

В БОЙ!

Битвы на арене гладиаторов.

Гул толпы, запах пота, кровь, страх и предсмертные крики, наполняют арены в мире *Dungeon & Dragons*. Тот смельчак, что ступил на поле арены, найдет славу и удачу, или жестокий конец. Голодная смерть, с ожиданием наблюдает, и не упускает момента, чтобы забрать очередную душу из тела, которое лежит на багровом от крови песке. В лице судьбы, бои гладиаторов, снова и снова проверяют силу героев, против подлых врагов, ужасных монстров, которые жаждут снова пустить кровь. Эти испытания всегда привлекали достойных и смелых искателей приключений, и охотников за удачей. Эта статья описывает бои гладиаторов изнутри, и предоставляет все самое необходимое для их проведения.

БИТВА НА АРЕНЕ

Бой на арене по-прежнему остается боем. Сражение одного или нескольких персонажей против врага или врагов. Обе стороны бросают инициативу, и по очереди делают ходы, используя хорошую тактику и специальные таланты, чтобы повергнуть врагов. Но при этом и существуют важные различия. Сцена на арене, управляется окружающей средой, которая (обычно) выходит за рамки стандартного поля боя. Многие персонажи, сражающиеся на арене, вероятно, уже имели несколько боевых столкновений в этот день, а бой на арене может и должен тратить больше ресурсов, чем обычная боевая сцена.

Добавьте так же присутствие толпы; конкретный вид соперника; награду и славу, золото и мелкие безделушки, и бой гладиаторов превращается в нечто большее, чем просто бой между плохим и хорошим. Это настоящие испытание крови и славы.

Столкновения на Арене

Бои на арене могут быть не более, чем одиночным столкновением, или может представлять завершающий этап в повествовании истории. Бой может быть началом большого приключения, из которого следует дальнейшее развитие сюжета. Это может быть одно столкновение в фантастическом подземелье, или может стать захватывающей дуэлью, между героями и злодеями.

Битва на арене подпадает в один из трех основных видов, хотя вы можете разработать свои собственные. Следующие шаблоны столкновений помогут вам выбрать наилучшие виды боев, которые подходят вам.

Дуэль

Дуэль в яме, один на один. Дуэль может происходить в любой обстановке, от боевой ямы Колизея, до незнакомой местности, в которой полно опасностей и ловушек, как для вас, так и для вашего соперника. Большие помещения, важны для хорошего обзора, что обеспечивает наличие яростной толпы. Дуэль в больших залах дает простор для представления известных гладиаторов, ужасных монстров, интересных трюков или комбинацию всего этого.

Поскольку в бою участвуют два бойца, только один игрок может принимать участие в битве, и остальным приходится только наблюдать. Но если бой происходит не на стандартной арене, другая часть команды, может участвовать в параллельном бою, собирать информацию и т.д. Важная часть создания дуэли, это разработка соперника. Для разных типов персонажей, есть свои предпочтения в выборе типа монстров. Например, вор, который не может найти боевое преимущество, будет малоэффективен, а высокий КД солдата, может привести к смерти игрока одиночки. Миньоны, плохие соперники для любой дуэли. Следующая таблица, содержит информацию о наилучшей роли соперника, для разных типов игроков. Идеальная роль, обычно производит самые лучшие впечатления.

Роли

Роль Игрока	Роль Соперника
Контроллер	Artillery*, Controller, Skirmisher
Защитник	Brute, Skirmisher*, Soldier
Лидер	Controller, Skirmisher*, Soldier
Страйкер	Brute, Skirmisher*, Soldier

* Идеальная роль

Так же важно определить уровень соперника. Используя принцип, описанный в Руководстве Мастера (стр. 56), мы определяем простое столкновение с уровнем сложности на 1 или 2 уровня, ниже уровня группы. Стандартное столкновение, равно, или выше на 1 уровень, а сложное – выше на 2 или 4 уровня, чем уровень

команды. Поскольку этот бой проходит между двумя персонажами, игрок не получает пользы от различных ролей союзников. Поэтому соперник, с более высоким уровнем, может быть катастрофическим для игрока. Следующая таблица, предлагает различные варианты сложности, для дуэли. «n» означает уровень игрока.

Уровень Цели		
	Идеальный враг	Не идеальный враг
Простой	n	n-1
Средний	n+2	n+1
Сложный	n+4	n+3

Вы можете использовать элитного врага, только в особых ситуациях. Комбинация дополнительных действий и двойного количества хитов, делают элитного врага очень опасным для одиночного игрока. Если вы все-таки применяете элитного врага, используйте таблицу, приведенную выше, но опустите уровень врага на 2, а еще лучше на 3.

Наконец, если бой проходит первый раз за день, то можно увеличить уровень врага на 1 (хорошо подумайте, прежде чем делать это для элитного врага). Это компенсируется тем, что игрок может свободно использовать свои таланты На день и Очки действия в течение боя.

Награда Опыта: В большинстве дуэлей, игроки в одиночку испытывают серьезные трудности. Но после победы игрок получает опыт, только за убийство одного монстра, и это выглядит не очень справедливо.

Самый простой способ предоставить победителю достойную награду, это использовать бой на арене, как небольшое задание. Таким образом, персонаж имеет шанс решать свои собственные проблемы, которые можно будет обеспечить дополнительными ОО. Дуэль может быть частью Вызова Умений (см. «Толпа»). В этом случае, дуэль может быть показана отношением успехов и неудач, как 1-5 (или 2-5 для элитного врага) и иметь сложность 4 (или 3 для элитного врага). Игроки, которые участвуют в дуэли, могут помогать выполнить вызов умений, и влиять на события, которые происходят в этой сцене.

Наконец, вся компания, может участвовать в отдельных дуэлях, где каждый игрок сражается против своего врага. Таким образом, вы должны вести сразу несколько разных боев. Независим от победы или поражения игрока, все участники

получают опыт за сцену, как только все дуэли завершены.

Дополнительные правила: Чтобы более точно отображать процесс боя, прилива и упадка сил гладиаторов, можно кидать инициативу в начале каждого раунда сцены. Это добавляет некоторое разнообразие в быстрый обмен ударами между соперниками.

Команды

Это битва команд, которые сражаются друг с другом на боевой арене. Это лучшее решение для проверки, слаженности команды. Победа в этом соревновании зависит от групповой тактики, и совместных действий всех игроков. Перед тем, как начать создавать подобное столкновение, вам нужно понять, как это реализуется в больших приключениях. Если такое столкновение – это первая битва персонажей за день, стенка на стенку, то она может быть довольно сложной. Или если сцена, только одна из серии боев, то сложность такого боя может быть средней или даже легкой. Поле боя обычно устанавливает окружающую среду и ограничивается одной зоной, в подобным ландшафтом и некоторыми ловушками. Магические арены могут изменять ландшафт, и приспосабливать его к теме соревнования и врагам, но такие условия ограничены путем Совершенства и Эпической судьбой.

В большинстве таких столкновений в один день, персонаж должен найти большинство, если не все, ловушки, спрятанные на поле боя, чтобы избежать их, или использовать против врагов. Это хорошо, поскольку после нескольких сцен, у персонажей нет времени провести расширенный отдых.

Используйте стандартные правила для создания сцен, описанные в Руководстве Мастера, уменьшая сложность для нескольких боев, и увеличивая ее, для боя стенка на стенку. Шаблоны Логово дракона, Стая волков, и Контроль поля боя работают очень хорошо. Помните, что игроки не должны слишком часто получать награду, поэтому ограничьте количество боев до трех, или четырех в один день.

Великая Битва

Великая Битва, это вариант командного соревнования. В этом событии, игроки являются частью большого числа бойцов, где каждый игрок сражается против другого персонажа. Во время такого боя могут создаваться

краткосрочные союзы, целью которых, является подавление более сильного врага, но после достижения цели, каждый игрок снова становится сам за себя. Рассматривайте игроков вашей команды, как союзников, которые могут сражаться как отдельно, так и вместе.

Поскольку бойцы могут выбрать нокаут (после опускание хитов до 0), вместо смерти, то игрок может, не бояться остаться одному, и потерять поддержку своих союзников.

Для реализации Великой Битвы, вам нужно много дополнительных бойцов. Используйте низкоуровневых миньонов, чтобы заполнить поле боя. Если вы хотите, чтобы битва продолжалась вплоть до поединков игрока против игрока, вам так же понадобятся несколько врагов, сильнее миньонов. Они будут сражаться друг с другом, или с игроками, в зависимости от того, кто находится ближе, и цель может меняться каждый раунд.

Бойцы Великой Битвы

Простой	4 Брута уровня n-2 11 миньонов уровня n-4
Средний	2 солдата уровня n-1 4 Брута уровня n-2 12 миньонов уровня n-4
Сложный	2 солдата уровня n 4 Брута уровня n-1 17 миньонов уровня n-2

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Битва на арене заканчивается после того, как одна сторона мертва или умирает, но это не всегда является причиной победы.

Соревнования на арене могут иметь разные цели и представлять собой разные типы зрелищ, от гонки и битвы до первой крови, до настоящих боев на смерть. Ниже представлены несколько основных условий победы, которые могут быть использованы в битве на арене.

Захват флага

Сценарий захвата флага, в прямом или в переносном смысле, является нечто большим, чем простая резня. В этом состязании, персонажи играют против команды соперников, и могут иметь различные цели, такие как привести упрямого монстра, или сохранить перчатку. Любые боевые действия разрешены, но обычно происходят когда, цель одной из команд уже близка.

Так же, это соревнование может иметь ловушки, преграды и различные препятствия, которые делают процесс игры более интересным. Битва

может происходить в огромном подземном лабиринте, заполненном мерзкими насекомыми и т.д. Разнообразие местностей и препятствий увеличивают интерес процесса. Некоторые препятствия могут требовать проверки умений (Акробатики, Атлетики, Скрытности и Воровства), а другие требовать Вызова Умений, где несколько игроков могут помочь союзникам и поставить врагов в безвыходное положение.

Первая Кровь

Хотя многие соревнования заканчиваются смертью, те, кто живут в более цивилизованных землях, сражаются до первой крови. В дуэлях, первый соперник, который становится раненым, проигрывает. В командных играх, каждый игрок, который становится раненым, выбывает из борьбы, пока одна из сторон не проиграет или сдастся. Иногда в смертельных боях, пораженный соперник может сдаться после первой крови, что сильно разъяряет зрителей, и считается бесчестьем и трусостью. След от таких событий будет тянуться за гладиатором до конца его жизни.

Смерть: Смертельные бои очень редко встречаются в цивилизованных землях, но все же они происходят. Некоторое смертельные бои, допускают вариант, что один из соперников сдастся, но это происходит не во всех подобных боях. Особенно кровожадные бои, часто бывают разрешены и сопровождаются высокопоставленными зрителями (король, император, военачальник).

Ограниченный: Ограниченные бои, всегда имеют какие-либо запреты и правила.

Например, ограничение на использование оружия, только безоружный бой, никаких магических предметов, бой на копьях, ограничения в доспехах (никаких тяжелых доспехов, без щитов), или ограничение в источниках силы (Магия, Религия и другие невоенные источники). Такие ограничения могут создать грубый дисбаланс, в таких соревнованиях, как бой волшебника, с ограничением по источнику силы Магия.

Смертельная Гонка

Как и захват флага, смертельная гонка имеет особое условие победы: пересечь финишную линию. Состязания могут проходить верхом на лошадях (или других животных), управляя колесницами или другими транспортными средствами, или бегом. Во время пути, игроки сбивают своих конкурентов с пути и вступают в поединки друг с другом, вызывая бурные

эмоции у всех зрителей. Поскольку всё движение происходит по квадратам, и часто при аналогичных показателях, выявление победителя происходит благодаря его силе и ловкости, чем скорости.

Смертельная гонка может быть представлена при помощи Вызова Умений. Она использует стандартные правила для проведения Вызова Умений, но с одним исключением. Показания проверки умений держатся в уме, и не называются участникам соревнований. Если Игроки лучшие конкуренты на поле, то Сл должна быть уменьшена. С другой стороны, гонка против жестоких и известных соперников, сложность увеличивается. Так же, сложность вызова умений должна отражать общее число соперников. Небольшая и короткая гонка может иметь сложность 1, но большая гонка с сильными конкурентами, может иметь сложность 4 или 5.

Следующий Вызов умений, разработан для гонки на колесницах, но вы можете его легко адаптировать для гонки на лошадях или бегом, добавляя или убирая различные умения.

Смертельная Гонка	Уровень (Уровень команды)
Вызов Умений	00 Различный
На старте все игроки имеют колесницы. Кто пересечет финишную черту первым? Чья тактика окажется лучше других, а кто получит сильные раны?	
Для описания гонки двух или более игроков друг против друга, персонажи могут удалять успехи друг друга, в течение гонки, делая проверку Атлетики против Реакции соперника. Успех означает, что враг потерял один успех, и одно исцеление. Персонаж, исцеления которого опустились до 0, выбывает из гонки.	
Сложность Измененные согласно размерам гонки, хотя бы 3 общие (требуют 8 успехов, до 3 поражений).	
Первичные Умения Атлетика, Блеф, Выносливость, Запугивание, История, Природа, Проницательность.	
Победа Игрок или игроки выигрывают гонку	
Поражение Игрок или игроки проигрывают гонку	
Атлетика Вы цепляете колеса колесницы на полной скорости Сл средняя (1 успех, без максимума). Игрок не может сделать две проверки подряд.	
Блеф Вы делаете финт и отклоняете колесницу врага. А когда враг пытается двигаться, вы его обгоняете. Сл средняя (1 успех, без максимума). Неудачная проверка означает, что трюк не сработал и игрок теряет одно исцеление или получает две неудачи.	
Выносливость Вы успешно преодолеваете эффект тряски или внешнего напряжения. Сл средняя (1 успех, без максимума). Игрок должен сделать, хотя бы одну проверку Выносливости в течении Вызова Умений, чтобы преодолеть усталость, и урон, нанесенный другими участниками гонки. Успех означает, что игрок преодолел усталость и негативные эффекты, но при поражении игрок получает урон и теряет одно исцеление.	
Проницательность	

Вы наблюдаете за врагом в поисках удачного момента.

Сл трудная (2 успеха, без максимума). Успех дает игрокам две победы, так как игроки берут преимущество по возможности. Промех, запрещает все последующие проверки Проницательности.

Запугивание

Вы выкрикиваете ближайшему врагу угрозы и проклятия, заставляя его ошибиться.

Сл средняя (1 успех, без максимума). Успех означает, что враг пропускает вас вперед, и вы получаете одну победу. Промех, запрещает все последующие проверки Запугивания.

История

Вы учитываете полезные факты о других участниках гонки.

Сл средняя (1 успех, 1 максимум). Кроме успеха, игрок получает бонус +2 к проверке Блефа, Проницательности и Запугивания.

Природа

Вы заставляете вашего скакуна мчаться быстрее.

Сл трудная (2 успеха, без максимума). Успех дает две победы, но провал – два поражения.

Внимательность

Вы замечаете препятствия на пути и вовремя уходите от них в сторону.

Сл средняя (1 успех, 1 попытка максимума).

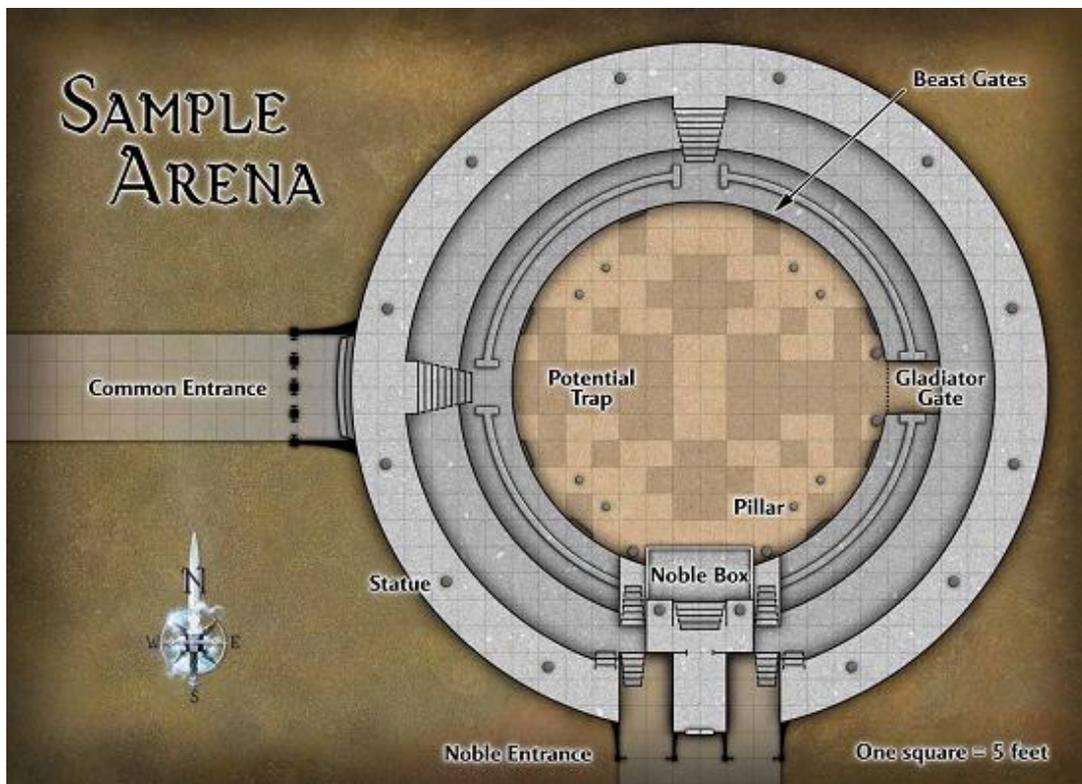
ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА АРЕНЕ

Сцена на арене могут отлично подходить для автономных событий, но арена может играть и большую роль в вашей игре, становясь центром всего приключения. Приключения, построенные вокруг арены, включает те же самые способы развития сюжета и стандартные руководства, описанные в «Столкновениях на арене», но с большей гибкостью в разработке и сложности сцен. При создании приключений на арене, вы можете использовать одни из следующих идей.

Место действия

Небольшие места битвы могут быть интересны для нескольких сцен, но трудно вести серию из множества боев на одном маленьком ринге. Большие области, могут создавать отличную атмосферу в большом обществе, обеспечивая широкий выбор персонажей, и мотиваций к изучению. Колизей связывает гладиаторов, тренеров, укротителей зверей, прислугу, инвесторов, ставки на победу, преступников и прочих людей. Вы так же имеете больше зрителей из различных слоев общества, от знати до простолудинов, от священников и волшебников, до воров, убийц, шпионов и прочих.

Размер места действия, так же влияет на оттенок приключения. Большая арена может включать такие детали приключения, как клетки для воинов и слуг, офисы, торговцев и разносчиков, место для знати, и другие локации. Использование большой арены, позволяет выбрать несколько типов условий и внешнего окружения для боя.



Создание Приключения

Вместо подземелья, разрушенного храма, или замка, битва происходит на арене, разделенной на квадраты, против различных видов противников. Между участниками поединка, могут происходить переговоры и интриги, или после долгого дня боя, игрок понимает ключи к распутыванию некоторых тайн, угроз и опасностей, которые замышляются против него или его союзников. Более или менее, такое приключение должно быть похоже на обычное приключение, в стандартном подземелье, но с несколькими исключениями.

Столкновения: Все бои происходят на арене, ограниченной одним типом окружения до самой победы и при этом, у игроков нет пути к отступлению. Избегайте полного уничтожения команды, продумывайте все сцены благоразумно, сохраняя простые бои для слабых игроков. Избегайте погружения в один игровой день, с несколькими сценами подряд, так как игроки должны восполнить свой запас талантов и способностей. Наконец, убедитесь, что ловушки и преграды, установленные на поле боя, не будут слишком опасными для игроков и их соперников.

Лечение и Отдых: Гладиаторы, ожидающие своего следующего боя, могут брать короткий отдых, но не имеют возможности взять расширенный. Чтобы держать игроков свежими, вы можете использовать священника, который будет восстанавливать раненых игроков, для того, чтобы они не тратили свои исцеления. Гладиаторы редко сражаются больше одного

или двух раз в день, и не должны биться несколько раз подряд, поэтому ваши игроки должны иметь перед следующим боем, как минимум все свои таланты На сцену. **Сокровища:** Из поверженных на арене врагов не высыпаются сокровища. Зрители могут бросать гладиаторам монеты, цветы и ключи к своим спальням, но даже из рук знатных гостей не выпадут магические вещи. Но награда в виде волшебных предметов, может быть дана

спонсорами, или как уровневый предмет из книги *Снаряжение Игроков*. Подарки могут приходиться в любое время, часто во время расширенного отдыха, но редко – во время короткого, между битвами.

Вехи: Если вы проводите игрока через несколько боев, в один и тот же день, вы можете принимать каждую битву как веху. Это позволит ему использовать очки действий, и дополнительное использование магических предметов, которые могут оказать сильную помощь игроку.

Задания

В любом приключении, с центральным местом действия ареной, должны присутствовать задания, связывающие всех членов команды. Если вы используете тяжелый вариант, где игроки сражаются за свою свободу, такой тип приключений должен иметь множество сложных ловушек и опасностей. Таким образом, создание заданий для ваших игроков, требует поиска возможных путей, для организации личных дуэлей или больших боев, где их проблема может разрешиться. Вы можете использовать в этих целях, несколько, приведенных ниже заданий.

Обман: Персонажи могут исследовать место проведения боев, с подозрением на жульничество. Гладиаторы могут пойти в бой, используя отравленное оружие, или отравить еду и питье, которые ослабят соперников. Игроки могут обрести свободу, разоблачив виновника.

Соккрытие: Арена может скрывать зловещий сюрприз, связанный с культистами, преступниками, или политиками и властью. Игроки могут исследовать арену, сопоставляя слухи и найти злодеев, до того, как их планы начнут действовать.

Исчезновения: В городе начали без вести пропадать люди. Расследуя исчезновения, игроки обнаруживают преступную организацию, которая похищает невинных людей, и отправляют их в далекий город, где они сражаются в Смертельных боях. Когда союзный НИП исчезнет, игроки попытаются спасти своего друга.

Убийство: Каждый раз, после поединков, погибают гладиаторы, но не от ранений на арене. Спонсоры в страхе, просят игроков разобраться с тем, что здесь происходит. Они должны просочиться в организацию и поймать убийцу.

Бунт: Гладиаторы арены, это рабы, заключенные или преступники, которым надоела их тяжелая жизнь. Игроки могут быть среди них, помогать организовывать бунт, или даже возглавить восстание.

Кампания

Вы можете использовать арену, для начала вашей кампании. Так игроки не просто спускаются в подземелье и сражаются с монстрами и злыми культистами, они могут быть профессиональными гладиаторами, которые сражаются за жизнь, золото, славу и признание толпы. С каждым успехом, игроки могут переходить в большую арену, участвовать в битвах в других городах и т.д. Игроки могут даже попытаться сразиться с самыми сильными воинами мира, или даже с бойцами Мира Теней или Бездны. Каждая арена имеет свои собственные проблемы, которые игроки должны решить, перед тем, как переехать в другую.

Слава

Не всю награда, которую зарабатывают гладиаторы на арене, может быть исчислена монетами и магическими предметами. Гладиаторы победители заслуживают титулы, расположение отдельных лиц, выгодного спонсора и т.д. Но самая дорогая награда для бойца арены – это Слава.

Слава, очень важная часть награды гладиатора. Как и другие нематериальные награды, она не дает прямых боевых бонусов, но она дает преимущества в тех случаях, когда вы

общаетесь с разными людьми, которые слышали о вас.

Получение Славы: Славу гладиаторов обеспечивают зрители, которые приходят смотреть на бои. Уровень славы зависит от вашей подготовки, от количества ваших побед и поражений и от того, как вы общаетесь с толпой. Уровень вашей славы не может превышать ваш уровень, и исчезает, если превосходит его. Ваша слава растет или уменьшается от следующих обстоятельств:

Слава	
Обстоятельство	Слава
Толпа поддерживает вас в конце битвы	+2
Толпа дружелюбна к вам в конце битвы	+1
Вы выиграли бой	+1
Вы повергли врага используя талант На день	+1
Вы улучшили расположение толпы до «поддерживающей»	+1
Вы проиграли бой	-1
Вы повергли врага, используя основную атаку	-1
Расположение толпы недружелюбное или плохое	-1
Первая битва спустя месяц	-1

Проверка Славы: В начале битвы, вы можете сделать проверку Славы для игрока или всей команды, участвующей в бою. Проверка славы это: 1к20 + модификатор славы персонажа (или персонажа в группе, который имеет большую славу) + прочие модификаторы. Если проверка равна или больше Сл 25, толпа признает гладиатора, представленного игроком (или игроками) и вы получаете бонус +2 ко всем проверкам Блефа, Дипломатии и Запугивания сделанные с помощью толпы (стр. 10).

ПОЛЕ БОЯ

Место действия для боев гладиаторов может иметь различные размеры и формы. Оно должно быть достаточно большим, что смогло разместить всех бойцов, но достаточно маленьким, чтобы не отдалять их друг от друга. Ниже представлены некоторые типы боевых арен, которые можно найти в мире D&D.

Боевая Яма

Самое низкое из всех мест для битвы, это боевая яма. Большинство подобных ям имеют около 3 метров в глубину. Гладиаторы могут спускаться вниз по лестницам, веревкам или спрыгивать туда сами. Обычный бой может включать дуэль

между двумя гладиаторами, бои монстров друг против друга, или бои между гладиатором и монстром. Зрители находятся у края ямы, в которую постоянно летят слова поддержки или оскорбления.

Размер: боевая яма обычно занимает зону 4x4 квадрата.

Стены: Земляные стены (Сл 15 Атлетика) распространены в большинстве ям, но некоторые обложены кирпичами (Сл 20 Атлетика), а иногда и бывают покрыты жиром, который усложняет проверку Атлетики (Сл +5). Обычная боевая яма имеет 3-6 метров в глубину.

Образец боевой ямы: Дыра

Когда Вадалис запретил битвы в яме, смертельные бои переехали в Подземье. Одна из самых известных арен, теперь располагается в секретном месте, под названием Дыра. Это шоу проводит Аркед Фастуд, который нанимает уличных головорезов, обещая им легкий способ заработать сразу кучу денег. Дыра находится под старым заброшенным храмом Эратиса, который был разворован после набега крыс. Дыра находится в центральном подвале. Эта большая яма размером 4x4 квадрата, уходит под землю на 6 метров. Вышибалы спускают бойцов вниз, и не поднимают их до тех пор, пока в яме не останется только один победитель. Стены дыры выложены кирпичом, и покрыты кровью и толстым слоем жира (Сл 25 Атлетика).

Боевой Ринг

Боевой ринг, это небольшая огражденная область, где состязаются два бойца. Элементарные ринги могут быть сооружены из камней или других природных материалов, которые очерчивают границы ринга. Само место, на котором сражаются бойца, может находиться на возвышенной платформе, волшебной поверхности, парящей в воздухе, или в зоне, в невидимыми стенами. Саамы простые ринги имеют внешние ступени, по которым бойцы поднимаются на арену. Ринги редко используются для проведения смертельных боев, поскольку более слабый противник легко может сбежать за пределы ринга. Естественно, это становится более сложно, если разъяренная толпа не хочет такого окончания боя, и они могут выступать в роли живой стены, которая не даст игроку сбежать.

Размер: ринг обычно занимает зону 6x6.

Стены: многие ринги не имеют стен, и вместо этого отмечают границы камнями, деревьями и пр.

Образец ринга: Пьедестал

Дестид «Железная хватка» сражается в яме Сулварда, в течение десяти долгих лет его рабства. Когда он сбежал от Суннди, он понимал, что у него нет возможности обеспечить свое существование. Он не имел ни умений, ни денег. Так он вернулся к тому занятию, которым владел в совершенстве. Он пришел в каменный ринг на краю Питчфилда, который стал его новым домом.

Спустя несколько лет Дестид отравился на север в Калстренд. Он решил найти золотую платформу, о которой слышал от Суннди, под названием Пьедестал. Туда он, и другие бойца забирались по веревкам, и сражались за золото, серебро и все что смогли унести.

Пьедестал расположен в 5 метрах над землей, и падение сверху наносит урон 1k10.

Арена

Арена самое большое место боев гладиаторов. Обычно, арена окружена стенами, над которыми расположены места для зрителей. Сидячие места около поля самые дорогие, но богатые и важные официальные лица, всегда покупают их. Арена достаточно большая для того, чтобы разместить бойцов любого размера и создать бой разного масштаба. Здесь вы можете найти все: бои людей, битвы монстров, бои людей и зверей, и самых ужасных монстров. Так же здесь могут проводиться и различные виды поединков, такие как гонки, дуэль магов, бои на магических и фантастических ландшафтах и морские сражения.

Под ареной находятся коридоры, для установки ловушек, клетки для животных, места для гладиаторов, офисы организации, оружейные, кухни и т.д.

Пол: Большинство арен имеют каменный или деревянный пол, с проходами для установки ловушек, или выпуска неожиданных врагов. Часто пол арены покрывают песком, соломой или гравием для улучшения опоры.

Размер: Арена обычно занимает область 10x10, но часто бывают и больше.

Стены: Крутые стены с воротами, окружают поле боя. Они имеют примерно 3 метра в высоту, в зависимости от размера арены, могут быть и выше. Стены выложены из кирпича, и иногда смазаны жиром (или имеют ловушки). Над ними располагаются места для зрителей.

Они сделаны из дерева или камня и могут вмещать сотни человек.

Образец арены: Сад Крови

Самая кровавая и самая поразительная арена в цивилизованном мире – это Сад Крови, который находится в центре Рина, крупного порта, известного своей агрессией и сомнительной моралью. Сад, это массивный Колизей, где каждую неделю тысячи людей приходят ради кровавых зрелищ. Место битвы наполняют ловушки и скрытые опасности, которые взбудораживают толпу и доставляют неприятности гладиаторам. Раз в год, в Саду проходит грандиозное событие в честь Бэйна, покровителя города. В это время здесь можно увидеть самые разные виды состязаний, самое необычное из которых – Морские бои. Их устраивают в арене, заполненной водой, в которой плавают корабли и ужасные акулы. Сад спонсирует Гильдия Магов, и обеспечивает безопасность, но инциденты все же происходят. Среди гладиаторов можно встретить рабов и профессионалов, многие из которых раньше были рабами, но обрели свободу и славу, пройдя через кровь и смерть. Так же, в Рин приходят разные профессиональные воины, которые хотят проверить свои силы против местных бойцов, и заработать тем самым большую славу.

ТОЛПА

Опасность царит не только внутри ринга, но и за ним. Яростная толпа может доставить больше проблем, чем ужасные монстры, а в приступе гнева может ворваться на саму арену. Толпа может ломать и крушить все на своем пути, отвлекая гладиаторов своими оскорблениями, или сбивая неосторожного воина с ног. Гладиаторы знают, что мирная толпа, это залог успешного боя, а во время победы, она может даже помочь своему кумиру выйти из сложной ситуации. Гладиаторы, которые проводят свою жизнь в боях на арене, нуждаются в славе и признании людей, поскольку от этого зависит их награда, снаряжение, и лучший уход после ранений. Каждый раз, когда перед толпой (около 50 человек и больше) происходит жестокая дуэль, она сразу становится потенциальным участником битвы. Используйте следующее руководство, чтобы определить, как поведет себя толпа, в тех или иных ситуациях.

Расположение

В начале боя, после того, как вы сделаете проверку славы для игрока/ов, как расположена толпа, по отношению к игрокам. Ниже представлены пять вариантов расположения толпы. Толпа, которая дружелюбно относится к игрокам, враждебно относится к их соперникам, и наоборот. Таким образом, толпа помогает игрокам сражаться. Но так же, она может быть безразлична к обеим сторонам, или поддерживать всех.

Используйте ваше лучшее решение при определении расположения толпы, исходя из того, как сражались игроки до этого, их достижения в своих регионах, и прочие факторы. Избегайте того, чтобы в самом начале боя, толпа помогала или мешала игрокам, если конечно это не предусмотрено заранее.

Поддерживает: Толпа почти всегда поддерживает победителя, и делает активный бросок, когда это происходит. Когда толпа достигает такого расположения, она становится рискованной. Вы можете улучшить расположение толпы до такого состояния.

Дружелюбная: Дружелюбная толпа расположена положительно к игроку и одобряет его действия. Ветераны гладиаторов, которые сражаются на одной арене довольно долго, могут легко сделать толпу дружелюбной. Сл взаимодействия с дружелюбной толпой простая.

Безразличная: Безразличная толпа безразлична к тому, кто победит. Очень часто толпа начинает в этом расположении. Сл взаимодействия с безразличной толпой средняя.

Недружелюбная: Толпе не нравится этот гладиатор. Игроки, сражающиеся против местных героев, обычно встречают недружелюбные возгласы из толпы. Сл взаимодействия с безразличной толпой сложная.

Враждебная: Толпа презирает гладиатора и активно действует против него. Когда толпа достигает враждебного расположения, она становится рискованной. Сл взаимодействия с безразличной толпой сложная.

Изменение Расположения

Один раз, в начале боя, игроки на поле могут изменить расположение толпы. Помните, толпа может достигнуть расположения Поддерживающая или Враждебная только один раз, а затем становится рискованной, и может непосредственно влиять на результат битвы. Изменение расположения толпы, можно отобразить с помощью Вызова Умений. Его

сложность зависит от расположения толпы, описанного выше.

Взаимодействие с Толпой	Уровень (Уровень команды)
Вызов Умений	ОО Различный
С помощью искусства управление с толпой и сильной воли, вы должны завоевать расположение зрителей.	
Сложность	
1 (требует 4 успеха, до 3 провалов). Большая толпа может иметь большую сложность.	
Первичные Умения	
Акробатика, Блеф, Дипломатия, Проницательность, Запугивание.	
Победа	
Победа игроков улучшает расположение толпы на один шаг. Если она поддерживает вас, толпа становится рискованной, по отношению к врагам игроков.	
Поражение	
Поражение игроков ухудшает расположение толпы на один шаг. Если она враждебна вам, толпа становится рискованной, по отношению к вам.	
Акробатика	
Вы выполняете трюки, впечатляющие толпу, и вызываете оглушительные крики восхищения при успехе, и смех и оскорбления при поражении.	
Сл разная (1 успех, без максимума; только гладиатор). Неудачная проверка, в дополнении к одному поражению, запрещает дальнейшее использование этой проверки в текущем Вызове умений.	
Блеф	
Вы и ваши союзники, высмеиваете врагов, пародируете из движения, привычки и неудачные движения, вызывая смех толпы.	
Сл разная (1 успех, без максимума). Неудачная проверка, в дополнении к одному поражению, запрещает дальнейшее использование этой проверки в текущем Вызове умений.	
Дипломатия	
Ваши союзники возносят хвалу игроку, обращаясь к трибунам, или непосредственно к нему, и спрашивают, насколько зрителям понравилось шоу.	
Сл разная (1 успех, без максимума). Поражение, дает штраф -2 к проверкам Дипломатии в следующем раунде.	
Проницательность	
Вы используете инстинктивные чувства, чтобы понять чего хочет толпа, узнавая их расположение и общее настроение.	
Сл разная (1 успех, максимум одна попытка). Успех, так же, дает игрокам бонус +2 к проверкам Дипломатии, в течение этого Вызова умений. Поражение дает штраф -2 к проверкам Блефа и Дипломатии, в течение всего столкновения.	
Запугивание	
Вы показываете свою свирепость, издавая громогласный рёв, выполняя сложные финты с помощью оружия, или другими действиями, вы вселяете страх в сердца зрителей.	
Сл разная (1 успех, без максимума). Промах запрещает проверку Запугивания, до тех пор, пока игроки не нанесут урон врагу своей атакой.	
Злая Толпа	Уровень (Уровень команды)
Риск (Hazard)	ОО Различный
Толпа становится кипящим котлом ярости.	
Риск:	
Каждый квадрат, занятый толпой, становится трудным ландшафтом.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить толпу, не нужна проверка.	
Инициатива	
+0	
Условие:	
Когда расположение толпы становится поддерживающим или враждебным по отношению к игрокам, толпа делает бросок инициативы и атаки.	

Атака	Стандартное действие
Цель:	Поддерживающая толпа атакует вражеских гладиаторов, а враждебная – игроков.
Эффект:	Бросьте 1к20 и узнайте, что делает толпа в свой ход.
1	Разъяренный фанат выпрыгивает из-за трибун и вступает в бой, атакуя цель: Уровень против КД; 3 урона, + 1 урон за путь. Фанат занимает место, смежное с целью и повержен, когда получает хотя бы 1 урон.
2-3	Толпа захватывает цель, когда она входит в пространство смежное с ней: Уровень против Стойкости или Рефлексов; цель обездвижена (спасение оканчивает).
4-5	Толпа толкает цель обратно в бой. Каждый раз, когда цель входит в квадрат смежный с толпой, она проводит атаку: Уровень против Стойкости; и толкает цель на 1к4 квадрата.
6-7	Толпа достигает и захватывает цель. Все квадраты смежные с ней становятся сложным ландшафтом, до начала ее следующего хода.
8-9	Кто-то выкрикивает обидное оскорбление цели: Уровень против Воли; и она получает штраф -2 к броскам атаки, до конца своего следующего хода.
10-11	Толпа грозно гудит. Все получают штраф -5 к проверкам Внимательности.
12-13	Толпа приближается или спускается с трибун, и как следствие, уменьшает размер поля боя на 1 квадрат со всех сторон.
14-15	Кто-то из толпы метает в цель тяжелый предмет: Уровень против Рефлексов; цель теряет одно исцеление.
16-17	Когда цель входит в пространство смежное с толпой, она его атакует: Уровень против Стойкости; цель сдвигается на 1к4 квадрата (на выбор врага).
18-19	Когда цель входит в пространство смежное с толпой, она его атакует: Уровень против КД; урон 5, +5 за путь.
20	Толпа спускается с трибун, желая убить цель. Смотрите статистику ниже.

Контрмеры
Персонаж может использовать Вызов умений, чтобы изменить расположение толпы (см. выше). Увеличение расположение толпы из враждебного, заканчивает риск.

Злая Толпа	Уровень 5 Брут
Гигантский природный гуманоид (рой)	ОО 200
Инициатива +3	Чувства Внимательность +1
Атака Роя аура 1, злая толпа проводит основную атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре.	
ОЗ 74; Ранена 37	
КД 17; Стойкость 19, Рефлексы 17, Воля 16	
Соппротивление половина урона от ближних и дальних атак; Уязвимость 10 к Ближним и Зональным атакам.	
Скорость 5	
Жестокая Толпа (Стандартная; Неограниченная)	
+8 против КД; урон 2кб+4, и цель сбита с ног.	
Крушащее Давление	
Злая толпа наносит дополнительный урон 2кб лежащим существам.	
Мировоззрение Без Мировоззрения	
Сил 18 (+6)	Язык –
Лов 15 (+3)	Муд 8 (+1)
Тел 14 (+4)	Хар 12 (+3)
Инт 8 (+1)	

УЛОВКИ И ЛОВУШКИ

Следующие ловушки являются дополнением к тем, что уже присутствуют в Руководстве Мастера.

Каменный Лес	Уровень 1 Препятствие ОО 100
Ловушка	
Каменные колонны поднимаются из земли с удивительной силой.	
Ловушка: Четыре квадрата разбросанные по полю битвы, скрытые под магическими пластинами.	
Внимательность	
Сл 10: Персонаж замечает пластину активации.	
Дополнительное умение: Магия	
Сл 15 проверка Магии. Успех позволяет почувствовать присутствие магии.	
Условие	
Ловушка атакует, когда существо встает на один из четырех квадратов.	
Атака	
Атака по возможности	Рукопашная
Цель: Существо, которое активировало ловушку.	
Атака: +4 против Реакции	
Попадание: Урон 1к6+3, цель сдвигается на 1 квадрат и падает.	
Промех: Цель возвращается в предыдущий квадрат и немедленно заканчивает движение.	
Эффект: Каждый квадрат с ловушкой содержит скрытую, 6-метровую каменную колонну. Колонна блокирует передвижение, но на нее можно залезть сделав успешную проверку Атлетики Сл 15. Колонна дает укрытие и остается до конца следующего хода существа, которое активировало ловушку. При этом ловушка перезаряжается.	
Контрмеры	
<ul style="list-style-type: none"> • Смежный персонаж может активировать ловушку успешной проверкой Воровства Сл 10 (стандартное действие). Колонны появляются в каждом квадрате ловушек. • Смежный персонаж может обезвредить ловушку успешной проверкой Воровства Сл 15 (стандартное действие). Квадрат больше не запускает колонну. • Персонаж может перепрыгнуть квадрат с ловушкой, успешной проверкой Акробатики Сл 6 (Сл 11 без разбега). 	
Улучшение до Элитной (200 ОО)	
Увеличивается сложность проверки Внимательности и Воровства на 2, удваивается количество квадратов с ловушками, и персонаж который активирует ловушку, получает урон 1к10+5, сдвигается на 2 квадрата и падает.	

Споры-Лезвия	Уровень 1 Спрятанный Риск ОО 100
Гнилой, зеленый валун содрогается и взрывается облаком острых осколков, которые покрывают все поле боя.	
Риск: Валун занимает 1 квадрат и атакуя вспышкой 3, создает зону сложного ландшафта.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить камень не нужна проверка.	
Дополнительное умение: Магия	
Сл 15 проверка Магии. Успех позволяет распознать природу камня.	
Инициатива +5	
Условие	
Когда существо проходит рядом с камнем, он делает бросок инициативы и атакует.	
Атака	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 3
Цель: Все существа во вспышке	
Атака: +4 против Реакции	
Попадание: Урон 1к8+3.	
Эффект: Вспышка создает зону трудного ландшафта, который остается до конца столкновения.	
Контрмеры	
<ul style="list-style-type: none"> • Персонаж может атаковать камень (КД 20, другие защиты 15, ОЗ 20, сопротивление 5 всему урону). Когда его хиты опускаются до 0 и ниже, камень взрывается и атакует (см. выше). 	

Улучшение до Элитной (200 ОО)
Увеличивается вспышка до 5 и урон до 1к12+3.

Сверкающий Туман	Уровень 2 Опека Риск ОО 125
Облако мерцающей, золотой пыли поднимается в воздух, подплывая к ближайшему существу.	
Риск: Облако сверкающего тумана заполняет 1 квадрат, и плывет к существам, обеспечивая покров и уязвимость к атакам врага.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить туман не нужна проверка.	
Дополнительное умение: Магия	
Сл 15 проверка Магии. Успех позволяет распознать природу тумана.	
Инициатива +4	
Условие	
Сверкающий туман бросает инициативу в начале столкновения.	
Атака	
Стандартное действие	Рукопашная особое
Особое: Каждый раунд, в свой ход, туман движется на 4 квадрата к ближайшему существу, и если возможно, заканчивает ход рядом с существом.	
Цель: Одно существо	
Атака: +5 против Реакции	
Попадание: Цель не получает преимуществ от невидимости ли покрова, и дает боевое преимущество всем врагам, до начала своего следующего хода.	
Промех: Туман возвращается в предыдущий квадрат.	
Контрмеры	
<ul style="list-style-type: none"> • Персонаж может атаковать туман ближней или зональной атакой (КД 20, другие защиты 15, ОЗ 25). Когда его хиты опускаются до 0 и ниже, туман исчезает. • Персонаж, атакованный туманом, может сделать проверку Акробатики Сл 17, как немедленная реакция, и вызывать автоматический промах атаки тумана. 	

Разъяренное Животное	Уровень 3 Опека Риск ОО 150
Дикое животное на цепи, атакует каждого кто подойдет слишком близко.	
Риск: Дикое животное сидит на цепи, которая выходит из железного шипа. Зверь может двигаться на 3 квадрата от шипа и проводить атаки.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить зверя не нужна проверка.	
Инициатива +4	
Условие	
Разъяренное животное бросает инициативу, когда персонаж проходит в трех квадратах от него. Потом зверь проводит атаки против целей, которых может достать.	
Атака	
Стандартное действие	Рукопашное
Особое: Зверь может пройти 3 квадрата перед атакой.	
Цель: Одно существо	
Атака: +8 против КД	
Попадание: Урон 1к8+3 и цель падает.	
Эффект: Каждый раунд, в свой ход, дикое животное атакует ближайшего врага, до которого может достать.	
Контрмеры	
<ul style="list-style-type: none"> • Персонаж может использовать Вызов Умений, чтобы приручить дикое животное и обезвредить его. Успех успокаивает зверя, и он престаает атаковать. При провале, зверь атакует как обычно. • Персонаж может атаковать дикого зверя (КД 15, прочие защиты 11, ОЗ 15). Когда хиты зверя опускаются до 0, он умирает, риск прекращается. • Персонаж может сломать или уничтожить цепь или выдернуть железный шип, который удерживает зверя (Сломать Сл 30 Сила; КД 5, Стойкость 10, ОЗ 60). Освобождение зверя от цепи влечет за собой свободные действия. Каждый раунд, после этого, зверь может 	

двигаться на 8 квадратов и атаковать ближайшего врага, как обычно.

Улучшение до Элитной (ОО 300)

Добавьте второе разъяренное животное. Оба зверя атакуют по одному условию.

Пиротехническая Ловушка — Уровень 4 Спрятанный Ловушка ОО 175

Фонтан ослепительного пламени вырывается из спрятанной в земле, трубы.

Ловушка: Нажатие на любой из 6 квадратов вокруг трубы, вызывает фонтан ослепительного пламени, атакующий всех существ в зоне 5.

Внимательность

Сл 12: Персонаж замечает трубу

Сл 17: Персонаж замечает, что нажатие на пластину активирует ловушку.

Инициатива +6

Условие

Ловушка бросает инициативу, когда персонаж входит в один из квадратов окружающих трубу.

Атака

Стандартное действие Ближняя Вспышка 3

Цель: Все существа в зоне

Атака: +7 против Стойкости

Попадание: Урон огнем 1к4+4 и цель ослеплена до конца своего следующего хода.

Промах: Половина урона.

Контрмеры

- Персонаж смежный с пластиной может активировать ловушку проверкой Воровства Сл 12 (стандартное действие). Ловушка атакует как обычно.
- Персонаж смежный с пластиной может обезвредить ловушку проверкой Воровства Сл 17 (стандартное действие). Ловушка больше не активируется после нажатия на пластины.
- Персонаж может атаковать трубу (КД 21; прочие защиты 19, ОЗ 10). Уничтожение трубы, обезвреживает ловушку.

Улучшение до Элитной или Соло (для вычисления ОО см. DMG, стр. 56)

Увеличьте дистанцию ближней вспышки до 5.

Увеличьте проверки Внимательности и Воровства на 2.

Спрятанный Капкан — Уровень 5 Спрятанный Ловушка ОО 200

Железные челюсти смыкаются на ноге, которая активировала ловушку, разрывая плоть до самой кости.

Ловушка: Спрятанный животный капкан атакует, когда существо входит в квадрат с ловушкой.

Внимательность

Сл 17: Персонаж замечает капкан

Условие

Капкан атакует первое существо, которое входит в квадрат.

Атака

Атака по возможности Рукопашный

Цель: Существо, которое активировало ловушку

Атака: +8 против Рефлексов

Попадание: Урон 1к10+4, продолжительный урон 5 и цель замедлена (спасение оканчивает оба).

Контрмеры

- Персонаж смежный с пластиной может активировать ловушку проверкой Воровства Сл 17 (стандартное действие). Ловушка не срабатывает, когда существо входит в квадрат.

Улучшение до Элитной (ОО 400)

Увеличьте зону ловушки до области 2х2.

Увеличьте проверки Внимательности и Воровства на 2.

Гравитационная Сфера — Уровень 7 Препятствие Ловушка ОО 300

Песок и пыль двигаются по земле, направляясь к пульсирующей, серой сфере.

Ловушка: Гравитационная сфера сбивает дистанционные

Внимательность

Чтобы заметить гравитационную сферу, проверка не нужна.

Дополнительное умение: Магия

Сл 21: Персонаж определяет объект как гравитационную сферу.

Инициатива +5

Условие

Ловушка бросает инициативу в начале сцены и атакует в свой ход.

Атака

Стандартное Действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все существа в зоне

Атака: +10 против Стойкости

Попадание: Цель притягивается на 4 квадрата и замедлена.

Эффект: Вспышка создает магическую зону, которая налагает штраф -2 всем дистанционным атакам, проходящим через зону, до начала своего следующего хода.

Контрмеры

- Персонаж может уменьшить расстояние притягивания на 1 квадрат, успешной проверкой Силы Сл 19 (немедленная реакция).
- Персонаж может атаковать сферу (КД 23, другие защиты 11, ОЗ 50). Уничтожение сферы провоцирует взрыв в ближней вспышке 5: +10 против Реакции, урон 2к10+5, и цель притягивается на 2 квадрата.

Улучшение до Элитной (ОО 600)

Увеличьте проверку Силы на 2. При попадании, цель так же, сбивается с ног. Штраф к дистанционным атакам ухудшается до -4.

Газ Безумия — Уровень 9 Спрятанный Риск ОО 400

Испарение наполняет воздух.

Ловушка: Испарение наполняют воздух вредным газом безумия.

Внимательность

Сл 14: Персонаж замечает что воздух заполнен паром.

Сл 19: Персонаж замечает 4 трубы, из которых выходит газ, заполняющий все поле.

Дополнительное умение: Природа

Сл 19: Персонаж определяет пары как газ безумия.

Инициатива +5

Условие

Ловушка бросает инициативу в начале сцены и атакует в свой ход, каждое существо на арене.

Атака Яд

Стандартное Действие Особое

Цели: Все существа на арене

Атака: +12 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 1к6+5, и цель проводит основную ближнюю атаку против случайного, смежного существа как свободное действие.

Контрмеры

- Персонаж может задержать дыхание, чтобы избежать атаки газа, но если персонаж получит урон, он должен сделать успешную проверку Выносливости Сл 19, или быть не в состоянии задержать дыхание до начала своего следующего хода.
- Персонаж может обезвредить трубу успешной проверкой Воровства Сл 19. Как только все 4 трубы обезврежены, газ рассеивается в следующем действии.

Скрытая катапульта — Уровень 10 Спрятанный Ловушка ОО 500

Спрятанная катапульта подбрасывает беспомощную жертву в воздух.

Ловушка: Подбрасывающая платформа спрятана под слоем песка или земли, и с силой выбрасывает в воздух существо, которое наступило на нее.

Внимательность

Сл 21: Персонаж замечает ловушку.

Условие

Ловушка активируется, когда персонаж наступает на клетку, где она находится.

Атака

Атака по возможности Рукопашный

Цель: Существо, активировавшее ловушку.

Атака: +13 против Рефлексов

Попадание: Цель улетает на 2кб квадрата в случайном направлении. При падении она получает урон 2к8+5, сбита с ног и прекращает движение.

Промаш: Цель сбита с ног в квадрате смежным с ловушкой.

Контрмеры

- Смежный персонаж может активировать ловушку, проверкой Воровства Сл 16 (стандартное действие).
- Смежный персонаж может обезвредить ловушку, проверкой Воровства Сл 21 (стандартное действие). Квадрат становится безопасным.
- Персонаж может сделать проверку Атлетики Сл 5 (или Сл 11 без разбега), чтобы перепрыгнуть ловушку.

Улучшение до Элитной (ОО 1000)

Увеличьте проверки Внимательности и Воровства на 2. При активации, ловушка атакует существо, которое ее активировало и всех смежных существ.

Вращающаяся

Уровень 15 Элитный

Колонна Смерти

Бластер

Ловушка

ОО 1200

3-метровая колонна, покрытая зубчатыми колесами, острыми лезвиями и дубинками, вращается на одном месте, неся смерть всем тем, кто попадет под ее удар.

Ловушка: Колонна заполняет область 2x2, и начинает вращаться после активации, атакуя всех существ в диапазоне.

Внимательность

Не требует проверки.

Инициатива +5

Условие

Ловушка бросает инициативу в начале столкновения и атакует в свой ход.

Атака

Стандартная Атака Ближняя Вспышка 2

Цель: Все существа в зоне

Атака: +20 против КД

Попадание: Урон 2к8+8 (Крит. 1к8+24), и толкает цель на 1 квадрат.

Промаш: Половина урона и цель остается на месте.

Контрмеры

- Персонаж может атаковать ловушку (КД 29, другие защиты 17, ОЗ 100). Уничтожение колонны отключает ловушку.
- Смежный персонаж может применить Вызов умений для того, чтобы отключить ловушку. Сл Воровства 23. Сложность 1 (4 успеха, до 3 поражений). Успех отключает ловушку. Поражение заставляет ловушку атаковать Ближней вспышкой 2, как немедленная реакция.

Прыгающая Преграда

Уровень 20 Элитный

Ловушка

Бластер

ОО 5600

Шар, размером с кулак, выпрыгивает в воздух, и выпускает отравленные дротики, затем падает на землю, и отскакивает дальше, в случайном направлении.

Ловушка: На поле боя спрятаны 6 пластин. Когда на одну из них, наступает существо, скрытый механизм выпускает в воздух небольшой шарик. Когда он достигает максимальной высоты, из него вылетает град отравленных игл. Затем он падает на землю, отскакивает в случайном направлении и снова стреляет иглами.

Внимательность

Сл 22: Персонаж замечает пусковой механизм.

Сл 27: Персонаж замечает пластину активации.

Инициатива +9

Условие

Ловушка бросает инициативу когда существо наступает на

пластину активации.

Атака Яд

Стандартная Атака Ближняя Вспышка 2

Цель: Все существа в зоне

Атака: +23 против Рефлексы

Попадание: Урон 1кб+8, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Эффект: Ловушка движется на 1кб квадрата в случайном направлении.

Контрмеры

- Персонаж может атаковать шар (КД 36, другие защиты 32, ОЗ 50). Уничтожение шара отключает ловушку.
- Смежный персонаж может активировать ловушку проверкой Воровства Сл Воровства 22 (стандартное действие).
- Смежный персонаж может обезвредить ловушку проверкой Воровства Сл Воровства 27 (стандартное действие). Квадрат включающий пластину активации становится безопасным, но другие квадрата остаются активными.

СОПЕРНИКИ

Битвы гладиаторов могут происходить с любыми участниками, какими вы пожелаете, от обычных животных до нежити, и от ужасных блуждающих существ до смертельных демонов. Перед разработкой столкновения, подумайте о том, кому принадлежит арена; люди устраивающие шоу, вероятно, не будут ставить под угрозу зрителей, выпуская бехолдера на место сражений, если они не имеют дополнительные системы охраны и безопасности.

Большинство бойцов это простые гладиаторы. Это могут быть персонажи с классовыми шаблонами, или просто готовые воины. Ниже представлены гладиаторы разных уровней, которых вы можете использовать для составления своих столкновений на арене. Большинство из них, это люди, но некоторые изменения могут адаптировать их для любой другой расы.

Великий Боец Гладиатор

Уровень 2 Миньон

Средний природный гуманоид, человек

ОО 31

Инициатива +5

Чувства Внимательность +1

ОЗ 1, неудачная атака не наносит урона миньону

КД 16; Стойкость 16, Рефлексы 15, Воля 13

Скорость 6

Короткий Меч (Стандартная; Неограниченная) Оружие

+7 против КД; урон 3 (5 с боевым преимуществом)

Грязная Тактика

Великий Боец Гладиатор получает боевое преимущество против цели, смежной с одним или несколькими союзниками.

Мировоззрение Любое

Язык Всеобщий

Сил 16 (+4)

Лов 14 (+3)

Муд 9 (+1)

Тел 12 (+2)

Инт 10 (+2)

Хар 8 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, легкий щит, короткий меч, метательное копьё (javelin)

Тактика Великого Бойца Гладиатора

Окружая своих врагов, эти воины сражаются в отчаянном бою, зная то, что они вряд ли увидят закат этого дня.

Обычный Гладиатор		Уровень 3 Skirmisher	
Средний природный гуманоид, человек		ОО 150	
Инициатива +5		Чувства Внимательность +1	
ОЗ 45; Ранен 22			
КД 17; Стойкость 16, Рефлексы 15, Воля 13			
Скорость 6			
Короткий Меч (Стандартная; Неограниченная)		Оружие	
+8 против КД; урон 1к6+5, и гладиатор может сдвинуться на 1 квадрат.			
Глубокий порез (Стандартная; На сцену)		Оружие	
+8 против КД; урон 2к6+3, продолжительный урон 3 (спасение оканчивает), и гладиатор может сдвинуться на 1 квадрат.			
Двойной Разрез (Стандартная; Неограниченная)		Оружие	
Требуется два оружия; +8 против КД, две атаки; урон за атаку 1к6+1. Если обе атаки попали в цель, она так же сдвигается на 1 квадрат.			
Мировоззрение Любое		Язык Всеобщий	
Умения Запугивание +6			
Сил 17 (+4)	Лов 14 (+3)	Муд 11 (+1)	
Тел 13 (+2)	Инт 11 (+1)	Хар 10 (+1)	
Снаряжение доспех из шкуры, 2 коротких меча			

Тактика Обычного Гладиатора

Гладиаторы владеют общими боевыми приемами, которые помогают им выигрывать бои.

Ветеран Гладиатор		Уровень 6 Солдат	
Средний природный гуманоид, человек		ОО 500	
Инициатива +7		Чувства Внимательность +9	
ОЗ 70; Ранен 35			
КД 22; Стойкость 20, Рефлексы 18, Воля 17			
Скорость 5			
Трезубец (Стандартная; Неограниченная)		Оружие	
+13 против КД; урон 1к8+5, и цель отмечена до конца следующего хода ветерана гладиатора.			
Выкинуть Сеть (Стандартная; На сцену)		Оружие	
Досыгаемость 2; +11 против Рефлексов; урон 1к6+2, и цель схвачена (побег оканчивает).			
Пригвождающий Удар (Стандартная; На сцену)		Оружие	
+13 против КД, урон 1к8+4 и цель отмечена, обездвижена, получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает все). Гладиатор, который не владеет трезубцем, не может обездвижить цель.			
Мировоззрение Любое		Язык Всеобщий	
Умения Блеф +8, Дипломатия +8, Запугивание +8.			
Сил 19 (+7)	Лов 15 (+5)	Муд 12 (+4)	
Тел 14 (+5)	Инт 11 (+3)	Хар 10 (+3)	
Снаряжение чешуйчатый доспех, трезубец, сеть			

Тактика Ветерана Гладиатора

Ветеран Гладиатор использует свое оружие, чтобы пригвоздить своих врагов, и не дать им легко выбраться. Обычно сначала они используют Пригвождающий Удар, а затем выпускают свою сеть.

Тренированный Огр Арены		Уровень 14 Брут	
Большой природный гуманоид, огр		ОО 1000	
Инициатива +9		Чувства Внимательность +10	
ОЗ 173; Ранен 86			
КД 26; Стойкость 27, Рефлексы 25, Воля 24			
Скорость 8			
Великий Топор (Стандартная; Неограниченная)		Оружие	
Досыгаемость 2; +17 против КД; урон 4к6+5.			
Мощный взмах (Стандартная; Перезарядка 6)		Оружие	
Ближняя вспышка 2; +17 против КД; урон 4к6+5, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).			
Пригвождающий Удар (Стандартная; На сцену)		Оружие	
+13 против КД, урон 1к8+4 и цель отмечена, обездвижена, получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает все). Гладиатор, который не владеет трезубцем, не может обездвижить цель.			
Мировоззрение Хаотично Злое		Язык Всеобщий, Гигантов	
Умения Запугивание +10.			
Сил 23 (+13)	Лов 19 (+11)	Муд 17 (+10)	
Тел 23 (+13)	Инт 8 (+6)	Хар 6 (+5)	
Снаряжение шкурный доспех, великий топор			

Тактика Тренированного Огра арены

Огр Арена прорывается через все поле боя, кромсая всех подряд направо и налево.

Чемпион Арены		Уровень 11 Элитный Skirmisher	
Средний природный гуманоид, человек		ОО 1200	
Инициатива +12		Чувства Внимательность +11	
ОЗ 228; Ранен 114			
КД 27; Стойкость 26, Рефлексы 24, Воля 22			
Спасброски +2			
Скорость 6			
Очки Действия 1			
Скимитар (Стандартная; Неограниченная)		Оружие	
+16 против КД; урон 2к8+4 (Крит. 1к8+20).			
Рубящие Клинки (Стандартная; Неограниченная)		Оружие	
Чемпион арены проводит две атаки скимитарами.			
Подставляющее движение (Минорное; На сцену)		Чары	
+14 против Воли, цель дает Чемпиону арены Боевое преимущество, до конца его следующего хода.			
Завершающий Порез (Стандартное; Перезарядка 6)		Оружие	
Только раненая цель; +16 против КД; две атаки; урон 2к8+4 (Крит. 1к8+20), и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).			
Боевое Преимущество			
Чемпион арены, атакующий скимитаром наносит дополнительный урон 3к6 цели, против которой имеет боевое преимущество.			
Ловкий Побег (Движение; Неограниченный)			
Если Чемпион арены отмечен, то после окончания этого состояния он может сдвинуться на 3 квадрата.			
Мировоззрение Любое		Язык Всеобщий	
Умения Акробатика +14, Атлетика +16, Блеф +13, Дипломатия +13, Запугивание +13.			
Сил 23 (+11)	Лов 20 (+10)	Муд 12 (+6)	
Тел 18 (+9)	Инт 15 (+7)	Хар 17 (+8)	
Снаряжение шкурный доспех, 2 скимитара			

Тактика Чемпиона Арены

Чемпион арены использует грязные трюки и предательство, чтобы победить.

ОПИСАНИЕ ГЛАДИАТОРОВ

От больших Колизеев и порядочных городов, до страшных рингов смерти в диких поселениях, арена дает возможность воинам проверить свою силу и ловкость. Многие жестокие состязания ставят жертву в безвыходные положения, из которых они уже не надеются выбраться. Но есть места, где сила и ловкость важнее кровопускания. Арены устраивают состязания, чтобы изумлять и ужасать зрителей. Ниже собраны некоторые истории и примеры гладиаторов, которые могут вам помочь в построении кампании с использованием арены.

Преступник

«Бой на улицах привел меня сюда. Однажды, после тяжелого боя, я смогу снова обрести свободу».

Некоторые культуры, отправляют преступников на боевые ямы, в качестве наказания.

Преступники на арене могут биться за свободу и даже доказать свою невиновность, пройдя испытание битвой. Такие судьбы часто бывают героичными. Большинство осужденных быстро находят свою смерть, выступая против профессиональных гладиаторов. По сравнению с ними, их всегда одевают в декоративные доспехи и дают тупое оружие. С другой стороны смерть часто поджидает их у ужасных монстров и отвратительных ловушек. Те, кто выживает, в итоге доказывают свою невиновность, даже если были ими с самого начала, и теперь могут быть уверены в завтрашнем дне.

Энтузиаст

«Я пойду туда. Пройдя, через битвы и победы я останусь жив».

Дураки или мнимые герои, энтузиасты, приходящие на арену из любви к спорту, чтобы проверить свою силу и стойкость, или желающие испытать чувство победы, преодолев смерть. Энтузиасты могут быть разных типов и происхождения, от примитивных воинов до профессиональных солдат. Некоторые бои, являются способом урегулирования конфликтов. Другие участвуют в боях, из-за возможности законного убийства. В независимости от причины, такие участники, вероятно, ошиблись, когда выбрали этот вид спорта. Многочисленные воины, которые хотят испытать вкус битвы в яме, в итоге находят это слишком сложным, если выживают.

Должник

«Они сказали, что я не смогу достать золото из пустого кошелька. Я докажу им, что с помощью крови, я сделаю это».

Ужасный долг. Каждый долг, когда-нибудь может обернуться большой проблемой, даже если был взят честно. Гладиаторы должники – это те, кто зарабатывает деньги, таким тяжелым путем. Некоторые могучие воины, таким образом, удаляют с себя пятно позора, которое заработали в прошлом, или собирают деньги, чтобы выволить вою невесту из заточения. В зависимости от обстоятельств, гладиатор может быть опрометчивым, не имеющим много причин, чтобы жить дальше, или осторожным, который заботится о будущем. Долг редко бывает вечным, в жизни есть много причин, благодаря которым вы можете прийти на арену. Вы совершили неблагоприятную сделку, или связались с тем, кто за ваш счет, сможет сделать карьеру на боях гладиаторов.

Профессионал

«Это хорошо оплачивается, и это позволяет мне наказывать плохих парней, и почувствовать вкус правосудия».

Профессиональные гладиаторы сражаются ради заработка, и иногда как способ почувствовать себя в роли палача. Ветераны, испытанные в многочисленных сражениях, это воины которые знают что их жизнь – арена. Они знают множество опасных маневров и грязных трюков, прекрасно владеют оружием, и знают, как понравиться толпе. Чем больше гладиатор нравится зрителям, тем больше он получает денег, а его профессиональная работа дает зрителям хорошее зрелище. Хорошая тактика, и ловкие трюки позволяют гладиатору играть с врагом, и усиливать эмоции зрителей. Бой всегда заканчивается жестоким ударом, и торжеством насилия, повергающие людей в экстаз.

Мститель

«Сегодня прольется кровь. Я это вам обещаю!»

Редко гладиаторы выходят на арену ради мести. Бой такого гладиатора всегда означает конец для одного из соперников. Цель мести может быть другим бойцом, одним из организаторов боев, покровителем одного из гладиаторов, или безумный фанат кровавых состязаний. Гладиатор, которым движет месть, может выступить только в Смертельном бою. Цель мести может быть разорена материально,

унижена эмоционально и лишь, затем вызвана на арену.

Раб

«Я сражаюсь за свободу. Я не успокоюсь, пока все цепи не будут разбиты».

Только негодяи и взяточники могут выставлять рабов на битву в арене. Жестокие орки, гоблины и троглодиты обычно выступают в таких состязаниях. Гладиаторы рабы, это те кто добивается славы и удачи своим собственным мастерством. Многие рабы гладиаторы несклонны к таким битвам, но есть и те, кто действительно получает удовольствие от таких боев. Тот, кто наслаждается участием в этом состязании, вероятно, станет профессиональным гладиатором, когда выиграет для себя свободу. Каждая такая схватка становится танцем смерти. Такие бойцы живут только состязаниями, оттачиванием своего мастерства, и поиском пути побега. Тот, кто терпит неудачи, в конечном счете, встречает кровавый конец, но каждый успех дает новый шанс к обретению свободы и мести.

ОПЦИИ ГЛАДИАТОРА

Каждый персонаж, который осмеливается войти в арену и проверить свою выдержку, должен быть хорошо тренирован, чтобы не уступать настоящим гладиаторам. Следующие черты персонажей, помогут выбрать свой собственный стиль гладиаторского боя.

Черты Героического Пути

Кровожадный Взгляд

Требование: Хар 15, тренированность в Запугивании

Преимущество: Когда вы наносите критический урон, вы получаете бонус +5 к Запугиванию, до конца столкновения.

Ловкий Обход

Требование: Лов 15, любой военный класс

Преимущество: Когда враг провоцирует от вас атаку по возможности, вы можете сдвинуться на 1 квадрат, как действие по возможности, вместо проведения основной ближней атаки.

Божественная Ярость [Религия]

Требование: Божественный канал классовая черта

Преимущество: Вы можете призвать силу вашего божества, используя Божественную Ярость.

Божественный канал:

Талант - Черта

Божественная Ярость

Гнев вашего божества наполняет ваше тело, которое становится сосудом духовой энергии.

На Сцену * Религия, Инструмент

Малое действие Ближняя зона 1

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 1 квадрат, и цель получает штраф -2 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода.

Промех: Вы толкаете цель на 1 квадрат.

Особое: Вы должны взять черту Божественная Ярость, чтобы использовать этот талант.

Двойная Команда [Военачальник]

Требование: Военачальник

Преимущество: Проводя рукопашную атаку, вы можете взять штраф -2 к броску атаки. Если такая атака попала, ваш союзник смежный с целью, получает бонус +3 к броску урона против цели, до конца вашего следующего хода.

Бесстрашный Разум

Требование: Муд 15, любой военный класс

Преимущество: Вы получаете бонус +2 к спасброскам против эффектов Очарования и Страха. Так же вы получаете бонус +1 к Воле, против эффектов Очарования и Страха.

Использование Ранения

Требование: Тренированность в Блефе

Преимущество: Если вы ранены, и делаете успешную проверку Блефа в бою, чтобы получить Боевое преимущество, вы можете так же сдвинуть цель на 1 квадрат.

Жуткое Обещание

Требование: Тренированность в Запугивании

Преимущество: Когда вы наносите критический урон, цель получает штраф -2 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода.

Пригвоздить [Воин]

Требование: Сил 17, Воин

Преимущество: Лежащая, схваченная цель не может встать пока захват продолжается, или пока не выберется из него.

Бой Щитом

Требование: Лов 15, владение Щитом

Преимущество: До начала вашего следующего хода, вы можете отказаться от бонуса щита к КД и Рефлексам. При этом, вы получаете бонус +1 к броску урона.

Отвратительное Добивание

Требование: Тренированность в Запугивании

Преимущество: Когда ваш враг падает с 0 хитами, вы получаете бонус +1 ко всем защитам, до конца вашего следующего хода.

Бой Посохом

Требование: Муд 15, владение посохом

Преимущество: Вы можете обращаться с двухконечным посохом, как с двойным оружием. Как двойное оружие, посох наносит урон 1к8/1к8 и получает свойства Защитный и Вторая Рука. О двойном оружии см. Снаряжение Игрока стр. 10.

Вторая Тактика

Требование: Плут, классовая черта Скрытая атака

Преимущество: Когда вы наносите урон скрытой атакой, вы можете отказаться от 1 кости при броске урона, чтобы наложить на цель штраф -2 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода.

Черты Пути Совершенства

Жестокое Добивание

Требование: Хар 17 или тренированность в Запугивании

Преимущество: Когда ваш враг падает с 0 хитами, после использования талантов На сцену или На день, каждый смежный враг, получает штраф -2 к Воле, до конца вашего следующего хода.

Заказанный Выстрел

Требование: Классовая черта Первый Выстрел

Преимущество: Когда вы успешно поражаете цель, против которой использовали бонус Первого Выстрела, ваша атака наносит дополнительный урон 5.

Боевой Удар Змеи

Требование: Сил 17, Лов 17, Бой с Двумя оружием.

Преимущество: Когда вы держите древковое оружие в одной руке и цепное в другой, цель, пораженная вашей атакой по возможности, получает штраф -2 к КД, до конца вашего следующего хода.

Засада с Двумя Оружиями

Требование: Лов 17, Бой с двумя оружием

Преимущество: Когда вы владеете двумя оружием и атакуете врага, который дает боевое преимущество, ваше первое оружие получает

свойство Жестокий 1 (см. Снаряжение Игрока стр. 8).

Черты Эпического пути

Сокрушительный Захват [Воин]

Требование: Сил 19, Воин

Преимущество: Каждый раунд, в котором вы удерживаете захват, в ваш ход цель захвата получает урон равный 5 + модификатор Силы.

Тактическое Действие [Военачальник]

Требование: Инт 19, классовая черта

Тактическое Присутствие

Преимущество: Когда союзник, которого вы видите, тратит очко действия чтобы взять дополнительное действие, и промахивается своей атакой, он может провести основную атаку против этой цели как свободное действие.

Черты Бойцов Арены

В боях на арене используется широкий диапазон стилей, боевых техник. Черты Бойцов Арены помогут вам увеличить индивидуальность вашего гладиатора, и позволит создать его собственную тактику. Каждый стиль открыт для всех военных классов, и вносит модификации к их Неограниченным талантам.

Специалист Арены [Боец Арены]

Требование: Инт 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Круговой Удар (Следопыт, МР 43): До и после атаки этим талантом, ваше животное компаньон может сдвинуться на 1 квадрат.

Обескураживающий Удар (Плут, МР 73): Если вы тренированы в Запугивании и наносите урон этим талантом, один враг смежный с вашей целью получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Открывающий Толчок (Военачальник, МР 103): Если союзник сдвигается и заканчивает свое движение смежным с вами или вашей целью, он получает бонус +1 к КД до конца вашего следующего хода.

Косящий Удар (Воин, РН 77): Если вы промахиваетесь этим талантом, вы можете нанести урон цели или одному врагу смежному с ней.

Архосианский Высокий Стиль [Боец Арены]

Требование: Хар 13 или раса драконорожденный, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Удар Командира (Военачальник, РН 145): Если союзник наносит урон, вы можете сдвинуться на 1 квадрат.

Пронзающий Удар (Плут, РН 118): Если вы наносите критический урон этим талантом, цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Косящий Удар (Воин, РН 77): Если вы драконорожденный, то вместо нанесения урона при промахе, вы можете использовать дыхание дракона как свободное действие, если возможно.

Ветеран Боевых Шрамов [Боец Арены]

Требование: Тел 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Сокрушающая Волна (Воин, МР 17): Если во время использования этого таланта вы имеете временные хиты, вы получаете бонус +1 к броску атаки.

Искусный Удар (Плут, РН 118): Если вы получаете урон атакой по возможности, спровоцированной при помощи этого таланта, уменьшите урон на ваш модификатор Телосложения.

Проворный Удар (Следопыт, РН 105): Если вы сдвигаетесь до атаки этим талантом и попадаете, вы можете сдвинуться на 1 квадрат после атаки.

Укус Гадюки (Военачальник, РН 145): Если цель провоцирует атаку по возможности от вашего союзника и получает урон, она получает дополнительный урон равный вашему модификатору Телосложения.

Связанный Стиль [Боец Арены]

Требование: Лов 13, Владение Двумя оружиеми, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дуальный Удар (Воин, МР 7): Пока вы владеете копьями или цепным оружием, и обе атаки попадают, вы можете обездвижить цель, до конца вашего следующего хода, вместо нанесения урона.

Двойной Удар (Следопыт, РН 105): Пока вы владеете копьями или цепным оружием, и если

поражаете одно существо двумя атаками, вы можете сдвинуть цель на 1 квадрат.

Кошачий Стиль [Боец Арены]

Требование: Хар 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Искушение Ногами (Воин, МР 7): Если вы наносите урон этим талантом, вы можете оказаться от сдвига самому, и вместо этого сдвинуть цель на 1 квадрат, в любое место смежное с вами.

Удар Хищника (Следопыт, МР 43): Если ваше животное компаньон имеет боевое преимущество против цели, и вы поражаете ее этим талантом, цель сбита с ног.

Коварный Финт (Плут, РН 118): Если вы наносите критический урон этим талантом, следующий союзник, который попадет по цели до конца вашего следующего хода, нанесет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Тактика Волчьей Стаи (Военачальник, РН 145): Если вы наносите критический урон этим талантом, союзник смежный с вами или вашей целью, может сдвинуться на 1 квадрат.

Смелый Исполнитель [Боец Арены]

Требование: Хар 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дерзкий Штурм (Военачальник, МР 103): Когда предоставленная врагу атака наносит критический урон, успешная атака, предоставленная союзнику, так же является критической.

Искусный Удар (Плут, РН 118): Вы можете выбрать, не перемещаться на 2 квадрата перед атакой, и вместо этого провести проверку Блефа свободным действием, чтобы получить против цели боевое преимущество. Вы все еще можете использовать проверку Блефа с этой целью один раз в столкновение.

Стиль Искусного Метателя [Боец Арены]

Требование: Лов 13 или раса халфлинг, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Рассекание (Воин, РН 77): Вы можете отказаться нанести урон смежному союзнику, и вместо этого провести основную дальнобойную атаку тяжелым метательным оружием. Эта

основная дальнебойная атака не провоцирует атаку по возможности.

Коварный Финт (Плут, РН 118): Если вы халфлинг, и используете Второй Шанс чтобы изменить атаку врага, вы можете использовать этот талант, чтобы провести дистанционную атаку как свободное действие.

Двойной Удар (следопыт, РН 105): Если вы владеете двумя легкими метательными оружиями, и обе атаки промахнулись, вы можете сдвинуться на 1 квадрат после атаки.

Экзотический Боевой Стиль [Боец Арены]

Требование: Любой военный класс, владение превосходным оружием.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дерзкий Штурм (Военачальник, МР 103): Если вы владеете превосходным оружием и наносите урон этим талантом, цель не получает боевое преимущество против вас, если она делает предоставленную основную атаку.

Обескураживающий Удар (Плут, МР 73): Если вы владеете превосходным оружием и наносите урон этим талантом, вы можете толкнуть цель на 1 квадрат.

Уверенный Удар (Воин РН 77): Если вы владеете превосходным оружием и наносите урон этим талантом, вы можете добавить бонус владения оружием к броску урона.

Двойной Удар (Следопыт, РН 105): Если вы владеете двойным оружием, вы можете сдвинуться на 1 квадрат после первой атаки.

Эксперт в Колесницах [Боец Арены]

Требование: Лов 13, Любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Аккуратная Атака (Следопыт, РН 105): Если вы двигаетесь в повозке, и наносите урон этим талантом, вы получаете укрытие против следующей атаки цели до конца вашего следующего хода.

Удар Командира (Военачальник, РН 145): Если вы двигаетесь в повозке, союзник может сдвинуться на 1 квадрат, после предоставления атаки свободным действием.

Косящий Удар (Воин, РН 77): Если вы двигаетесь в повозке, и наносите урон этим талантом, вы получаете бонус к броску урона равный вашему модификатору Ловкости.

Стиль Дрожащего Листа [Боец Арены]

Требование: Муд 13 или раса эльф, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Искусный Удар (Плут, РН 118): До атаки, вы можете сдвинуться на 3 квадрата, вместо 2.

Искушение Ногами (Воин, МР 7): Вы можете сдвинуться на 2 квадрата, вместо 1, но вы должны закончить движение смежным с целью.

Удар и Отступление (Следопыт, РН 105): Если вы двигаетесь после атаки, вы получаете бонус к скорости +2.

Проворный Удар (Следопыт, РН 105): Если вы эльф, промахиваетесь этой атакой, и используете Эльфийскую меткость чтобы сделать новый бросок, вы получаете к нему бонус +2.

Укус Гадюки (Военачальник, РН 145): Если цель сдвигается до конца вашего следующего хода, вы тоже можете сдвинуться на 1 квадрат, в пространство смежное с целью.

Злобный Стиль [Боец Арены]

Требование: Муд 13 или раса дварф, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Аккуратная Атака (Следопыт, РН 105): Если цель нанесла вам урон, в конце вашего прошлого хода, вы наносите дополнительный урон этим талантом, равный вашему модификатору Мудрости.

Яростный прорыв (Военачальник, РН 145): Если цель нанесла вам урон, в конце вашего прошлого хода, вы получаете бонус +2 к броску атаки этим талантом.

Ответный Удар (Плут, РН 118): Если вы наносите урон атакой Немедленного прерывания, которую предоставляет этот талант, цель получает штраф -2 К КД и Рефлексам, до конца вашего следующего хода.

Уверенный Удар (Воин, РН 77): Если цель нанесла вам урон, в конце вашего прошлого хода, вы наносите дополнительный урон этим талантом, равный вашему модификатору Мудрости.

Стиль Паука Охотника [Боец Арены]

Требование: Лов 13 или раса дроу, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дуальный Удар (Воин, МР 7): Вы можете перебросить один бросок атаки этого таланта, против цели, которая вас не видит, но вы должны использовать второй результат.

Удар Хищника (Следопыт, МР 43): Если вы и ваше животное компаньон фланкируете цель, вы можете сдвинуться на 1 квадрат после атаки.

Укус Гадюки (Военачальник, РН 145): Если цель сдвигается до конца вашего следующего хода, и ваш союзник наносит урон, цель так же дает боевое преимущество, до конца вашего следующего хода.

Стиль Жестокого Брута [Боец Арены]

Требование: Тел или Хар 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дерзкий Штурм (Военачальник, МР 103): Если цель проводит основную рукопашную атаку против вас, она дает боевое преимущество одному вашему союзнику в 5 квадратах от вас, до конца вашего следующего хода.

Дерзкий Удар (Воин, МР 7): Если вы наносите урон этим талантом, цель получает штраф -1 к Воле, до конца вашего следующего хода.

Круговой Удар (Следопыт, МР 43): Если вы наносите урон этим талантом и цель двигается или сдвигается до конца вашего следующего хода, ваше животное компаньон может сдвинуться на 1 квадрат, свободным действием.

Издевательский Стиль Плуто [Боец Арены]

Требование: Хаар 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Открывающий Толчок (Военачальник, МР 103): Если ваш союзник наносит критический урон цели, используя предоставленную основную рукопашную атаку, он может толкнуть цель на 1 квадрат.

Коварный Финт (Плут, РН 118): Если вы наносите критический урон этим талантом, цель получает штраф к броскам урона, равный половине вашего модификатора Харизмы (минимум 1), до конца вашего следующего хода.

Поток Железа (Воин, РН 77): Если вы наносите урон этим талантом, вы можете отказаться от толкания цели, и вместо этого притянуть одного союзника которого вы видите на 1 квадрат, и сдвинуться на 1 квадрат.

Стиль Авангарда Нерати [Боец Арены]

Требование: Тел 13 или раса человек, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Удар Командира (Военачальник, РН 145): Если вы владеете щитом, когда используете этот талант, один союзник смежный с вами получает бонус +1 к КД, до конца вашего следующего хода.

Ответный Удар (Плут, РН 118): Если враг атакует вас до начала вашего следующего хода, вы можете отказаться от атаки немедленного прерывания, чтобы получить бонус +3 к КД против этой атаки.

Уверенный Удар (Воин, РН 77): Если вы владеете щитом, когда используете этот талант, вы получаете бонус +1 к КД, до конца вашего следующего хода.

Двойной Удар (Следопыт, РН 105): Если вы владеете двумя оружиями, и обе атаки промахиваются, вы получаете бонус +2 к КД против цели, или целей вашей атаки, до конца вашего следующего хода.

Стиль Копья и Щита [Боец Арены]

Требование: Инт 13, любой военный класс, владение щитом.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Открывающий Толчок (Военачальник, МР 103): Пока вы вооружены древковым оружием и щитом, вы можете сдвинуться в пространство цели, освобожденное после этой атаки.

Поток Железа (Воин, РН 77): Пока вы вооружены древковым оружием и щитом, ваша досягаемость увеличивается на 1, при использовании этого таланта.

Воодушевленный Всадник [Боец Арены]

Требование: Муд 13, Верховой Бой, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Рассекание (Воин, РН 77): Во время вашей верховой стремительной атаки, вы можете использовать Рассекание вместо основной рукопашной атаки.

Удар Командира (Военачальник, РН 145): Если вы сражаетесь верхом, ваше верховое животное может использовать основную рукопашную атаку, предоставленную этим талантом. Если

атака нанесла урон, цель отталкивается на 1 квадрат.

Стиль Дуэлянта Звездного Света [Боец Арены]

Требование: Лов 13 или раса эладрин, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дуальный Удар (Воин, МР 7): Если обе атаки нанесли урон, вы можете сдвинуться Яна 1 квадрат, в пространство смежное с целью.

Удар и Отступление (Следопыт, РН 105): Если вы эладрин, вы можете использовать Шаг Фей (если возможно), как свободное действие, после атаки.

Ответный Удар (Плут, РН 118): Если вы эладрин, и собираетесь провести атаку немедленным прерыванием, вы можете использовать вместо нее Шаг Фей, если возможно, как немедленная реакция.

Стиль Быстрых Клинков [Боец Арены]

Требование: Лов 13, Владение двумя оружиями, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дуальный Удар (Воин, МР 7): Если обе атаки успешны, и вы владеете легкими клинками, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона для атак по возможности, до начала вашего следующего хода.

Двойной Удар (Следопыт, РН 105): Если обе атаки успешны, и вы владеете легкими клинками, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости, одной из ваших целей.

Стиль Клинка Ловкача [Боец Арены]

Требование: Хар13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Искусный Удар (Плут, РН 118): Если вы наносите критический урон этим талантом, вы можете сдвинуться на 1 квадрат после атаки.

Искушение Ногами (Воин, МР 7): Перед атакой вы можете сдвинуться на 1 квадрат.

Проворный Удар (Следопыт, РН 105): Если после атаки вы сдвигаетесь, один смежный союзник может сдвинуться на 1 квадрат, как свободное действие. Он должен окончить свое движение в пространстве смежным с целью.

Укус Гадюки (Военачальник, РН 145): Если вы имеете боевое преимущество против цели, и наносите урон этим талантом, один смежный союзник может сдвинуться на 1 квадрат.

Стиль Верной Стрелы [Боец Арены]

Требование: Лов 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Аккуратная атака (Следопыт, РН 105): Если вы владеете дистанционным оружием и промахиваетесь этой атакой, вы можете предоставить боевое преимущество всем врагам до начала вашего следующего хода, и провести основную дистанционную атаку против той же цели, как свободное действие.

Коварный Финт (Плут, РН 118): С этим талантом вы не получаете штрафа к броску атаки, атакуя цель дистанционной атакой.

Стиль Штурма Турати [Боец Арены]

Требование: Инт 13 или раса тифлинг, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Сокрушающая Волна (Воин, МР 7): Если вы наносите урон этим талантом, вы получаете бонус +1 к Стойкости, до начала вашего следующего хода.

Яростный Прорыв (Военачальник, РН 145): Если вы наносите критический урон этим талантом, цель получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения, и дает боевое преимущество, следующему вашему союзнику, который атакует ее.

Двойной Удар (Следопыт, РН 105): Если ваша первая атака этим талантом нанесла урон, вы получаете бонус +1 к броску атаки для второй атаки.

Стиль Безоружного Берсерка [Боец Арены]

Требование: Тел 13, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Дерзкий Штурм (Военачальник, МР 103): Если ваш союзник наносит урон цели, атакой предоставленной этим талантом, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Рассекание (Воин, РН 77): Вы можете отказаться от нанесения урона смежному врагу,

и вместо этого получить временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Обескураживающая Атака (Плут, МР 73):

Если вы наносите урон этим талантом, вы можете добавить ваш модификатор Силы как бонус для проверки Запугивания, до конца столкновения.

Удар Хищника (Следопыт, МР 43): Ваше животное компаньон может сдвинуться на 1 квадрат, перед атакой.

Яростный Стиль Войнорожденного [Боец Арены]

Требование: Тел 13 или раса warforged, любой военный класс.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Удар Командира (Военачальник, РН 145): Если ваш союзник наносит урон основной атакой, предоставленной этим талантом, один союзник смежный с целью может сдвинуться на 1 квадрат.

Проворный Удар (следопыт, РН 105): Если вы откажетесь от сдвига до, или после атаки, а затем если цель передвинется или сдвинется до конца вашего следующего хода, вы можете сдвинуться на 1 квадрат свободным действием.

Косящий Удар (Воин, РН 77): Если владеете двуручным оружием и промахиваетесь атакой этого таланта, вы наносите урон равный вашему модификатору Силы +2.

Ответный Удар (Плут, РН 118): Если вы наносите урон атакой немедленного прерывания, предоставленного этим талантом, цель получает штраф -3 к броскам атаки, которую вы вызвали.

Стиль Опеки Щита [Боец Арены]

Требование: Инт 13, любой военный класс, владение щитом.

Преимущество: Вы получаете преимущество к одному из следующих Неограниченных талантов, которым вы владеете.

Открывающий толчок (Военачальник, МР 103): Если вы владеете щитом, вы можете добавить ваш бонус щита к броску атаки.

Поток Железа (Воин, РН 77): Если вы наносите урон этим талантом, союзник смежный с целью, получает бонус +1 к КД, до конца вашего следующего хода, или если цель покинет квадрат, в котором она оказалась.

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА

Чемпион Арены

Я прошел через сотни сражений, и каждый раз выходил победителем. Толпа славит меня своими криками. Под ногами песок, жаждущий свежей крови. Прославляйте своих богов, но я собираюсь обогнать их в этом.

Требования: Тренированность в Запугивании, и хотя бы одна черта бойца Арены. Любой военный класс.

Закаленный в битвах, прославляемый в народе, и тот, кто топит в крови своих врагов, вы Чемпион Арены. Вы сражаетесь, чтобы развлечь толпу с помощью насилия. В ваших глазах ярость зверя, и вы сражаетесь с дикой жестокостью. Ваша работа, это отработка боевых навыков и умений, которые затем поразят врагов и зрителей своим мастерством. Вы их чемпион, и вы стремитесь к тому, чтобы ваше имя навсегда осталось в их сердцах.

Особенности Чемпиона Арены

Окрыленное Действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, каждый враг, которому вы нанесете урон в этот ход, получает штраф -2 к защита, до конца вашего следующего хода.

Изучение Врага (11 уровень): Когда вы уходите в глухую оборону, вы получаете бонус к вашему следующему броску атаки, равный половине вашего модификатора Харизмы или Мудрости, до конца вашего следующего хода.

Захватывающее Открытие (16 уровень): Когда вы успешно используете Блеф, чтобы получить боевое преимущество в бою, вы можете провести основную атаку против цели, как свободное действие.

Таланты Чемпиона Арены

Испытывающий Удар Атака Чемпиона Арены 11

Вы знаете куда ударить, чтобы ослабить врага.

На сцену * Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнее оружие
Эффект: Проведите основную атаку вашим оружием. При попадании, цель замедлена, до конца вашего следующего хода.

Скрытые Резервы Прием Чемпиона Арены 12

Предчувствуя поражение, вы используете свою невероятную выносливость, которая однажды привела вас к победе.

На день * Лечение

Не действие На себя

Условие: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже.

Эффект: Вы тратите исцеление.

Кровопускающий удар Атака Чемпиона Арены 20

Вы выпускаете свою звериную ярость, создавая из врага фонтан крови, и повергая его в оборону.

На день * Надежное, Оружие

Стандартное действие Рукопашный или Дальний бой

Эффект: Проведите основную атаку своим оружием. При попадании атака наносит дополнительный урон 2 [Ор], цель получает продолжительный урон 10, и штраф -2 ко всем защитам против ваших атак (спасение оканчивает оба).

АРСЕНАЛ ГЛАДИАТОРА

Снаряжение для воина значит очень многое. Хорошее оружие и доспех, помогут выжить воину в сложную минуту. Следующие предметы могут быть использованы любым гладиатором.

Доспехи

Как и для любого воина, защита играет важную роль. Но гладиаторы обычно используют элегантные, открытые, и более эффектно выглядящие доспехи. Главной их целью является увеличение зрелищности, чем защита от ран.

Боевая Упряжь Уровень 4+

Атакуй первым, твоё оружие готово, постарайся выжить.

Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105,000 зм
Ур 9	+2	4,200 зм	Ур 24	+5	525,000 зм
Ур 14	+3	21,000 зм	Ур 29	+6	2,625,000 зм

Доспех: Ткань, Кожа, Шкура

Зачарование: КД

Свойство: Как свободное действие вы можете вытаскивать оружие из ножен, и предметы инвентаря.

Талант (На день): Вы получаете бонус к инициативе, равный бонусу зачарования доспеха.

Частичный Доспех Уровень 5+

Этот доспех собран из частей цепей и металлических пластин.

Ур 5	+1	1,000 зм	Ур 20	+4	125,000 зм
Ур 10	+2	5,000 зм	Ур 25	+5	625,000 зм
Ур 15	+3	25,000 зм	Ур 30	+6	3,125,000 зм

Доспех: Кольчуга, Чешуя

Зачарование: КД

Талант (На сцену): Немедленное Прерывание. Вы можете использовать эту силу, когда враг наносит вам урон. Вы получаете бонус +2 к КД, против текущей атаки.

Доспех Дикаря Уровень 2+

На поверхности этого доспеха выбито абсурдное лицо, ревущее с яростным боевым криком.

Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65,000 зм
Ур 7	+2	2,600 зм	Ур 22	+5	325,000 зм
Ур 12	+3	13,000 зм	Ур 27	+6	1,625,000 зм

Доспех: Чешуя, Пластинчатый

Зачарование: КД

Свойство: Вы получаете бонус к проверкам Запугивания, равный бонусу зачарования доспеха.

Талант (На день): Малое действие. Вы кричите, и ваш доспех гудит вместе с вами, отталкивая всех смежных врагов на 1 квадрат.

Кровоостанавливающий Доспех Уровень 3+

Этот хорошо подогнанный доспех, сидит на вас, словно вторая кожа, заживляя ваши раны.

Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85,000 зм
Ур 8	+2	3,400 зм	Ур 23	+5	425,000 зм
Ур 13	+3	17,000 зм	Ур 28	+6	2,125,000 зм

Доспех: Ткань, Кожа

Зачарование: КД

Свойство: Вы получаете бонус доспеха к спасброскам, против продолжительного урона.

Талант (На день, Лечение): Малое действие. Вы тратите исцеление и восстанавливаете дополнительные хиты, равные бонусу зачарования доспеха.

Доспех Жизненной силы Уровень 7+

Когда вы получаете серьезные раны, одетые в этот доспех, он восстанавливает вам часть, вашей потерянной бодрости.

Ур 7	+2	2,600 зм	Ур 22	+5	325,000 зм
Ур 12	+3	13,000 зм	Ур 27	+6	1,625,000 зм
Ур 17	+4	65,000 зм			

Доспех: Чешуя, Пластинчатый

Зачарование: КД

Свойство: Когда враг наносит вам критический урон, вы получаете временные хиты равные 5 + бонус зачарования доспеха, в начале вашего следующего хода.

Оружие

Бой на арене, это больше чем простая мясорубка. Для успеха, по крайней мере, в глазах зрителей, гладиатор должен использовать оружие, которое способно производить сильное впечатление на толпу, и только потом, оно должно наносить большой урон. Необычное и экзотическое оружие очень хорошо подходит для таких целей.

Бола: это оружие состоит из двух или трех тяжелых шаров, связанных между собой шнуром или цепью. Бола запускается во врага, и могут нанести ему сильный урон.

Сеть: Эта сеть состоит из переплетенной веревки или шнуров, и имеет довольно тяжелый вес. Длинный шнур, позволяет управлять спутанным врагом.

Кнут: В обычных руках это бесполезное оружие, но хорошо натренированная рука, может с помощью кнута нанести врагу серьезные, рваные раны.

Магическое Оружие

Обдирающее Оружие Уровень 5+

Это зазубренное оружие легко может рвать плоть.

Ур 5	+1	1000 зм	Ур 20	+4	125,000 зм
Ур 10	+2	5,000 зм	Ур 25	+5	625,000 зм
Ур 15	+3	25,000 зм	Ур 30	+6	3,125,000 зм

Оружие: Топоры, Легкие, Тяжелые клинки, Древковое

Зачарование: Бросок атаки и урона

Крит: +1кб урона за плюс, +1к8 за плюс, против раненых.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда наносите урон этим оружием. Цель получает продолжительный урон 5, и становится раненой, даже если имеет больше хитов, чем нужно (спасение оканчивает оба).

Уровень 15 или 20: Продолжительный урон 10

Уровень 25 или 30: Продолжительный урон 15

Рукопашное Оружие

Превосходное Рукопашное Оружие

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дист	Цена	Вес	Группа	Свойство
Сеть	+2	1к6	2/5	20 зм	3 кг	Цепное	Другая рука, тяжелое метательное
Кнут	+3	1к4	-	1 зм	1 кг	Цепное	Другая рука, досягаемость

Дистанционное Оружие

Превосходное Дистанционное Оружие

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дист	Цена	Вес	Группа	Свойство
Бола	+3	1к4	4/8	5 зм	1 кг	Цепное	Легкое метательное

Оружие Дикаря Уровень 13+

Это, жестоко выглядящее, усиливает ваше рвение и смелость.

Ур 13	+3	17,000 зм	Ур 23	+5	425,000 зм
Ур 18	+4	85,000 зм	Ур 28	+6	2,125,000 зм

Оружие: Цепное, Молоты, Булавы

Зачарование: Бросок атаки и урона

Крит: +1кб урона за плюс.

Свойство: Вы получаете бонус оружия к спасброскам против эффектов Страх.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда наносите урон этим оружием. Вы можете сдвинуться на 1 квадрат, и провести основную рукопашную атаку этим оружием.

Поющее Оружие Уровень 9+

Когда вы завершаете свою кровавую работу, этот поющий клинок воспекает вас.

Ур 9	+2	4,200 зм	Ур 24	+5	525,000 зм
Ур 14	+3	21,000 зм	Ур 29	+6	2,625,000 зм
Ур 19	+4	105,000 зм			

Оружие: Тяжелый и Легкие клинки

Зачарование: Бросок атаки и урона

Крит: +1кб урона громом за плюс, и цель оглушена до конца вашего следующего хода.

Свойство: Вы получаете бонус оружия к проверкам Дипломатии.

Талант (На день, Гром): Свободное действие. Используйте этот талант, когда наносите урон этим оружием. Вы наносите дополнительные 1кб урона громом, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Оружие Победной Плоти Уровень 8+

Когда вы убиваете врага, ваше оружие создает ослепительную вспышку, которая ослепляет всех вокруг.

Ур 8	+2	3,400 зм	Ур 23	+5	425,000 зм
Ур 13	+3	17,000 зм	Ур 28	+6	2,125,000 зм
Ур 18	+4	85,000 зм			

Оружие: Любое рукопашное

Зачарование: Бросок атаки и урона

Крит: +1кб урона за плюс.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда после атаки этим оружием, хиты врага опускаются до 0 или ниже. Проведите вторую атаку.

Вторая Атака: Ближняя Вспышка 1; все враги в зоне, Сила против Воли, цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

ЧЕРТЫ ОРУЖЕЙНОГО МАСТЕРСТВА

Бои на арене, это зрелище, где множество гладиаторов применяют необычное оружие, чтобы впечатлить зрителей. Громкий шелчок кнута захватывает не только цель, но и внимание зрителей. Напряжение взлетает, когда боец выбрасывает сеть или бола во врага. Некоторые воины, посвящают дополнительное время изучению и тренировке экзотическим маневрам, и тактики боя с необычным оружием. Чтобы получить специализацию во владении одним из этих оружий, вы должны выбрать подходящую черту оружейного мастерства (см. ниже). Эти черты предоставляют не только владение оружием, но и дополнительные преимущества. Кроме того, они обеспечивают доступ к специальным талантам, которые позволяют более эффективно использовать это оружие.

Поскольку черты оружейного мастерства большой фокусировки и подготовки, каждый из них рассматривается как мультиклассовый навык.

Тренированность с Бола [Мультикласс]

Требование: Лов 13, любой военный класс

Преимущество: Вы получаете опыт владения с бола. Когда вы наносите урон цели с помощью бола, вы можете отказаться от нанесения урона, чтобы обездвижить цель до конца вашего следующего хода. При критическом попадании, цель сбита с ног.

Новичок Бола

Требование: Тренированность с бола, 4 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на Связывающую атаку бола.

Связывающий бола **Талант - Черта**

Тяжелый шнур сплетается вокруг цели, плотно связывая ее.

На сцену * Оружие

Стандартное действие Дистанционное оружие

Требование: Вы должны владеть бола

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 2 [Ор]+ модификатор Ловкости, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода. При критическом попадании, цель сбита с ног.

На 11 уровне, увеличение до 3[Ор] урона.

На 21 уровне, увеличение до 4[Ор] урона.

Эксперт Бола

Требование: Тренированность с бола, 8 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на Восстановление бола.

Восстановление бола **Талант - Черта**

Бола возвращается к вам в руки и вы снова готовы к броску.

На сцену

Малое действие На себя

Эффект: Восстановите талант Связывающий бола.

Специалист Бола

Требование: Тренированность с бола, 10 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на Сбивающую атаку бола.

Сбивающий бола **Талант - Черта**

Вы метаете бола с такой силой, что сбиваете врага с ног.

На день * Оружие

Стандартное действие Дистанционное оружие

Требование: Вы должны владеть бола

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 2 [Ор]+ модификатор Ловкости + модификатор Силы, цель сбита с ног и не может встать (спасение оканчивает).

На 15 уровне, увеличение до 3[Ор] урона.

На 25 уровне, увеличение до 5[Ор] урона.

Промех: Половина урона, цель сбита с ног и не может встать до конца вашего следующего хода.

Тренированность с Сетью [Мультикласс]

Требование: Сил 13, любой военный класс

Преимущество: Вы получаете опыт владения сетью. Когда вы наносите урон цели с помощью сети, цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Новичок Сети

Требование: Тренированность с сетью, 4 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на атаку Кинуть сеть.

Кинуть сеть **Талант - Черта**

Вы набрасываете сеть на своих врагов, и выбиваете из рук его оружие.

На сцену * Оружие

Стандартное действие Ближняя Вспышка 1

Требование: Вы должны владеть сетью

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1 [Ор]+ модификатор Силы, цель

замедлена и получает штраф -2 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода.

На 11 уровне, увеличение до 3[Ор] урона.

На 21 уровне, увеличение до 4[Ор] урона.

Эксперт Сети

Требование: Тренированность с сетью, 8 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на Щит из сети.

Щит из сети **Талант - Черта**

Вы крутите сеть перед собой, запутывая атаки врага.

На сцену * Оружие

Малое действие На себя

Требование: Вы должны владеть сетью

Эффект: До начала вашего следующего хода, вы получаете бонус +2 к КД и Рефлексам.

Специалист Сети

Требование: Тренированность с сетью, 10 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на Ловушку из сети.

Ловушка из сети **Талант - Черта**

Вы кидаете сеть так, что она накрывает вашего врага, и чем больше он сопротивляется, тем больше он запутывается.

На день * Оружие

Стандартное действие Рукопашное 5

Требование: Вы должны владеть сетью

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Рефлексов

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы, и цель

схвачена (побег оканчивает). Пока цель схвачена, она получает штраф -5 к броскам атаки и попыткам выбраться из захвата. Пока цель схвачена, вы не можете атаковать этой сетью. Вы можете продолжить захват до тех пор, пока находитесь на расстоянии 5 квадратов от цели.

На 15 уровне, увеличение до 2[Ор] урона.

На 25 уровне, увеличение до 3[Ор] урона.

Последующий эффект: Цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Промех: Половина урона, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода (но не захвачена).

Тренированность с Кнутом**[Мультикласс]**

Требование: Лов 13, любой военный класс

Преимущество: Вы получаете опыт владения кнутом. Когда вы наносите урон цели с помощью кнута, она получает штраф -2 к броскам атаки против одной цели на ваш выбор, до конца вашего следующего хода.

Новичок Кнута

Требование: Тренированность с кнутом, 4 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на атаку Захват кнутом.

Захват Кнутом

Талант - Черта

Ловким движением кисти, вы обматываете кнут вокруг ноги врага, заставляя его идти к вам, или упасть.

На сцену * Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны владеть кнутом

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 2 [Ор]+ модификатор Ловкости, и цель может упасть или подтянуться к вам на 1 квадрат.

На 11 уровне, увеличение до 3[Ор] урона.

На 21 уровне, увеличение до 4[Ор] урона.

Эксперт Кнута

Требование: Тренированность с кнутом, 8 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на Щелчок Кнутом.

Щелчок Кнутом

Талант - Черта

Вы щелкаете кнутом, заставляя вашего врага двигаться осторожнее.

На сцену * Оружие

Малое действие На себя

Требование: Вы должны владеть кнутом

Эффект: До начала вашего следующего хода, когда враг в пределах вашей досягаемости использует действие, которое провоцирует атаку по возможности у смежного союзника, он так же провоцирует атаку по возможности у вас.

Специалист Кнута

Требование: Тренированность с кнутом, 10 уровень

Преимущество: Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на атаку Спутывающий Кнут.

Спутывающий Кнут

Талант - Черта

Ваши кнут, словно продолжение вашей руки, обматывается вокруг врага так, что вы можете тащить его, куда захотите.

На день * Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны владеть кнутом

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Ловкости, и цель схвачена (побег оканчивает) и сбита с ног. Цель получает штраф -5 к попыткам побега из захвата, и пока враг схвачен, вы можете притянуть его на 1 квадрат, малым действием.

Пока цель схвачена, вы не можете атаковать этим кнутом.

Вы можете продолжить захват до тех пор, пока находитесь на расстоянии 2 квадратов от цели.

На 15 уровне, увеличение до 3[Ор] урона.

На 25 уровне, увеличение до 4[Ор] урона.

Промех: Цель схвачена (побег оканчивает) и сбита с ног.

Пока враг схвачен, вы можете притянуть его на 1 квадрат, малым действием. Пока цель схвачена, вы не можете атаковать этим кнутом. Вы можете продолжить захват до тех пор, пока находитесь на расстоянии 2 квадратов от цели.