

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Черты дают вам сотни возможностей для создания вашего персонажа, разрешая вам сделать почти любого боевого персонажа, которого вы только можете себе представить.

Вы должны удовлетворять условиям, если таковые вообще имеются. Если когда-либо условие перестает работать (например, вы используете правило переобучения, чтобы заменить обучение требуемого для черты навыка на другой навык), вы не можете использовать эту черту, пока не будете удовлетворять условиям снова. Черта, для которой требуется класс, доступен для любых персонажей этого класса или для тех персонажей, которые выбирают мультиклассовые черты, связанные с этим классом.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты в этом разделе доступны персонажам любого уровня, удовлетворяющим условия.

СТРЕМЛЕНИЕ К ДЕЙСТВИЯМ

Условие: Человек, плут или следопыт

Выгода: Вы можете совершить шаг на 2 клетки свободным действием до или после использования единицы действия для совершения дополнительного действия.

ПРОВОРНАЯ ПОДВИЖНАЯ АТАКА

Условие: Следопыт, классовая особенность Подвижная Атака

Выгода: Двигаясь частью действия атакующего таланта следопыта, вы игнорируете труднопроходимую местность.

ПРОВОРНОЕ ВСТАВАНИЕ

Условие: Плут или следопыт

Выгода: Всякий раз, когда вы используете действие движения, чтобы встать, вы также можете совершить шаг на 1 клетку.

ТАКТИКА ЗАСАДЫ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Первый враг, получивший от вас урон в первом раунде сцены, получает дополнительно 1кб урона, если он еще не ходил.

КАПИТАН СТРЕЛОК

Условие: Военачальник, классовая особенность Военачальник Стрелок

Выгода: Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас игнорируете штраф за высокую дальность.

ТРЕНИРОВКА ВЫНОСЛИВОСТИ В БРОНЕ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Вы не получаете штраф доспеха за проверки навыков, основанных на Силе или Телосложении.

ТРЕНИРОВКА СКОРОСТИ В БРОНЕ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Вы не получаете штраф доспеха за проверки навыков, основанных на Ловкости.

БРОНИРОВАННЫЙ ВОЕНАЧАЛЬНИК

Условие: Военачальник, классовая особенность Лидер на Боевом Фронте, владение кольчугой

Выгода: Вы получаете навык владения чешуйчатой броней, а число исцелений увеличивается на 1.

ЛЬЮЩАЯСЯ АТАКА В БРОСКЕ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Атакуя в броске оружием, имеющим досягаемость, при желании вы можете завершить бросок не в соседней, а в ближайшей к смежной с целью клетке.

КРОВЬ ДОБЫЧИ

Условие: Тифлинг, следопыт, классовая особенность Добыча Охотника

Выгода: Бонус к броскам атаки от вашей расовой особенности Кровавой Охоты увеличивается до +2 против существа, обозначенного как ваша добыча.

ЗАДИРА СТРАЖ

Условие: Воин, классовая особенность Стиль Задиры

Выгода: Вы получаете бонус щита +1 к КД и Реакции, пока вы держите оружие в одной руке, а вторая рука свободна, либо второй рукой вы держите существо в захвате.

ДИКИЙ ЗАДИРА

Условие: Воин, классовая особенность Стиль Задиры

Выгода: Дайс ваших невооруженных атак увеличивается до 1кб. Ваш урон от шипастых рукавиц (*Сокровищница Приключенцев*, стр. 9) поднимается до 1к8.

НЕ БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Когда вы подбираете черты, ваш выбор останавливается на вариантах, увеличивающих или улучшающих исключительно ваши боевые навыки. Сражение – это значительная часть игры Dungeons & Dragons, но не единственная. В дополнение к компании, проводящейся в подземелье, вы можете обнаружить, что вовлечены в тайны, переговоры, исследования и многое другое, где бой не является единственным или наилучшим выбором. Помните, здесь более тридцати уровней, вы получаете по меньшей мере восемнадцать черт (или больше, в зависимости от класса и

расы), поэтому выбор черты или двух в нетрадиционных областях может иметь большое значение для создания более интересного и хорошо сформированного персонажа. Тренировка навыков помогает вам во множестве проверок, а сосредоточение на навыке делает вас специалистом в определенной области. Лингвист делает шире ваши возможности взаимодействия с монстрами и, возможно, позволит вам избежать ненужного боя. Ритуальный Заклинатель позволяет вам оказывать поддержку группе вдали от летящих стрел и свистящих мечей.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой Воинский Класс	Требования	Выгода
Адское Право	Тифлинг	Дополнительный урон <i>адским гневом</i>
Воинская Адаптация	—	Смените воинский талант на день после продолжительного отдыха
Воинская Гибкость	—	Смените воинский прием после продолжительного отдыха
Воинская Готовность	—	Смените воинский неограниченный талант после продолжительного отдыха
Воинский Дилетант	Полуэльф	Вы используете талант дилетанта дважды за сцену
Воинская Уловка	—	Союзник дважды бросает кубик атаки, если вы используете помощь другого
Воинская Универсальность	—	Смените воинский талант на сцену после продолжительного отдыха
Вязкость Камня	Дварф	Используйте второе дыхание немедленным прерыванием, когда получаете урон
Грохот Землетрясения	Дженази, <i>землетрясение</i>	Наносите дополнительный урон <i>землетрясением</i>
Крушащая Булава	—	Бонус +2 к урону стандартными атаками, используя булаву
Льющаяся Атака в Броске	—	Атака в броске с досягаемым оружием в ближайшей к соседней клетке
Ловкий Маневр	Полурослик	<i>Второй шанс</i> дает штраф -5 и противник не может совершать критические атаки
Направленность Драконорожденного	Драконорожденный	Используйте <i>дыхание дракона</i> для нанесения дополнительного урона при попадании
Обучение Методам	—	Изучите и используйте воинские методы
Одаренный Методами	Обучение Методам	Изучите два воинских метода, возьмите больше, если вы получили уровни
Развитие Битвы	—	Бонус к провоцированным атакам, если союзник рядом с целью
Рисунок Первой Крови	—	Неповрежденные враги получают дополнительный урон
Сверхкритический Удар	—	Критическое попадание при атаке в броске толкает врага и он падает с ног
Тактика Засады	—	1к6 дополнительного урона по врага, которые еще не действовали
Тренировка Выносливости в Броне	—	Нет штрафа за доспех для навыков, основанных на Силе и Телосложении
Тренировка Скорости в Броне	—	Нет штрафа за доспех для навыков, основанных на Ловкости
Тренировка с Оружием Гномов	Гном	Бонус к владению и урона при использовании молота и кирки
Точный Бросок	—	Используйте Ловкость при использовании стандартных дальнобойных атак метательным оружием
Удвоенные Усилия	—	Вы получаете бонус +2 к атаке вместо защиты после второго дыхания

МЕТКА ПОДМЕНИША

Условие: Подменьш, воин

Выгода: Вы можете использовать свою *уловку подменьша*, чтобы отметить всех смежных с вами противников до конца следующего хода. Этот эффект заменяет обычный эффект таланта.

СЖИМАЮЩАЯ ЗМЕЯ

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (змея)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если зверь-спутник попадает по существу стандартной рукопашной атакой, это существо становится обездвиженным до конца своего следующего хода.

ЧЕРТЫ ЗВЕРЯ-СПУТНИКА

Черты героического этапа, указанные в этой книге, у которых в условии есть классовые особенности Повелителя Зверей, позволяют вашему зверю-спутнику помогать в битве, когда вы лежите без сознания или ваш зверь втянут в битву, к которой вы не можете присоединиться. Хоть ваш зверь-спутник не может оказать поддержку, на которую способны вы, члены вашей группы будут ценить дополнительную помощь.

КРУШАЩАЯ БУЛАВА

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам урона стандартной рукопашной атакой, используя булаву.

УДАР ТЕМНОГО ПЛАМЕНИ

Условие: Дроу, воин

Выгода: Когда вы попадаете по существу, отмеченному вами рукопашной атакой, вы можете использовать *темное пламя* против этого существа свободным действием. Используя *темное пламя*, вы не провоцируете атаки.

КОУШ ПРАЩНИКА

Условие: Плут

Выгода: Ваш бонус владения пращей становится +3, и у нее появляется особенность – высококритичное.

БЕЗОПАСНЫЙ БРОСОК

Условие: Следопыт, классовая особенность Боевой Стиль Мародера

Выгода: Всякий раз, когда вы совершаете рукопашную атаку, ваши дальнобойные атаки метательным оружием не провоцируют атаки до начала вашего следующего хода.

НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ВОДОУШЕВЛЕНИЕ

Условие: Военачальник, талант *слово воодушевления*

Выгода: Когда вы используете *слово воодушевления*, цель получает либо бонус +1 к атаке дальнобойными или зональными талантами, либо бонус +1 ко всем защитами от дальнобойных и зональных атак. Бонус длится до конца вашего следующего хода.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА продолжение

Черты Воина	Требования	Выгода
Бритволапая Метка	Бритволапый Шифтер	Помеченные существа получают штраф -3, когда вы используете <i>изменение бритволапого</i>
Бросок Через Бедро	Стиль Задиры	Вы сбиваете противника с ног, используя атаку с захватом или воинский талант, позволяющий вам схватить цель
Вызов Эладрина	Эладрин	Если вы используете длинный меч или копье, помеченные враги получают -3 к броскам атаки
Голиаф Крушитель	Голиаф	Ваша булава высокочритична, если вы атакуете помеченное существо
Дикий Задира	Стиль Задиры	Увеличенный урон от невооруженных атак и шипастых рукавиц
Длиннозубая Ярость	Длиннозубый Шифтер	+4 к урону против помеченных существ, при использовании <i>изменения длиннозубого</i>
Задира Страж	Стиль Задиры	Бонус щита +1 к КД и Реакции, если одна рука свободна
Метка Драконьих Когтей	Драконорожденный	Помеченное существо получает дополнительный урон от <i>дыхания дракона</i>
Метка Обманщика	Гном	Используйте <i>призрачный звук</i> , чтобы пометить врага
Метка Подменыша	Подменыш	Используйте <i>уловку подменыша</i> , чтобы пометить смежных врагов
Метка Ярости	—	Дополнительный штраф атакам помеченного противника
Мучительный Захват	Стиль Задиры	Нанесите дополнительный урон, равный мод. Ловкости при неудачном захвате
Неизбежный Захват	Стиль Задиры	Сопrotивление вашему захвату осуществляется проверкой против Стойкости
Память о Тысячи Битв	Дэв	Используйте <i>память о тысяче жизней</i> , чтобы перебросить атаку надежного таланта
Превосходство Кованого	Кованый, Боевое Превосходство	Сбейте врага с ног при использовании Боевого Превосходства
Удар Темного Пламени	Дроу	Используйте <i>темное пламя</i> , когда попадаете по помеченному врагу
Телепатическая Метка	Калаштар	При критическом попадании пометьте врагов в пределах вашей телепатии
Универсальный Талант	Человек, Оружейное Дарование Воина	Получите Оружейное Дарование Воина для обоих типов оружия
Эльфийское Отступление	Эльф	Вы не провоцируете атаки, если отходите от помеченного врага

НАПРАВЛЕННОСТЬ ДРАКОНОРОЖДЕННОГО

Условие: Драконорожденный, любой воинский класс

Выгода: Когда вы попадаете по противнику воинским талантом, вы можете использовать расовую особенность *дыхание дракона*, чтобы нанести дополнительный урон. Определите вид и количество нанесенного урона кубиком, как будто бы вы применили *дыхание дракона*.

МЕТКА ДРАКОНЫХ КОГТЕЙ

Условие: Драконорожденный, воин

Выгода: Ваша расовая особенность *дыхание дракона* наносит помеченному вами существу дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

РИСУНОК ПЕРВОЙ КРОВИ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Ваша стандартная рукопашная атака наносит неповрежденным врагам дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ВЫЗОВ ЭЛАДРИНА

Условие: Эладрин, воин

Выгода: Отмеченные противники получают штраф -3 к броскам атаки за *боевой вызов*, вместо штрафа -2, когда вы вооружены длинным мечом или копьем.

ЭЛЬФИЙСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Условие: Эльф, воин

Выгода: При движении от противников, отмеченных вами, вы не провоцируете атаки в первой клетке этого движения.

БОЕВОЙ КОМАНДИР ЭКСПЕРТ

Условие: Военачальник, классовая особенность Боевой Командир

Выгода: Бонус инициативы от Боевого Командира увеличивается до +3.

ВЗРЫВООПАСНЫЙ ЛИДЕР

Условие: Дженази, Военачальник; *землетрясение* или *импульс огня*

Выгода: Когда вы попадаете по противнику, используя расовый талант *землетрясение* или *импульс огня*, ваш союзник получает бонус +2 к броску атаки против этого врага до конца вашего следующего хода.

БЕССТРАШНЫЙ ЛОВЧИЙ

Условие: Голиаф, следопыт, классовая особенность Добыча Охотника

Выгода: Вы можете использовать *выносливость камня* немедленным прерыванием, когда ваша добыча попадает по вам рукопашной атакой.

КРИК ФЕЕРОЖДЕННОГО

Условие: Инт 13, гном, военачальник, талант *воодушевляющее слово*

Выгода: При использовании вами *воодушевляющего слова*, цель получает покров до конца вашего следующего хода.

ОКРУЖЕНИЕ ПРИ БЕГЕ

Условие: Следопыт, классовая особенность Подвижная Атака

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА продолжение

Черты Следопыта	Требования	Выгода
Стремление к Действиям	Человек	Совершите шаг на 2 клетки до или после использования единицы действия
Проворная Подвижная Атака	Подвижная Атака	Игнорируете труднопроходимую местность, если движетесь частью атаки
Проворно Подняться	—	Совершите шаг, когда встаете
Кровь Добычи	Тифлинг, Добыча Охотника	+2 к атаке при использовании Кровавой Охоты против добычи
Сжимающая Змея	Повелитель Зверей (змея)	Зверь обездвиживает существо, когда он самостоятелен
Безопасный Бросок	Боевой Стиль Мародера	Атаки, провоцируемые метательным оружием, откладываются
Бесстрашный Ловчий	Голиаф, Добыча Охотника	Используйте <i>выносливость камня</i> при попадании по добыче рукопашной атакой
Окружение при Беге	Подвижная Атака	Не провоцируете атаки во время движения вокруг врага, оставаясь смежным с ним
Яростный Бросок	Полуорк, Добыча Охотника	Используйте <i>неистовый штурм</i> , чтобы перебросить куб атаки в броске
Бодающий Кабан	Повелитель Зверей (кабан)	Зверь толкает цель, когда он самостоятелен
Быстрая Птица	Повелитель Зверей (птица)	Существа предоставляют боевое превосходство под атаками зверя, когда он самостоятелен
Удар Оков	Добыча Охотника	Поднимите кость Добычи Охотника на 1 против замедленных врагов
Ярость Манतिकоры	—	Дополнительный урон, когда вы чередуете дальнобойные и рукопашные атаки
Жестокий Медведь	Повелитель Зверей (медведь)	Зверь хватает существо, когда он самостоятелен
Набрасывающаяся Кошка	Повелитель Зверей (кошка)	Зверь атакует вновь после атаки в броске, когда он самостоятелен
Дикий Волк	Повелитель Зверей (волк)	Зверь сбивает существо с ног, когда он самостоятелен
Второй Выстрел	Добыча Охотника	Обозначьте второго ближайшего к вам врага как добычу
Перемена Компаньона	Шифтер, Повелитель Зверей	Зверь-спутник разделяет эффект вашей перемены
Хваткий Ящер	Повелитель Зверей (ящер)	Зверь бьет существо, которое отходит от него, когда он самостоятелен
Поражающий Удар	Добыча Охотника	Откажитесь от кости урона Добычи Охотника, чтобы толкнуть врага
Поспешное Маневрирование	—	Увеличьте шаг ваших дневных талантов и талантов на сцену на 2
Тренировки в Сумерках	Человек	Получите сумеречное зрение
Ядовитый Паук	Повелитель Зверей (паук)	Зверь замедляет существо и оно получает -2 к атаке, когда он самостоятелен.

Выгода: Всякий раз, когда вы передвигаетесь из смежной с врагом клетки в другую смежную с тем же врагом клетку, вы не провоцируете от него атаки за то, что покинули свою позицию.

СТРОЕВАЯ АТАКА

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Всякий раз, когда вы совершаете спровоцированную атаку против врага, вы получаете бонус к броску атаки и урона, равный числу союзников, смежных с этим врагом.

ЯРОСТНЫЙ БРОСОК

Условие: Полуорк, следопыт, классовая особенность Добыча Охотника

Выгода: Когда вы промахиваетесь по добыче атакой в броске, вы можете использовать ваш расовый талант *неистовый штурм*, чтобы перебросить кость этой атаки. Если атака попадает, то вы наносите дополнительно 1 [Ор.] урона вашей добыче.



ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА продолжение

Черты Плута	Требования	Выгода
Стремление к Действиям	Человек	Совершите шаг на 2 клетки до или после использования единицы действия
Проворно Подняться	—	Совершите шаг, когда встаете
Коуш Пращника	—	Получите бонус владения пращей +3 и используйте ее как высококритичную
Скрытый Импульс	Дженази, импульс огня, Скрытная Атака	Дополнительный урон <i>импульсом огня</i> , если вы имеете боевое превосходство
Улучшенная Коварная Скрытность	Коварная Скрытность	Теперь нужно передвинуться на 1 клетку меньше, чтобы получить выгоду от особенности Коварной Скрытности
Обучение Смертельного Молота	Дварф	Используйте молоты для Скрытной атаки и талантов плута
Грозный Бандит	Полуорк	Получите боевое превосходство при попадании <i>неистовым штурмом</i>
Провоцированный Удар	—	Получите боевое превосходство после какой-либо провоцированной атаки
Рискованный Шаг	—	Совершите шаг на 1 клетку больше, но предоставьте боевое превосходство
Пугающее Отвлечение	<i>Призрачный звук</i>	После использования <i>призрачного звука</i> совершите бросок проверки Скрытности дважды
Поспешное Маневрирование	—	Увеличьте шаг ваших дневных талантов и талантов на сцену на 2
Снайпер в Листве Деревьев	Эльф	Используйте лук для Скрытной Атаки и талантов плута

Черты Военачальника	Требования	Выгода
Капитан Стрелок	Военачальник Стрелок	Вы и ваши союзники игнорируете штраф за высокую дальность
Бронированный Военачальник	Лидер на Боевом Фронте	Получите владение чешуйчатой броней и одно дополнительное исцеление
Непосредственное Вдохновение	<i>Слово воодушевления</i>	Цель <i>слова воодушевления</i> получает +1 к атаке или защите от или для дальнобойных и зональных атак
Боевой Командир Эксперт	Боевой Командир	Бонус инициативы Боевого Командира возрастает до +3
Взрывоопасный Лидер	Дженази; <i>землетрясение</i> или <i>импульс огня</i>	Союзники получают +2 к попаданию по врагу, по которому вы попали вашим расовым талантом
Крик Феерожденного	Инт 13, гном, <i>слово воодушевления</i>	Цель <i>слова воодушевления</i> получает покров
Наводчик	—	При предоставленной вами атаке, союзник игнорирует покров и укрытие
Ведомый Шаг	Эльф	Союзник игнорирует сложнопроходимую местность, если вы позволяете ему совершить шаг
Улучшенное Озарение	Озаряющее Присутствие	Озаряющее Присутствие может дать больший бонус к одной из защит
Улучшенное Ускользание	Присутствие Ускользания	Союзник, получающий выгоду Присутствия Ускользания, получает +1 к атаке
Вдохновленный Атакующий	<i>Слово воодушевления</i>	<i>Слово воодушевления</i> восстанавливает дополнительные хиты, если цель рядом с врагом, по которому вы попали
Вдохновляющее Дыхание	Драконорожденный	Союзники получают +5 к атаке против врагов, по которым вы попали дыханием дракона
Предоставленная Сила	—	Союзник получает +2 к урону стандартной атакой, которую предоставляете вы
Разделенная Память	Дэв	Прибавьте к броску смежного союзника <i>память о тысяче жизнях</i>
Скорость Моря и Неба	Дженази, <i>быстротекущий</i> или <i>ходок по воздуху</i>	Талант стихийное проявления дает союзникам бонус скорости
Лидер Боевой Тропы	Полуорк, Боевой Командир	Союзники в пределах 5 клеток получают +2 к скорости при атаке в броске

ТРЕНИРОВКА С ОРУЖИЕМ ГНОМОВ

Условие: Гном, любой воинский класс

Выгода: Вы получаете владение простыми и воинскими молотами и кирками, и получаете бонус +2 к броскам урона с этим оружием. Этот бонус увеличивается до +3 на 11 уровне и до +4 на 21 уровне.

ГОЛИАФ КРУШИТЕЛЬ

Условие: Голиаф, воин

Выгода: Всякий раз, когда вы используете булаву при атаке помеченного вами существа, вы рассматриваете булаву как имеющую свойство «высококритичный».

БОДАЮЩИЙ КАБАН

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (кабан)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если кабан попадает по существу атакой в броске, то отталкивает его на 2 клетки.

НАВОДЧИК

Условие: Военачальник

Выгода: Всякий раз, когда вы предоставляете союзнику стандартную дальнобойную атаку, эта атака игнорирует укрытие и покров (но не отличное укрытие и полный покров).

ВЕДОМЫЙ ШАГ

Условие: Эльф, военачальник

Выгода: Всякий раз, когда вы используете талант, позволяющий вашим союзникам совершить шаг, они игнорируют труднопроходимую местность во время шага.

БЫСТРАЯ ПТИЦА

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (хищная птица)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если она попадает по существу стандартной рукопашной атакой, это существо предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

СКРЫТЫЙ ИМПУЛЬС

Условие: Дженази, плут, *импульс огня*, классовая особенность Скрытная Атака

Выгода: Если вы имеете боевое превосходство над целью вашего расового таланта *импульс огня*, вы можете нанести цели урон вашей Скрытной Атаки. Это использование не относится к использованию Скрытной Атаки в этот раунд.

БРОСОК ЧЕРЕЗ БЕДРО

Условие: Воин, классовая особенность Стиль Задиры

Выгода: Всякий раз, когда вы выбрасываете критическое попадание атакой захватом или воинским талантом, который позволяет вам схватить существо, вы так же сбиваете существо с ног.

ПОРАЖАЮЩИЙ УДАР

Условие: Следопыт, классовая особенность Добыча Охотника

Выгода: Всякий раз, когда вы можете нанести урон Добычи Охотника, вы можете отказаться от одной кости этого урона, чтобы замедлить цель до конца вашего следующего хода.

УЛУЧШЕННАЯ КОВАРНАЯ СКРЫТНОСТЬ

Условие: Плут, классовая особенность Коварная Скрытность

Выгода: Когда вы совершаете проверку Скрытности чтобы скрыться, используя классовую особенность Коварную Скрытность, вы должны закончить действие движение по крайней мере в 2 клетках от начальной позиции вместо 3.

УЛУЧШЕННОЕ ОЗАРЕНИЕ

Условие: Военачальник, классовая особенность Озаряющее Присутствие

Выгода: Когда союзник получает выгоду от вашей классовой особенности Озаряющего Присутствия, этот союзник может отказаться от обычного бонуса, увеличивающего все защиты, чтобы вместо этого получить бонус к одной защите, равный вашему модификатору Харизмы или Мудрости до конца вашего следующего хода.

УЛУЧШЕННОЕ УСКОЛЬЗАНИЕ

Условие: Военачальник, классовая особенность Присутствие Ускользания

Выгода: Когда союзник, который может вас видеть, использует очко действия для атаки, этот союзник получает бонус +1 к попаданию для этой атаки.

НЕИЗБЕЖНЫЙ ЗАХВАТ

Условие: Воин, классовая особенность Стиль Задиры

Выгода: Всякий раз, когда противник, схваченный вами, пытается избежать вашего захвата, он должен использовать проверку высвобождения против вашей Стойкости, даже если он использует Акробатику.

АДСКОЕ ПРАВО

Условие: Тифлинг, любой воинский класс

Выгода: Если вы используете ваш расовый талант *адский гнев*, в своей следующей атаке воинским талантом вы наносите дополнительно 1 [Ор.] урона. Этот дополнительный урон увеличивается до 2 [Ор.] на 11 уровне и до 3 [Ор.] на 21 уровне.

ВДОХНОВЛЕННЫЙ АТАКУЮЩИЙ

Условие: Военачальник, талант *воодушевляющее слово*

Выгода: Если цель вашего *воодушевляющего слова* находится в соседней клетке с врагом, которого вы ударили в этом ходу, то цель восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему модификатору Силы.

ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ

Условие: Драконорожденный, военачальник

Выгода: Ваши союзники получают +5 к броскам урона до конца вашего следующего хода по врагам, по которым вы попали своим расовым талантом *дыхание дракона*.

ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ СИЛА

Условие: Военачальник

Выгода: Всякий раз, когда вы предоставляете союзнику стандартную рукопашную атаку против врага смежного с вами, союзник получает бонус +2 к броску атаки.

ОБУЧЕНИЕ СМЕРТЕЛЬНОГО МОЛОТА

Условие: Дварф, плут

Выгода: Вы можете использовать боевой молот или метательный молот при использовании Скрытной Атаки или любого другого таланта плута, для которого требуется легкий клинок.

ДЛИННОЗУБАЯ ЯРОСТЬ

Условие: Длиннозубый шифтер, воин

Выгода: Когда вы находитесь под воздействием вашего расового таланта *перемены длиннозубого*, вы получаете бонус +4 к броскам урона против помеченных существ, вместо бонуса +2.

ЯРОСТЬ МАНТИКОРЫ

Условие: Следопыт

Выгода: При попадании по врагу рукопашной атакой, вы получаете бонус +2 к броскам урона следующей дальнобойной атакой против этого врага, совершенной до конца вашего следующего хода. При попадании по врагу дальнобойной атакой, вы получаете бонус +2 к броскам урона следующей рукопашной атакой против этого врага до конца вашего следующего хода. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне и до +6 на 21 уровне.

МЕТКА ЯРОСТИ

Условие: Воин

Выгода: Если враг, помеченный вами и находящийся в соседней с вами клетке, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, каким бы сильным он ни был, этот враг получает штраф к броскам атаки, равный либо -2, либо количеству врагов, смежных с вами. Этот штраф заменяет обычный штраф для помеченного существа.

ВОИНСКАЯ АДАПТАЦИЯ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Когда вы берете эту черту, выберите один воинский атакующий талант на день вашего или меньшего уровня вашего класса. После продолжительного отдыха вы можете поменять выбранный вами талант с воинским атакующим талантом на день, который вы знаете, того же уровня. Вы можете вернуть изначальный талант обратно после следующего продолжительного отдыха.

ВОИНСКИЙ ДИЛЕТАНТ

Условие: Полуэльф, любой воинский класс

Выгода: Если вы выбираете воинский талант, предоставляемый вам расовой чертой Дилетант, вы можете использовать его дважды за сцену.

ВОИНСКАЯ ГИБКОСТЬ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Когда вы берете эту черту, выберите один воинский прием вашего или меньшего уровня вашего класса. После продолжительного отдыха вы можете поменять выбранный вами прием с воинским приемом, который вы знаете, того же уровня. Вы можете вернуть первоначально выбранный прием обратно после следующего продолжительного отдыха.

ВОИНСКАЯ УЛОВКА

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Когда вы помогаете союзнику в броске атаки оружием, союзник может совершить бросок дважды и использовать лучший. Этот эффект заменяет обычный бонус +2 к броску атаки. Союзник может получить выгоду от этой черты только один раз за атаку.

ВОИНСКАЯ ГОТОВНОСТЬ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Когда вы берете эту черту, выберите один воинский атакующий неограниченный талант вашего или меньшего уровня вашего класса. После продолжительного отдыха вы можете поменять выбранный вами талант с воинским атакующим неограниченным талантом, который вы знаете, того же уровня. Вы можете вернуть изначальный талант обратно после следующего продолжительного отдыха.

ВОИНСКАЯ УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Когда вы берете эту черту, выберите один воинский атакующий талант на сцену вашего или меньшего уровня вашего класса. После продолжительного отдыха вы можете поменять выбранный вами талант с воинским атакующим талантом на сцену, который вы знаете, того же



уровня. Вы можете вернуть изначальный талант обратно после следующего продолжительного отдыха.

ЖЕСТОКИЙ МЕДВЕДЬ

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (медведь)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если зверь-спутник попадает по существу стандартной рукопашной атакой, он также берет его в захват.

ПАМЯТЬ О ТЫСЯЧЕ БИТВ

Условие: Дэв, воин

Выгода: Когда вы промахиваетесь по цели каждый раз надежным воинским талантом, вы можете использовать ваш расовый талант *память о тысяче жизней*, чтобы перебросить каждый из этих бросков атаки.

Грозный Бандит

Условие: Полуорк, плут

Выгода: Всякий раз, когда вы используете расовый талант неистовый штурм, противник, по которому вы попали, предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Ловкий Маневр

Условие: Полурослик, любой воинский класс

Выгода: Когда вы заставляете врага перебросить кубик атаки, используя ваш расовый талант *второй шанс*, этот враг получает штраф -5 ко второму броску на попадание и не может нанести критический удар этим броском.

Провоцированный Удар

Условие: Плут

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете спровоцированной атакой или противник промахивается по вам спровоцированной атакой, враг, по которому вы попали или враг, который промахнулся по вам, предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Сверхкритический Удар

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Всякий раз, когда вы совершаете критическое попадание по врагу атакой в броске, вы можете толкнуть этого врага на 1 клетку и сбить его с ног.

Набрасывающаяся Кошка

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (кошка)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если зверь-спутник попадает по существу атакой в броске, он может совершить стандартную рукопашную атаку против этого существа свободным действием.

Одаренный Методами

Условие: Черта Обучение Методам

Выгода: Вы получаете два воинских метода вашего или ниже уровня. Увеличьте количество приобретаемых вами методов до трех на 5-м, до четырех на 11-м, до пяти на 15-м, до шести на 21-м, и до семи на 27-м уровнях.

Обучение Методам

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Вы можете владеть и выполнять воинские методы (стр. 147). Вы изучаете один воинский метод вашего или ниже уровня.

Точный Бросок

Условие: Любой воинский класс

Выгода: Всякий раз, когда вы совершаете стандартную дальнюю атаку метательным оружием, которым вы можете владеть, вы можете использовать Ловкость вместо Силы для броска атаки и урона.

Бритволапая Метка

Условие: Бритволапый шифтер, воин

Выгода: Пока вы находитесь под воздействием вашего расового таланта *перемена бритволапого*, всякое существо, помеченное вами, получает штраф -3 к броску атаки, совершая атаку, которая не включает вас в качестве цели. Этот штраф заменяет обычный, который получает существо при пометке.

Удвоенные Усилия

Условие: Любой воинский класс

Выгода: При использовании второго дыхания, вы можете отказаться от бонуса защиты, чтобы получить бонус +2 к броску атаки до конца вашего следующего хода.

Вязкость Камня

Условие: Дварф, любой воинский класс

Выгода: Вы можете использовать второе дыхание немедленным прерыванием, когда получаете урон при атаке.

Рискованный Шаг

Условие: Плут

Выгода: Всякий раз, когда вы совершаете шаг, вы можете шагнуть на 1 дополнительную клетку. Сделав это, вы предоставляете боевое превосходство до начала вашего следующего хода.

Грохот Землетрясения

Условие: Дженази, любой воинский класс, *землетрясение*

Выгода: Ваш расовый талант *землетрясение* наносит дополнительный урон, равный вашей Силе.

Дикий Волк

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (волк)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если зверь-спутник попадает по существу стандартной рукопашной атакой, он сбивает это существо с ног.

Второй Выстрел

Условие: Следопыт, классовая особенность Добыча Охотника

Выгода: Вы можете обозначить второго ближайшего врага, вместо ближайшего, как свою добычу.

Разделенная Память

Условие: Дэв, военачальник

Выгода: Всякий раз, когда союзник, смежный с вами, совершает бросок атаки, спасбросок или проверку навыка, вы можете использовать ваш расовый талант *память о тысяче жизней* свободным действием, чтобы добавить 1кб к броску.

ПЕРЕМЕНА КОМПАНЬОНА

Условие: Шифтер, следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей

Выгода: Ваш зверь также получает выгоду от вашего расового таланта *перемены бритволапого* или от *перемены длиннозубого*.

ХВАТКИЙ ЯЩЕР

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (ящер)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если зверь-спутник попадает по существу стандартной рукопашной атакой, это существо получает 5 урона, если отходит от зверя-спутника до конца следующего хода существа.

СКОРОСТЬ МОРЯ И НЕБА

Условие: Дженаси, военачальник, *быстротекущий* или *ходок по воздуху*

Выгода: Когда вы используете ваш расовый талант *быстротекущий* или *ходок по воздуху*, каждый союзник в пределах 5 клеток от вас получает бонус +2 к скорости до конца вашего следующего хода.

ПОРАЖАЮЩИЙ УДАР

Условие: Следопыт, классовая особенность Добыча Охотника

Выгода: Всякий раз, когда вы можете нанести урон Добычей Охотника врагу, вы можете отказаться от одной кости этого урона, чтобы толкнуть этого врага на 1 клетку.

ПУГАЮЩЕЕ ОТВЛЕЧЕНИЕ

Условие: Плут, талант *призрачный звук*

Выгода: Когда вы используете призрачный звук в свой ход, вы можете дважды бросить кубик для проверки Скрытности и выбрать наивысший результат, если совершаете проверку до конца своего хода.

ПОСПЕШНОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Условие: Следопыт или Плут

Выгода: Всякий раз, когда вы используете талант на день или на сцену, который позволяет вам совершить шаг, вы можете дополнительно шагнуть на 2 клетки.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ МЕТКА

Условие: Калаштар, воин

Выгода: Всякий раз, когда вы наносите критический удар воинским атакующим талантом, вы можете пометить всех врагов, находящихся в пределах дальности вашей телепатии. Метка длится до конца вашего следующего хода.

СНАЙПЕР В ЛИСТВЕ ДЕРЕВЬЕВ

Условие: Эльф, плут

Выгода: Вы можете использовать любой лук для Скрытной Атаки или для талантов плута, для которых требуется арбалет.

МЕТКА ОБМАНЩИКА

Условие: Гном, воин

Выгода: Малым действием вы можете использовать ваш талант *призрачный звук*, предоставленный вам расовой чертой Опытный Обманщик, чтобы пометить одного врага в пределах 10 клеток от вас до конца вашего следующего хода. Это использование *призрачного звука* не провоцирует атак.

ТРЕНИРОВКА В СУМЕРКАХ

Условие: Человек, следопыт

Выгода: Вы получаете сумеречное зрение.

ВЫБОР НАИЛУЧШИХ ЧЕРТ

При том разнообразии черт, что доступны воинским персонажам, может возникнуть трудность при выборе наилучшей. Переобучение позволит вам заменить черту, которую вы выбрали, но которая ничем не может вам пригодиться, на какую-нибудь отличную от этой, либо на более полезную, поскольку ваш персонаж все время развивается. Однако, даже с переобучением неудачный выбор черты может остаться с вами как минимум на еще один уровень. Чтобы ваш выбор был удачным, помните следующее.

Стиль: Может быть вы воин, но какой именно вы воин? В сражении вы идете впереди всех, расчищая гущу врагов скальным молотом, или же все-таки вы боец защитник, предупреждающий движение врага и прикрывающий щитом своих союзников? Прежде чем выбрать черту, вспомните о вашем стиле. Если вы предпочитаете защищать, то, скорее всего, атакующие таланты это не то, что вам подошло бы. Вместо того вы могли бы быть более успешны, например, с чертой Защитная Устойчивость из *Воинской Силы*.

Раса: Ваша раса дает вам доступ к чертам, которые усиливают ваши расовые способности или отражают культурные особенности вашей расы. Эти черты могут помочь выделиться вашему персонажу, и, может быть, раскрыть стиль, о котором вы ранее забыли. Кроме того, эти черты могут поддерживать или укреплять мультиклассовые особенности, помогая вам создавать классы увлекательными и интересными способами.

Оружие: Еще один, более простой способ определить выбор вашей черты, обратить внимание на выбор вашего оружия. Черты боевых стилей, представленные в этой книге, увеличивают определенные таланты, когда используются вместе с определенным оружием. Другие черты предназначены для использования особого оружия, например, такие как Потрошачий Клинок из *Воинской Силы*, Жесткая Дубина из этой книги, и Толкание Копьем из *Книги Игрока*.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Любой Воинский Класс	Требования	Выгода
Разбойник-Лавина	Голиаф	Толкните цель вашей атаки в броске, совершите шаг в освободившееся место
Обманчивый Посох	—	Получите боевое превосходство после промаха посохом
Ловкий Клинок	—	Стандартная атака легким клинком совершается против КД или Реакции
Дварфское Восстановление	Дварф	+5 к спасброскам после использования второго дыхания
Удар Молота	Тренировка Запугивания	Стандартная рукопашная атака молотом получают ключевое слово «грохочущий»
Пронзающее Копье	—	Стандартная рукопашная атака копьем совершается против Реакции
Стегающий Цеп	—	Стандартная рукопашная атака цепом сдвигает существо
Воинская Меткость	Эльф	При использовании эльфийской меткости совершите бросок дважды
Пробивающая Кирка	—	Стандартная рукопашная атака киркой совершается против КД или Стойкости
Карающий Топор	—	Считайте выпавшие на кубике числа 1 и 2 как критическое попадание, а 3 как высококритичное попадание
Стремительная Практика	Обучение Методам	Выполняйте воинские методы за половину времени
Опасный Клинок	—	Стандартная атака тяжелым клинком получает особенность «высококритичный»

Черты Воина	Требования	Выгода
Избивающий Задира	Стиль Задиры	Иzumите врага при попадании безоружной критической атакой
Сокрушающий Упор	Стиль Задиры	Нанесите урон, когда враг проваливает попытку выйти из вашего захвата
Надежное Постоянство	—	+4 к атаке после промаха надежным талантом по той же цели
Ударное Восстановление	—	Обменяйте бонусы второго дыхания на совершение стандартной рукопашной атаки
Тактическое Превосходство	Боевое Превосходство	Замедлите помеченного врага при попадании по нему спровоцированной атакой

Черты Следопыта	Требования	Выгода
Смертельный Удар Бестии	Повелитель Зверей (кабан или ящер)	Зверь-спутник получает +1 к атаке во время ранения; атакует, когда хиты опущены до 0
Неуловимое Движение	—	+1 к КД и Реакции, если вы двигались как минимум 3 клетки
Устрашающее Нападение	Полуорк	Используйте неистовый штурм на духе целях сразу
Неуловимый Зверь	Повелитель Зверей (кошка или птица)	Зверь-спутник может совершить шаг после того, как попадет по врагу
Ядовитый Зверь	Повелитель Зверей (змея или паук)	Зверь-спутник наносит дополнительно 5 продолжительного урона ядом при попадании
Свирепый Зверь	Повелитель Зверей (медведь или волк)	Зверь-компаньон толкает существо при попадании
Техника Отступления	—	Не получаете спровоцированную атаку отходя от врага, по которому вы попали

ЯДОВИТЫЙ ПАУК

Условие: Следопыт, классовая особенность Повелитель Зверей (паук)

Выгода: Ваш зверь-спутник получает бонус +2 к спасброскам.

Когда ваш зверь-спутник действует самостоятельно, ему не нужно оставаться в смежной с вами клетке, но должен оставаться в пределах 10 клеток.

В дополнение, если зверь-спутник попадает по существу стандартной рукопашной атакой, это существо становится замедленным хода и получает штраф -2 к броску следующей атаки до конца своего следующего хода.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ТАЛАНТ

Условие: Человек, воин, классовая особенность Оружейное Дарование Воина

Выгода: Вы получаете выгоду от Оружейного Дарования Воина как для одноручного оружия, так и для двуручного.

ПРЕВОСХОДСТВО КОВАНОВОГО

Условие: Кованный, воин, классовая особенность Боевое Превосходство

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по существу спровоцированной атакой, вы также сбиваете это существо с ног.

ЛИДЕР БОЕВОЙ ТРОПЫ

Условие: Полуорк, военачальник, классовая особенность Боевой Командир

Выгода: Все союзники, начинающие свой ход в пределах 5 клеток от вас, получают бонус черты +2 к скорости во время атаки в броске до конца нынешнего хода.

МУЧИТЕЛЬНЫЙ ЗАХВАТ

Условие: Воин, классовая особенность Стиль Задиры

Выгода: Всякий раз, когда вы промахиваетесь по врагу талантом, который позволяет вам взять его в захват, вы наносите этому врагу урон, равный модификатору Ловкости.