



КЛАССОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ: ВОЕНАЧАЛЬНИК

Дьявольские трюки древних военачальников Баэль Турата!

Находчивые. Смелые. Властные. Воодушевляющие. Все эти слова описывают Военачальников. В отличие от Жрецов, которые являются лидерами благодаря божественному вдохновению, военачальники углубляются в свой разум, и вырывают победу, воодушевляя своих компаньонов на следующую. Но некоторые военачальники находят вдохновение и силу за пределами своего сознания и используют свои врожденные тактические способности. Одни из самых драматичных примеров этих традиций, приходят из павшего Баэль Турата, о котором подробнее написано в Томе Адского Пути.

Хотя описание легендарного тифлинга, генерала Малаки, одно из самых знаменитых из Тома Адского Пути, его вклад в историю Баэль Турата был довольно поздним, но его улучшение тактики и маневров сыграли важную роль в империи. Другие строки военной истории уходят корнями в древние традиции этой империи, когда были заключены первые

договоры между людьми, которые хотели стать тифлингами и силами Девяти Адов. Эти ранние виды подвигов наиболее близко связаны с inferнальными. В результате, они стали более жестокими и более подвластны силам ада. Начали появляться имитации тактике дьяволов, даже с использованием древкового и оружия досягаемости, и в итоге стали смесью военных подвигов и адского договора. Эти дисциплины, или скорее те, что не были скрыты, стали популярными и военачальников, которые не побоялись заключить договор с силами ада.

Некоторые фрагменты, найденные в Томе Адского Пути, описывают только поверхность глубокой и древней военной дисциплины, которым учились солдаты и капитаны Баэль Турата у Лордов Дьяволов. Время покажет, будут ли раскрыты древние знания. Возможно храбрецы (или глупцы), которые обещают руины Вор Крагала, смогут найти древнюю мудрость inferнальной боевой тактики.

Уровень 1 Подвиг На сцену

Дьявольская Уловка

Атака военачальника 1

Вы делаете финт и атакуете отдельного врага который легко уходит от атаки, но это всего лишь хитрая уловка, которая позволяет вам сделать другую атаку.

На сцену □ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакция

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель отмечена до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы даете цели этой атаки боевое преимущество, до начала вашего следующего хода. Первая атака цели, сделанная против вас, до начала вашего следующего хода, провоцирует атаку по возможности от вас и ваших союзников.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 6 Прием На сцену

Двуручный Прыжок

Прием военачальника 6

Вы пролетаете над головой союзника или врага с оружием в двух руках.

На сцену □ Воинский, Оружие

Действие передвижения Персональный

Требование: Вы должны владеть двуручным оружием.

Эффект: Передвиньтесь на 4 квадрата, игнорируя сложный ландшафт и препятствия. Вы можете использовать этот талант чтобы перепрыгнуть через квадрат врага, но это будет провоцировать атаку по возможности, когда вы уходите из квадрата смежного с врагом.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 9 Подвиг На день

Клетка Глефы

Атака военачальника 9

Вы используете преимущество вашей досягаемости, чтобы создать вокруг врага клетку, состоящую из мириады мелких ударов.

На день □ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны владеть оружием с досягаемостью.

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой сдвиньте вашу цель в любой квадрат смежный с вами.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, цель замедлена и дает боевое преимущество всем существам, до начала своего хода в квадрате за пределами вашей досягаемости.

Промех: Половина урона, цель замедлена и дает боевое преимущество всем существам до конца вашего следующего хода.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 13 Подвиг На сцену

Жестокое Притягивание

Атака военачальника 13

Болезненная рана лишает вашего врага баланса. Ваши действия подтягивают его к вам, заставляя его корчиться от боли.

На сцену □ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны владеть оружием с досягаемостью.

Цель: Одно существо.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Вы сдвигаете цель на 3 квадрата, в пространство смежное с вами. После движения цель падает.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 16 Прием На день

Боевой Танец Китона

Прием военачальника 16

Вдохновенный дьявольской тактикой, эта стойка позволяет вам преодолевать силу врагов с дьявольской грацией.

На день □ Воинский, Стойка

Действие Передвижения Персональный

Эффект: Один раз за ход, вы можете потратить малое действие, чтобы сдвинуться на 1 квадрат.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие

какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 19 Подвиг На день

Адский Прорыв

Атака военачальника 19

Словно ведомый госпожой Мальболг, этот подвиг создает опустошение среди большой группы врагов.

На день □ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Сдвиньтесь с вашей скоростью.

Цель: Количество существ в пределах досягаемости вашей ближней атаки, в любой точку в течении вашего передвижения, вплоть до вашего модификатора Интеллекта (минимум 1).

Атака: Сила против КД, одна атака на цель.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и сдвиньте цель на 1 квадрат.

Промех: Урон равный модификатору Силы и сдвиньте цель на 1 квадрат.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 23 Подвиг На сцену

Ярость Адского Изверга

Атака военачальника 23

Истинная сила сокрушит неверных.

На сцену □ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Требование: Вы должны владеть двуручным оружием.

Цель: Все враги во вспышке.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель сбита с ног.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Уровень 29 Подвиг На день

Гамбит Асмодея

Атака военачальника 29

Иногда небольшая жертва командиру, может вызвать быстрый и ужасный ответ у солдат.

На день □ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Особое: Перед проведением атаки, вы даете боевое преимущество всем врагам, до начала вашего следующего хода.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы отмечаете цель, и атаки по возможности против этой цели получают бонус к броску урона, равный вашему модификатору Интеллекта (спасение оканчивает).

Эффект: До конца вашего следующего хода, враги, которые проводят против вас ближние атаки, провоцируют атаку по возможности от ваших союзников.

Внимание: Этот талант могут выбирать только персонажи, имеющие какое-либо отношение к тифлингам, культуре ада и адским стилям боя.

Навыки

Следующий набор навыков представляет особый договор для военачальников, которые взяли мультикласс колдуна и заключили адский договор.

Договор Адского Капитана [Мультиклассовый Колдун]

Требование: Военачальник, Посвященный в Пакт (адский договор)

Выгода: Раз в столкновение, малым действием, вы накладываете проклятье Адского Капитана, на ближайшую цель, которую вы видите. Проклятье вьется над целью, напоминая Адский огонь. Этот эффект излучает яркий свет, как у факела (радиусом 5 квадратов), но не создает жара. Когда вы поражаете существо, на которого наложили Проклятье Адского капитана, цель предоставляет одному союзнику на ваш выбор, боевое

преимущество, до конца следующей атаки этого союзника.

Ярость Адского Капитана [Мультиклассовый Колдун]

Требование: 11 уровень, Военачальник, Договор Адского капитана, Посвященный в Пакт (адский договор)

Выгода: Когда вы поражаете существо, на которого наложили Проклятье Адского капитана, вы можете предоставить союзнику дополнительный 2кб урон огнем, если он поразит своей следующей атакой проклятую цель. При этом союзник не получит боевого преимущества от цели.

Увеличение дополнительного урона до 3кб на 21 уровне.

Адский Инструмент [Мультиклассовый Колдун]

Требование: Военачальник, Посвященный в Пакт (адский договор)

Выгода: Вы можете использовать двуручное оружие, как инструмент Колдуна, прибавляя его бонус зачарования к броскам атаки и урона талантов колдуна с ключевым словом Инструмент. Вы не прибавляете ваш бонус владения оружием к броскам урона, используя двуручное оружие как инструмент. Вы не можете использовать таланты или свойства предмета, чтобы усилить таланты колдуна.

Магический Предмет

Это магическое древковое оружие, отлично подходит для военачальников, которые встали на путь Адского Капитана.

Древковое оружие дьявольского языка | Уровень 7+

Это узорчатое древковое оружие покрыто красной краской, и принимает форму стилизованного пламени. Верхняя часть, сделана из черного железа и выглядит как обгоревшее дерево.

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

Оружие: Древковое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Свойство: Существо в пределах вашей рукопашной досягаемости, и находящееся под эффектом Проклятья Адского Капитана, в начале вашего хода получает урон огнем, равный вашему модификатору Интеллекта.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы наносите урон существу, на котором лежит ваше Проклятье Адского Капитана. Цель дает боевое преимущество всем существам (спасение оканчивает).