *память тысячи жизней*, чтобы увеличить бросок атаки магического таланта, вы получаете бонус +1 к броску, вызвавшему срабатывание.

МАГИЯ ТУМАНОВ

Условие: Гном, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *исчезновение*, совершение атаки магическим талантом не оканчивает эффект.

ВОЛШЕБСТВО ГОРНОГО МОЛОТА

Условие: Голиаф, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *выносливость камня*, ваши магические таланты игнорируют сопротивление вашего врага до конца вашего следующего хода.

ПРОВОРНЫЙ МАГ

Условие: Полурослик, Лов 13, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете зональный магический талант, вы не провоцируете атаки от существ, которые являются целью этой атаки.

ПРИЗРАЧНЫЕ ОТГОЛОСКИ

Условие: Хар 13, волшебник

Выгода: Когда вы используете магический талант иллюзии и попадаете по цели, вы получаете боевое превосходство над этой целью до конца вашего следующего хода. Если талант иллюзии имеет эффект, от которого можно спастись, то вы получаете боевое превосходство до тех пор, пока цель не спасется от эффекта.

ХИЩНАЯ МАГИЯ

Условие: Бритволапый шифтер, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете ближний магический талант, и находитесь под воздействием расового таланта *перемены бритволапого*, вы можете совершить шаг на 1 клетку до или после использования таланта.

ПРЕДВИДЯЩЕЕ УКРЕПЛЕНИЕ

Условие: Бард, классовая особенность Достоинство Предвидения

Выгода: Если вы используете Достоинство Предвидения, чтобы предоставить бонус таланта союзнику, то он повышается на 2.

БЕЗУМНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Условие: Человек, колдун, классовая особенность Проклятие Колдуна

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки против существа, находящегося под воздействием вашего Проклятия Колдуна, и существо, находящееся под воздействием вашего Проклятия Колдуна, получает бонус +1 к броскам атаки против вас.

ЗАПОМНИВШЕЕСЯ ВОЛШЕБСТВО

Условие: Мдр 13, дэв, волшебник

Выгода: Выберете одно заклинание волшебника на день и одно заклинание-прием за каждый уровень, который вы знаете. Добавьте эти заклинания в свою книгу заклинаний.

Каждый раз, когда за новый уровень вы получаете талант волшебника на день или заклинание-прием, вы изучаете еще один дополнительный талант этого уровня.

Эта черта не меняет количество атакующих талантов на день или заклинаний-приемов, которые вы можете подготовить каждый день.

ВОСХОДЯЩЕЕ ЯРОСТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Условие: Чародей

Выгода: Когда вы используете неограниченный атакующий талант и попадаете только по одному врагу, вы получаете бонус +1 к броску атаки зональными и ближними атакующими талантами до конца вашего следующего хода.

ОПАСНАЯ ЭГИДА

Условие: Человек, мечник-маг, классовая особенность Эгида Мечника-Мага

Выгода: Когда вы используете эффект немедленного действия вашей Эгиды Мечника-Мага против цели, помеченной вами, Эта цель получает боевое превосходство над вами до конца ее следующего хода, и вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона против этой цели до конца вашего следующего хода.

ЗАЖИГАЮЩИЙ ГОЛОС

Условие: Человек, бард

Выгода: Когда союзник в пределах 10 клеток от вас использует второе дыхание, он или она также получает временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

РАСПИСАННАЯ РУНАМИ ДУША

Условие: Дварф, любой магический класс

Выгода: Когда вы используете ваше второе дыхание, вы получаете бонус +1 к броску атаки, и бонус к броску урона вашими магическими талантами, равный вашему модификатору Телосложения, до конца вашего текущего хода.

ЧАРОДЕЙ-УБИЙЦА

Условие: Дроу, чародей

Выгода: Когда вы имеет боевое превосходство над целью, вы получаете бонус черты +2 к броскам урона против этой цели, если вы используете таланты чародея, которые имеют ключевое слово яд или психическая

энергия. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне и до +6 на 21 уровне.

Также, вы получаете бонус черты +1 к проверкам Скрытности.

УЧЕНИК КОСМОСА

Условие: Чародей, классовая особенность Космическая Магия

Выгода: Вы получаете дополнительные выгоды, основанные на вашей выбранной фазе в космическом круге.

Фаза Солнца: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Инициативы и проверкам Целительства.

Фаза Луны: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Обмана и проверкам Скрытности.

Фаза Звезд: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Проницательности и проверкам Внимательности.

МАГИЯ БУРИ

Условие: Чародей, Тел 13, Лов 13, классовая особенность Штормовая Магия

Выгода: Когда вы используете магический талант, в котором есть ключевое слово «электричество» или «звук», вы получаете бонус черты +1 к броску урона. Пока вы ранены, этот бонус становится +2.

На 11 уровне этот бонус увеличивается до +2 (или +4 при ранении). На 21 уровне этот бонус увеличивается до +3 (или +6 при ранении).



ПРОВОЦИРОВАННЫЙ ХАОС

Условие: Полурослик, чародей, классовая особенность Дикая Магия

Выгода: Когда вы используете вашу расовую особенность *второй шанс*, вы получаете дополнительные выгоды, основанные на результате перебрасывания кубика. Если в результате перебрасывания выпало четное число, вы можете сдвинуть врага на 1 клетку после атаки. Если число выпало нечетное, то вы можете совершить шаг после атаки.

ИСТИННАЯ ДРАКОНЬЯ ДУША

Условие: Драконорожденный, чародей, классовая особенность Драконья Магия

Выгода: Если вы впервые за сцену становитесь раненым, то вы получаете бонус +1 к Стойкости, Реакции и Воле до конца сцены.

Если ваше оружие-дыхание наносит такой же тип урона, как и ваше сопротивление, предоставляемое вам Драконьей Душой, ваше оружие-дыхание игнорирует все сопротивление цели к этому типу урона до значения вашего сопротивления.

ИЗГИБАЮЩАЯСЯ МАГИЧЕСКАЯ МАТЕРИЯ

Условие: Эладрин, любой магический класс

Выгода: До использования вашего зонального или ближнего магического таланта вы можете свободным действием использовать ваш расовый талант *шаг феи*, чтобы телепортировать союзника дальше от себя. Если вы это делаете, выберите одного союзника в пределах зоны эффекта вашего магического таланта, и телепортируйте его на 3 клетки.

МСТЯЩЕЕ ПРОКЛЯТИЕ

Условие: Тифлинг, колдун, классовая особенность Проклятие Колдуна

Выгода: Когда противник попадает по вам, вы можете наложить на него Проклятие Колдуна немедленным ответом, но только, если этот враг не рядом с вами.

РУДИМЕНТНЫЙ АДЕПТ

Условие: Колдун, классовая особенность Рудиментный Договор

Выгода: Когда дар вашего рудиментного договора срабатывает, свободным действием вы можете сменить ваш активный рудимент на любой другой рудимент, который был активирован вами с момента вашего последнего короткого или продолжительного отдыха.

ОБЕРЕГАЮЩАЯ ДУША

Условие: Полуэльф, чародей, классовая особенность Источник Заклинаний

Выгода: Каждый союзник, смежный с вами, получает такое сопротивление, которое предоставляет ваш Источник Заклинаний.

ГНЕВНАЯ МАГИЯ

Условие: Тифлинг, любой магический класс

Выгода: Когда вы промахиваетесь магическим атакующим талантом, вы можете использовать расовый талант *адский гнев* свободным действием. Вы получаете

преимущества *адского гнева* против цели, по которой промахнулись, вместо врага, который мог бы попасть по вам. Рассматривайте эту цель как врага, попавшего по вам, для навыков и других черт, которые как-либо изменяют последствия *адского гнева*.