

КАРАТЕЛЬ

"Посланник, наемник, убийца – я мог бы пойти всеми этими путями одновременно. Я иду, когда меня зовут, а грешники дрожат от звука моих шагов".

Вы – это рука божественного правосудия. Это ваша задача – защищать невинных, ожидать многие часы в тени, порицать врагов вашего божества священной силой и унижать их своим оружием, не заботясь о том, где находится их логово. Враги господства вашего божества скрываются во всем мире: вам предстоит сделать много дел.

Каратели полагаются на свое ревностное благочестие, которое можно увидеть в их сражениях, когда они используют *клятву вражды*, а Осуждение Карателя уничтожает противников. Осуждение Преследования и Осуждения Расплаты описаны в *Книге Игрока 2*. Эта глава вводит Осуждение Единства. Если вы выбираете эту версию Осуждения Карателя, то вы не сосредотачиваетесь на том, чтобы преследовать ваших врагов или отгонять их от выбранной вами цели. Вместо этого вы специализируетесь на талантах, которые приносят каждому из врагов правосудие от вашей руки. С помощью Осуждения Единства ваши атаки, направленные на выбранного вами противника, получают силу от ваших ближайших союзников, позволяя вам быстро прикончить врага, вызвавшего ваш гнев.

В эту главу включены материалы для карателей, кто выбирает Осуждение Единства, а также для других карателей.

- ◆ **Новая классовая особенность:** Осуждение Единства – это новая версия Осуждения Карателя, вознаграждающая вас за совместные действия с союзниками.
- ◆ **Новый путь развития:** Как командный каратель, несите силу ваших друзей на острие меча против названных врагов.
- ◆ **Новые таланты карателя:** Почти сто новых талантов карателя предоставлены вашему выбору, в том числе таланты, подходящие для Осуждения Преследования, Осуждения Расплаты и Осуждения Единства.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Новые пути совершенства карателя включают в себя привилегированную душу, безжалостного убийцу и бдительного пастыря.





НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

При выборе Осуждения Карателя вы можете выбрать Осуждение Единства вместо других вариантов, приведенных в *Книге Игрока 2*.

Осуждение Единства: Вы получаете бонус +1 к броскам урона против цели вашей *клятвы вражды* за каждого союзника, стоящего в соседней клетке с целью. Бонус увеличивается до +2 на 11-м уровне и до +3 на 21-м уровне.

НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ

В *Книге Игрока 2* приведены пути развития изолирующего и преследующего карателя. Эта глава добавляет командного карателя, который становится еще более грозным, когда союзники вступают в бой против его врага.

КОМАНДНЫЙ КАРАТЕЛЬ

Путь развития командного карателя основывается на Осуждении Единства. Вы рассчитываете, что большинство ваших союзников окружит цель вашей *клятвы вражды* сразу после проклятия. Если враг пытается сбежать, то ваши таланты заставят его встретиться лицом к лицу с вами. В одиночку вы сильны, но сражаясь вместе с товарищами вы становитесь истинным воплощением мести. Как и у других карателей, вашей наивысшей характеристикой должна быть Мудрость. Второй наивысшей характеристикой должен быть Интеллект, за которым следует Ловкость.

Предлагаемые классовые особенности: Осуждение Единства*

Предлагаемая черта: Фокусировка на Оружии

Предлагаемые навыки: Атлетика, Внимательность, Религия, Скрытность

Предлагаемые неограниченные таланты: Узы Осуждения*, Подавляющий Удар

Предлагаемые таланты на сцену: Путь Оружия*

Предлагаемые таланты на день: Сила Многих*

*Новые таланты приведены в этой книге

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ КАРАТЕЛЯ

Новые таланты, представленные в этой главе, дополняют те, которые уже доступны карателям. Многие из талантов опираются на Осуждение Единства, но широкий диапазон талантов, приведенных здесь, обеспечивает большой выбор для любого карателя.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ МОЛИТВЫ 1 УРОВНЯ

Узы Осуждения

Атака Карателя 1

Вы заставляете врага выступить вперед перед лицом приговора.

Неограниченный ♦ Духовный, Излучение, Инструмент,

Очарование

Стандартное действие Дальнебойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли. Если цель является целью вашей *клятвы вражды*, а также в соседних с вами клетках нет ни одного врага, то вы можете совершить бросок атаки дважды и выбрать любой вариант.

Попадание: Вы притягиваете цель на равное вашему модификатору Интеллекта количество клеток. Если цель заканчивает свое движение в смежной с вами клетке, то она получает урон излучением 1к10.

Уровень 21: Урон излучением 2к10.

Удар Лидера

Атака Карателя 1

Вы показываете вашему союзнику, как нужно ударить врага, чтобы ему было больнее.

Неограниченный ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Мудрости. Один союзник, смежный с вами или с целью, получает бонус к своему следующему броску урона против цели, равный вашему модификатору Интеллекта.

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

МОЛИТВЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Неотразимый Клинок

Атака Карателя 1

Ваше оружие тклет тонкую ловушку, блокируя движение вашего врага, направляя его к вам.

На сцену ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Мудрости. Если до конца вашего следующего хода враг в свой ход входит в смежную с вами клетку впервые, то вы можете совершить шаг на 1 клетку свободным действием и сдвинуть этого врага в пространство, которое вы покинули.

Осуждение Расплаты: Дистанция вашего шага и сдвигания врага равняется вашему модификатору Интеллекта, но после сдвигания вы должны находиться в смежной клетке с целью.

ИСТОЧНИК КАРАТЕЛЯ

Класс карателя описывает происхождение последователей класса за пределами обычных ожиданий поклонников божества. Что является истинной для вашего персонажа? Вы изучали свои навыки в признанной религиозной организации, в отколовшейся секте еретиков или в отверженной, отвратительной религии, которая, как многие считали, была угасшей? Каким вас видят предводители веры? Может быть вы герой для них, доверенный слуга, обманутый дурак или опасный вольнодумец? Что вы думаете о других верующих? Они для вас как семья или может быть они заблудшие овечки, которые глухи к словам правды? Какими вы видите свои собственные действия? Действительно ли убийства, совершенные вами, необходимое зло, мрачная, но необходимая обязанность верующего или это дань вашему божеству?

Первый Свет Дня Атака Карателя 1

Вы окутываете врага горящим саваном света. Если он двинется, то свет обожжет его.

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости. Если цель добровольно двигается до начала вашего следующего хода, она получает 5 + модификатор Мудрости урона излучением.

Путь Оружия Атака Карателя 1

Ваш удар открывает брешь, которую можете использовать вы или ваш союзник, чтобы сменить позицию. Если вы используете этот шанс, то силой заставляете противника двигаться.

На сцену ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. После этого вы или ваш союзник, смежный с целью, можете совершить шаг на 1 клетку свободным действием.

Осуждение Единства: Если совершаете шаг вы, а не ваш союзник, то вы можете сдвинуть цель в ту клетку, которую покинули.

Неустанная Атака Атака Карателя 1

Ваша атака заставляет противника бежать прочь, и не важно, куда он бежит, все будете неподалеку.

На сцену ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. Вы толкаете цель на 2 клетки, а затем совершаете шаг на 3 клетки в пространство, смежное с целью.

Защищенный Верой Атака Карателя 1

Слова вашей молитвы придают силы вашему удару и в то же время защищают вас от ударов врагов.

На сцену ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +2 ко всем защитам против атак любых существ, кроме вашей цели.

Быстрота и Неподвижность Атака Карателя 1

Вы передвигаетесь размыто, а ваш удар помещает светящийся символ над вашим врагом. Сила символа течет обратно к вам, если враг движется.

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

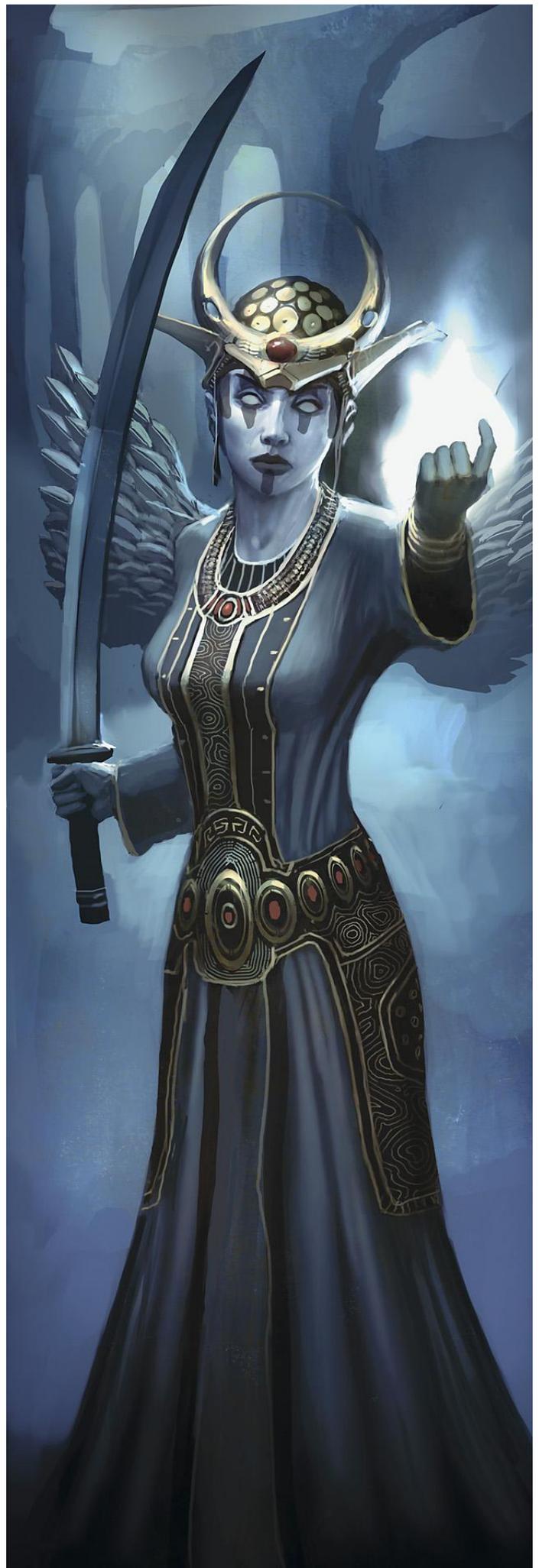
Эффект: До атаки вы совершаете шаг на 1 клетку.

Осуждение Преследования: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 1 [Ор.] + модификатор Мудрости. Если цель двигается в свой ход, но до конца вашего следующего хода, то вы получаете 5 временных хитов.



МОЛИТВЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Серебряная Мантия Атака Карателя 1

Вы направляете гром и божественный свет через символ веры, поражая ближайших врагов. В знак божественной милости серебряный свет мантией падает на ваши плечи до конца боя.

На день ✦ Духовный, Звук, Излучение, Инструмент

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Эффект: До конца сцены вы можете перебросить дайс атаки для любого атакующего таланта карателя, включая этот, и вы должны использовать второй результат.

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением и звуком 2к10 + модификатор Мудрости.

Промач: Половина урона.

Небесный Кулак Атака Карателя 1

Огромный кулак из света бьет вашего врага, а затем быстро хватает его своей ладонью.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие Дальнбойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Каждый проваленный спасбросок: Цель получает 5 урона излучением.

Постэффект: Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промач: Половина урона и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Сила Множества Атака Карателя 1

Вы призываете лояльных и мужественных союзников нанести мощный удар.

На день ✦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Всякий раз, когда вы совершаете бросок урона до конца вашего следующего хода, вы получаете бонус +2 к броску урона за каждого союзника в пределах 2 клеток от вас.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Промач: Половина урона.

Гром и Эхо Атака Карателя 1

Гром исходит от вашего оружия, а затем отражается отовсюду вокруг вас.

На день ✦ Духовный, Звук, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Мудрости плюс 1к10 урона звуком.

Промач: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 2.

Вторичная цель: Все враги в пределах вспышки, кроме первичной цели.

Вторичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Мудрости, и вы толкаете вторичную цель на 2 клетки.

Крылья Света Атака Карателя 1

На мгновение из ваших плеч вырастают крылья, быстро перенося вас к вашему заклятому врагу.

На день ✦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: До атаки вы можете пролететь 6 клеток и должны приземлиться в смежной с целью вашей клятвы вражды клетке. Это передвижение не провоцирует атак.

Цель: Цель вашей клятвы вражды

Атака: Мудрость против КД

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

Промач: Половина урона.

МОЛИТВЫ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

Решимость Карателя Прием Карателя 2

На несколько мгновений ваша вера наполняет вас сверхъестественной прочностью.

На сцену ✦ Духовный

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Враг, не являющийся целью вашей клятвы вражды, попадает по вам атакой.

Эффект: Вы получаете сопротивление 5 любому урону до конца вашего следующего хода.

Сильный Дух Прием Карателя 2

В беде сила вашего духа светит наиболее ярко.

На сцену ✦ Духовный

Малое действие Персональный

Требование: Вы должны быть ранены.

Эффект: Вы получаете бонус +4 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Поддержка Преданного Прием Карателя 2

Вы благословляете усилия ваших товарищей, которые направлены на помощь в разгроме выбранного противника.

На сцену ✦ Духовный

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке.

Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает бонус таланта к броску урона против цели вашей клятвы вражды, равный вашему модификатору Мудрости.

Праведное Преследование Прием Карателя 2

Сделайте так, как хочет ваш враг, ему все равно не скрыться от вашего гнева.

На сцену ✦ Духовный

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Цель вашей клятвы вражды заканчивает свой ход не в смежной с вами клетке.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости, и должны закончить свое передвижение как можно ближе к цели вашей клятвы вражды.

Серебряная Тень Прием Карателя 2

Вы скрываетесь в звездной пыли, которая защищает вас от повреждений.

На день ✦ Духовный

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете временные хиты, равные 5 + ваш уровень. Также вы получаете покров, который длится до тех пор, пока у вас не останется временных хитов.

МОЛИТВЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Связанный Судьбой Атака Карателя 3

Вы бьете своего врага и делите с ним свою боль.

На сцену ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. Цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода, и если впервые до конца вашего следующего хода вас атакует враг, но не цель, и наносит вам урон пока вы смежны с целью, то вы и цель получаете по половине нанесенного урона.

Смертельный Удар Атака Карателя 3

Никакие препятствия не способны остановить вас от обрушения праведного гнева на врага.

На сцену ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Эффект: До атаки вы совершаете шаг на количество клеток, равное половине вашей скорости. Вы получаете фазирование, совершая это движение.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Яростное Наступление Атака Карателя 3

Молниеносным движением оружия вы заставляете врага отшатнуться назад.

На сцену ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.]. Вы толкаете цель на 1 клетку и она получает 3 урона за каждого вашего союзника, с которыми цель становится смежной после завершения толкания. Затем вы можете совершить шаг на 1 клетку в пространство, смежное с целью.

Осуждение Единства: Количество клеток, на которое вы толкаете цель и совершаете шаг, равно вашему модификатору Интеллекта. Вы должны закончить ваш шаг в смежной с целью клетке.

Преграждающее Лезвие Атака Карателя 3

После вашего точного удара мистическое эхо вашего оружия оплетает цель, мешая ей атаковать.

На сцену ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Осуждение Единства: Вы можете использовать этот талант в качестве провоцированной атаки против цели вашей *клятвы вражды*.

Искрящиеся Раны Атака Карателя 3

Искры от вашего удара отпугивают союзников вашего врага.

На сцену ♦ **Духовный, Огонь, Оружие, Электричество**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Мудрости. В конце следующего хода цели все враги, смежный с ней, получают урон 5 огнем и электричеством. Если рядом с целью нет врагов, то она получает 5 урона огнем и электричеством.

Осуждение Расплаты: Если во время попадания вашей атаки рядом с целью нет других существ, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

МОЛИТВЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Танец Огня Атака Карателя 5

Разноцветное пламя танцует на вашем оружии и зажигает вашего врага, и чем дольше пламя танцует, тем большее количество врагов начинает гореть.

На день ♦ **Духовный, Огонь, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Эффект: Цель получает продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Каждый проваленный спасбросок: Один враг на ваш выбор, находящийся в пределах 5 клеток от цели, получает продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Свет Истины Атака Карателя 5

Мерцающая стрела света падает сверху на вашего противника, к которому вы прикасаетесь. В этом беспощадном свете ваш противник страдает от боли равной числу ваших друзей, находящихся рядом с ним.

На день ♦ **Духовный, Излучение, Инструмент**

Стандартное действие **Рукопашное касание**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости, и продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает).

Эффект: Если цель совершает какой-либо спасбросок прежде, чем этот продолжительный урон закончится, то она получает штраф к спасброску, равный количеству ваших союзников, стоящих в смежных с ней клетках.

Угрожающее Присутствие Атака Карателя 5

При атаке от вас исходит божественная опасность, которая ослабляет ближайших врагов.

На день ♦ **Духовный, Оружие, Страх**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Промех: Половина урона.

Эффект: Всякий враг, начинающий свой ход в смежной с вами клетке, получает штраф -2 к КД до конца своего следующего хода. Эффект длится до конца сцены.

Девять Душ Гнева Атака Карателя 5

Вы атакуете вашего врага и отбираете у него частичку души, которая защищает вас, кружась вокруг и набрасываясь на врагов поблизости, ослабляя их.

На день ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Промех: Половина урона.

Эффект: Всякий враг, кроме цели вашей клятвы вражды, который заканчивает свой ход в смежной с вами клетке, получает уязвимость 5 ко всем типам урона до конца вашего следующего хода. Эффект длится до конца сцены.

Клятва Праведной Ярости Атака Карателя 5

Вы клянетесь, что ваш враг погибнет. Ваш пыл разжигается вновь с каждым убитым врагом.

На день ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Промех: Половина урона.

Эффект: Всякий раз, когда вы опускаете хиты цели вашей клятвы вражды до 0, вы можете совершить шаг свободным действием на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Эффект длится до конца сцены.

**Молитвы-приемы 6 уровня****Аспект Величия** Прием Карателя 6

Ваша вера наполняет вас мужеством и мистически расширяет возможности ваших атак.

На день ♦ Духовный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете бонус +1 к Воле, а ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1 до конца стойки.

Укрепляющее Пение Прием Карателя 6

Вы читаете священные стихи, защищая себя силой своей веры.

На день ♦ Духовный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете бонус +1 к КД и Стойкости до окончания стойки. В дополнение, всякий раз, когда вы опускаете хиты вашей цели клятвы вражды до 0, этот бонус увеличивается до +4 до конца вашего следующего хода.

Суровый Урок Прием Карателя 6

Вы ищете покаяния в надежде, что ваши ошибки могут быть исправлены.

На сцену ♦ Духовный

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы промахиваетесь по каждой из целей атакующим талантом карателя.

Эффект: Вы получаете 5 урона и получаете бонус таланта +2 к броску атаки до конца вашего следующего хода.

Шаг Судьбы Прием Карателя 6

Ваш мир находится в движении, когда вы сосредоточены на вашем заклятом враге.

На день ♦ Духовный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг свободным действием на 1 клетку первым действием в начале каждого своего хода. Вы не можете закончить это движение дальше от цели вашей клятвы вражды, чем стояли до этого. Эффект длится до конца стойки.

Молитвы на сцену 7 уровня**Божественное Терпение** Атака Карателя 7

Эта молитва берет начало из боевого гимна Творения Войны. Ее возвышенные слова придают вам силы.

На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Мудрости. Если эта атака опускает хиты цели до 0 или если вы уже опустили хиты цели вашей клятвы вражды до 0 в этой сцене, то вы можете использовать исцеление. В дополнение вы получаете бонус к броску урона, равный модификатору Мудрости, для вашей следующей атаки, совершенной до конца вашего следующего хода.

Цепи Осуждения Атака Карателя 7

Как только вы наказываете врага ударом вашего оружия, ваша молитва призывает призрачные цепи, которые сковывают противника.

На сцену ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. Вы можете по желанию обездвижить до конца вашего следующего хода либо цель, либо врага, находящегося в пределах 5 клеток от нее.

Осуждение Преследования: Если в смежных клетках с вами или целью нет других существ, то эта атака наносит дополнительный урон, равный модификатору Ловкости.

Гонение Нечестивцев Атака Карателя 7

Вы наносите жалиющий удар по вашей цели, а затем произносите молитву гонения нечестивцев, отбрасывая его в сторону.

На сцену ♦ **Духовный, Оружие, Очарование**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 1 клетку в пространство, смежное по меньшей мере с одним из ваших союзников.

Осуждение Единства: Количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно 1 + модификатор Интеллекта. Цель все также должна окончить свое движение в соседней клетке как минимум с одним из ваших союзников.

Раздирающий Зов Атака Карателя 7

Ваш символ веры загорается после произнесения вами могучего приговора, от которого все существа разбегаются, но выбранная вами цель подходит ближе.

На сцену ♦ **Духовный, Излучение, Инструмент**

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 3 клетки. Если целью является цель вашей клятвы вражды, то вместо этого она получает урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости и притягивается в смежную с вами клетку.

Неумолимый Призыв Атака Карателя 7

Когда вы совете, вас противник должен ответить.

На сцену ♦ **Духовный, Излучение, Инструмент, Телепортация**

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости, и вы телепортируете цель в смежную с вами клетку.

Эффект: Если какой-либо враг войдет в смежную с вами клетку до конца вашего следующего хода, то цель получает 5 урона излучением. Враг получает этот урон только один раз за раунд.

Осуждение Расплаты: Если какой-либо враг войдет в смежную с вами клетку до конца вашего следующего хода, то цель получает урона излучением, равный 5 + модификатор Интеллекта. Враг получает этот урон только один раз за раунд.

Молитвы на День 9 Уровня**Клинок Вины** Атака Карателя 9

При прикосновении вашего оружия противник вновь переживает свои злодеяния. Только стоя на месте он может быть в безопасности от своих болезненных видений.

На день ♦ **Духовный, Оружие, Психическая энергия**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. Цель получает 5 урона психической энергией за каждую клетку, которую она добровольно прошла (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона. Цель получает 5 урона психической энергией за каждую клетку, которую она добровольно прошла до конца вашего следующего хода.

Символ Агонии Атака Карателя 9

Багровые руны загораются над вашими врагами и вспыхивают, когда они приближаются.

На день ♦ **Духовный, Излучение, Инструмент**

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости, и вы притягиваете цель на 1 клетку. Цель получает 10 урона излучением, если начинает свой ход в смежной с вами клетке (спасение оканчивается).

Постэффект: Если цель находится в смежном с вами пространстве, то вы толкаете ее на 2 клетки.

Промех: Половина урона.

Священный Пыл Атака Карателя 9

Боевая молитва пробуждает в вас восторг, а в глазах загорается огонь. По мере увеличения вашего пыла жизнь врага уменьшается.

На день ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

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

Эффект: Цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивается). Всякий раз, когда цель получает этот продолжительный урон, вы получаете бонус к следующему броску урона, совершенному до конца вашего следующего хода, против цели вашей клятвы вражды. Бонус равен модификатору Мудрости.

Ветра Горя Атака Карателя 9

После вашего удара по врагу появляются ужасные ветра, которые завывают вокруг вас и отбрасывают ваших врагов.

На день ♦ **Духовный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Мудрость против КД

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

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы совершаете вторичную атаку ближней вспышкой 1.

Вторичная цель: Все враги во вспышке, кроме первичной цели.

Вторичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Вы толкаете цель на 1к4 клеток.

Фанатический Зов

Атака Карателя 9

*Ваша молитва выхватывает вашего врага с места, где он стоял, и переносит его к вам.***На день** ♦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Телепортация**Стандартное действие** Дальнобойный 5**Цель:** Одно существо**Атака:** Мудрость против Воли**Попадание:** Урон психической энергией 2к10 + модификатор Мудрости, и вы телепортируете цель в смежную с вами клетку. Цель становится изумленной (спасение оканчивает).**Промак:** Половина урона, и вы телепортируете цель в смежную с вами клетку.**Эффект:** Всякий раз, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, вы можете совершить шаг на 1 клетку, а затем сдвинуть цель в смежную с вами клетку свободным действием. Эффект длится до конца сцены.**МОЛИТВЫ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ****Только Вперед**

Прием Карателя 10

*Вы выдыхаете слова восстанавливающей молитвы. Новые силы и скорость вливаются в вас.***На день** ♦ Духовный, Исцеление**Малое действие** Персональный**Эффект:** Вы можете использовать исцеление. В дополнение вы получаете бонус таланта +2 к скорости до конца сцены.**Шаг Лидера**

Прием Карателя 10

*Вы телепортируетесь после удара вашего противника. Через мгновение вы переносите противника вслед за вами.***На сцену** ♦ Духовный, Телепортация**Немедленный ответ** Рукопашный 1**Триггер:** Враг, смежный с вами, наносит вам урон.**Цель:** Враг, вызвавший триггер.**Эффект:** Телепортируетесь на 5 клеток, а затем телепортируете цель в смежную с вами клетку.**Защищающий Символ**

Прием Карателя 10

*Вы направляете божественную силу через символ веры, чтобы защитить себя.***На сцену** ♦ Духовный, Инструмент**Немедленное прерывание** Персональный**Триггер:** По вам попали атакой.**Эффект:** Совершите атаку Мудростью с помощью вашего инструмента. Выпавший результат будет являться защитой против атаки, вызвавшей триггер.**Крылья Мести**

Прием Карателя 10

*Вы направляете божественную силу через символ веры, чтобы защитить себя.***На сцену** ♦ Духовный**Малое действие** Персональный**Эффект:** До конца вашего следующего хода вы получаете скорость летая 7, и можете парить.**МОЛИТВЫ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ****Требование Карателя**

Атака Карателя 13

*Ваш манящий жест заставляет предстать врага перед правосудием.***На сцену** ♦ Духовный, Оружие, Очарование**Стандартное действие** Дальнобойный 5**Цель:** Одно существо**Эффект:** Перед тем, как совершить описанную ниже атаку, вы притягиваете цель в смежную с собой клетку.**Атака:** Мудрость против КД**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете ее с ног.**Осуждение Преследования:** После того, как цель упала ничком, вы можете совершить шаг на 2 клетки в смежное с целью пространство.**Багровый Шаг**

Атака Карателя 13

*Вы перешагиваете через небытие, появляясь рядом с вашим врагом и нанося ему смертельный удар. Затем вы уходите прочь, прихватывая с собой врага.***На сцену** ♦ Духовный, Оружие, Телепортация**Стандартное действие** Рукопашный 1**Эффект:** До атаки вы телепортируетесь на 5 клеток в пространство, смежное с врагом.**Цель:** Одно существо**Атака:** Мудрость против КД**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. Вы телепортируетесь на 5 клеток, а затем телепортируете цель в смежную с вами клетку.**Осуждение Расплаты:** Если по окончании телепортации рядом с вами и с вашей целью нет ни одного существа, то цель получает урон, равный вашему модификатору Интеллекта.**Осуждение Единства:** Если вы телепортируете цель по меньшей мере на 2 клетки, то цель получает 2 урона за каждого союзника, с которым она оказалась смежной после окончания движения.**Удар Дервиша**

Атака Карателя 13

*Изячно передвигаясь, вы наносите стремительный и ловкий удар по противнику, который передается вашим врагам, сшибая их с ног.***На сцену** ♦ Духовный, Оружие**Стандартное действие** Рукопашное оружие**Первичная цель:** Одно существо**Первичная атака:** Мудрость против КД**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Мудрости, и вы толкаете первичную цель на 5 клеток. Если цель при толкании проходит через пространство других врагов, то совершите вторичную атаку.**Вторичная цель:** Каждый враг, через пространство которого прошла первичная цель.**Вторичная атака:** Мудрость против Стойкости**Попадание:** Вторичная цель падает ничком.**Возмездие за Грех**

Атака Карателя 13

*Изячно передвигаясь, вы наносите стремительный и ловкий удар по противнику, который передается вашим врагам, сшибая их с ног.***На сцену** ♦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия**Стандартное действие** Дальнобойный 5**Цель:** Одно существо**Атака:** Мудрость против Воли**Попадание:** Урон психической энергией 2к10 + модификатор Мудрости. Атака дополнительно наносит цели 3 урона психической энергией за каждого врага, смежного с целью.

Вы бьете врага и всех, кто посмел приблизиться, своим блистающим клинком, являя все его великолепие.

На сцену † **Духовный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Мудрости. Все враги, отличные от цели, которые входят в смежное с вами пространство или начинают в нем свой ход, попадают под воздействие ваших переплетающихся клинков: вы можете нанести врага 5 урона и толкнуть их на 1 клетку. Эффект длится до конца вашего следующего хода, а враги могут получать этот урон один раз за ход.