

DUNGEONS & DRAGONS MARTIAL POWER™



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ
Rob Heinsoo • David Noonan • Chris Sims • Robert J. Schwalb





CREDITS

Design
Rob Heinsoo (lead),
David Noonan, Chris Sims, Robert J. Schwalb

Additional Design
Andy Collins, Nicolas Logue, Rodney Thompson

Development
Stephen Radney-MacFarland (lead),
Stephen Schubert, Peter Schaefer

Editing
Jeremy Crawford (lead),
M. Alexander Jurkat, Gwendolyn F.M. Kestrel

Managing Editing
Kim Mohan

Director of R&D, Roleplaying Games/Book Publishing
Bill Slavicsek

D&D Story Design and Development Manager
Christopher Perkins

D&D System Design and Development Manager
Andy Collins

Art Director
Ryan Sansaver

Special thanks to Brandon Daggerhart, keeper of Shadowfall

Cover Illustration
William O'Connor

Graphic Designer
Emi Tanji

Interior Illustrations
Steve Belledin, Leonardo Borazlo, Steve Ellis,
Wayne England, Jason A. Engle, Gonzalo Flores,
Adam Gillespie, Brian Hagan, Jeremy Jarvis, Ron Lemen,
Wes Louie, Howard Lyon, Lee Moyer, Lucio Parrillo,
Jim Pavelec, Steve Prescott, Vincent Proce, Ron Spears,
Ron Spencer, Stephen Tappin, Mark Tedin, Beth Trott,
Ben Wootten

Publishing Production Specialist
Erin Dorries

Prepress Manager
Jefferson Dunlap

Imaging Technician
Sven Bolen

Production Manager
Cynda Callaway

Game rules based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson, and the later editions by David "Zeb" Cook (2nd Edition); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison (3rd Edition); and Rob Heinsoo, Andy Collins, and James Wyatt (4th Edition).

620-21789720-001 EN

9 8 7 6 5 4 3 2 1

First Printing: October 2008

ISBN: 978-0-7869-4981-6



U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS

Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM

Y Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Martial Power*, FORGOTTEN REALMS, *InnFighting*, *Scepter Tower of Spellgard*, *Three-Dragon Ante*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

VISIT OUR WEBSITE AT WWW.WIZARDS.COM/DND

ВВЕДЕНИЕ

Доспех и щит, клинок и лук, хитрость и коварство, тактика и командирские навыки — всё это инструменты воителя. В зависимости от предпочтений и выучки воители отдадут предпочтение тем или иным методам сражения. Все легендарные воины развивали свои воинские таланты до такого уровня, что их умение сражаться было сродни волшебству. При этом они выбирали технику наиболее подходящую для их манеры ведения боя. Именно это вы найдёте в этой книге.

Это руководство по свершению могучих деяний и хитрых уловок. На этих страницах вас ждут новые способы создания воинских персонажей, а также новые варианты реализации роли воина, следопыта, плута и военачальника. Представители небоевых классов найдут подходящие мультиклассовые черты, но всё остальное предназначено для воинских персонажей. Данная книга создана для расширения боевых пределов игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КНИГИ

Как можно заметить из содержания, книга *Воинская сила* разделена по классам. Если ваш персонаж относится к определённом классу или вы хотите создать персонажа этого класса, всё что вам нужно сделать — это обратиться к соответствующей главе, содержащей новые варианты развития, классовые умения, таланты и пути совершенства. В последней главе приводится около двухсот новых черт для оттачивания ваших боевых умений и десять эпических предназначений для воинских персонажей.

Используйте *Воинскую силу*, если вы намерены начинать играть новым персонажем и пойти по новому пути развития, для выбора талантов, наиболее подходящих для уже существующего персонажа, или для выявления каких-то особенных для вашего персонажа черт, например, обладающих расовыми или классовыми требованиями. Пути предназначения, приведённые в книге, позволят вам наиболее полно раскрыть стиль, которым отличается именно ваш персонаж.

СОХРАНЕНИЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Порой такое случается. Вы играете своим персонажем уже какое-то время, и вдруг появляется книга *Воинская сила*, предлагающая множество новых возможностей — вариантов, знай вы которые заранее, обязательно использовали бы их.

Не отчаивайтесь, у вас есть несколько вариантов. Правила переобучения (смотрите стр. 28 *Книги игрока*) с лёгкостью применяются в *Воинской силе*. Если переобучение на ваш взгляд потребует слишком много времени, поговорите со своим Мастером и товарищами о переделке вашего персонажа в рамках книги *Воинская сила*. Может быть, вы сможете максимально оптимизировать способности вашего персонажа без ущерба для кампании. Ваш Мастер может даже вплести эти изменения в канву истории. Если изменения внести крайне сложно, то для персонажа слишком высокого уровня можно устроить драматичный конец и создать абсолютно нового персонажа.

СОДЕРЖАНИЕ

1: ВОИН	4	Новое классовое умение	72	Черты эпического этапа	145
Новые варианты развития воина	6	Новые таланты плута	73	Мультиклассовые черты	149
Новые классовые умения	6	Новые пути совершенства	88	Эпические предназначения	150
Новые таланты воина	7	4: ВОЕНАЧАЛЬНИК	100	Адамантиновый солдат	150
Новые пути совершенства	24	Новые варианты развития военачальника	102	Повелитель зверей	151
2: СЛЕДОПЫТ	36	Новые классовые умения	102	Тёмный скиталец	152
Новые варианты развития следопыта	38	Новые таланты военачальника	103	Бессмертный защитник	153
Новое классовое умение	38	Новые пути совершенства	118	Охотник на богов	154
Категории зверей	39	5: ВОИНСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ	130	Легендарный генерал	155
Новые таланты следопыта	42	Новые черты	132	Образец воина	156
Новые пути совершенства	58	Черты героического этапа	132	Идеальный убийца	156
3: ПЛУТ	70	Черты этапа совершенства	140	Бессмертный воитель	157
Новые варианты развития плута	72			Знаток войны	158

Воин

«Боевой строй? Построение? Слушай сюда, я пришел убивать каждого, кто встанет на нашем пути, а не маршировать на парадах. Я сохраню тебе жизнь, перерезав им глотки. Усёк?»

Воин может использовать свою выучку и талант для того чтобы быть надёжным защитником. Выбор этого пути наиболее распространен. Но не все воины идут по проторенной дороге. Это типичный выбор. Возможно, бросив вызов врагу, осыпающему вас сокрушительными ударами, вы дадите выход своей злобе и кровожадности, или, сжав в руках два клинка, смело ринетесь в бой. Иногда лучшей защитой действительно является нападение.

Специализированная техника, тем не менее, не является привилегией только неординарных воинов. Способов ведения боя существует такое же невиданное множество, сколько и воителей их применяющих. Концентрация на виде оружия или стиле может определить ваш путь, так как некоторые деяния подходят только к определённым способам ведения боя.

Являетесь ли вы облачённым в броню, вооружённым щитом и мечом солдатом; покрытым татуировками, размахивающим топором дикарём; разящим врагов сразу двумя клинками воителем, предпочитающим точечные удары, или вы принадлежите к любому другому типу воинов, эта глава для вас. Она содержит следующие материалы:

- ◆ **Новые варианты развития воина:** Неистовый воин и воин-вихрь представляют разные стили боя, основой которых является защита союзников путём уничтожения врагов.
- ◆ **Новые классовые умения:** Два новых варианта дают вам возможность более чётко определить роль персонажа в рамках новых вариантов развития.
- ◆ **Новые таланты воина:** У вас появляется ещё больше возможностей вселить ужас в противников своим умением обращаться с оружием, включая деяния, наделяющие ваши стандартные атаки и атаки в броске смертоносной силой.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Ваша дорога к славе может быть представлена одним из дюжины новых путей совершенства, каждый из которых отличается своим неповторимым стилем.





НОВЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ ВОИНА

В дополнение к вариантам развития, представленным в *Книге игрока*, в этой главе описаны два вида воинов, использующих разные стили рукопашного боя: неистовый воин и воин-вихрь.

НЕИСТОВЫЙ ВОИН

Вы — непредсказуемый воин, больше полагающийся на бешеный натиск, нежели на крепость брони. Ничто в жизни не берёт вашу кровь так, как пыл сражения, а атаки противников превращают вас в воплощение боевой ярости. Вы с лихвой воздаёте им за их ничтожные попытки, используя в бою оружие сокрушительной силы: топоры, булавы, молоты и кирки. Важнейшей характеристикой для ваших неотразимых атак является Сила. Высокое значение Телосложения придаёт этим атакам весомости, повышая при этом вашу способность вести продолжительный бой. Как и любой другой солдат, вы полагаетесь на врождённый звериный инстинкт для выживания на поле боя, что повышает значимость Мудрости. Классовое умение Неистовая мощь введена для полноты данного варианта развития.

Рекомендуемая черта: Силовая Атака (человеческая черта: Стойкий)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание

Рекомендуемые неограниченные таланты: безрассудный удар*, разрушительный порыв*

Рекомендуемые таланты на сцену: звонарь*

Рекомендуемые таланты на день: коленолом*

*Новые возможности, представленные в этой книге

ВОИН-ВИХРЬ

При выборе оружия для боя тяжёлому щиту или неподъёмному двуручному мечу вы предпочитаете оружие в каждой руке. Эта тактика видится вам наиболее приемлемой, так как при достаточном умении позволяет наносить много урона, а по необходимости даже без щита уходить в глухую оборону. Сила была, есть и будет насущным хлебом любого солдата, а способность оценить боевую обстановку — Мудрость — не уступает ей в значимости. Кроме этого в вашей кровавой работе вы полагаетесь на скорость, маневренность и гибкость, соответственно Ловкость для вас также важна. Телосложение тоже пригодится, позволяя вам дольше держаться против врагов, которых не обманут ваши финты и маневрирование. Классовое умение Техника вихря введена для полноты данного варианта развития.

Рекомендуемая черта: Сражение С Двумя Оружиями (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Запугивание, Знание улиц

Рекомендуемые неограниченные таланты: обманчивое маневрирование*, сдвоенный удар*

Рекомендуемые таланты на сцену: направляющий шквал ударов*

Рекомендуемые таланты на день: танец вихря*

*Новые возможности, представленные в этой книге

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

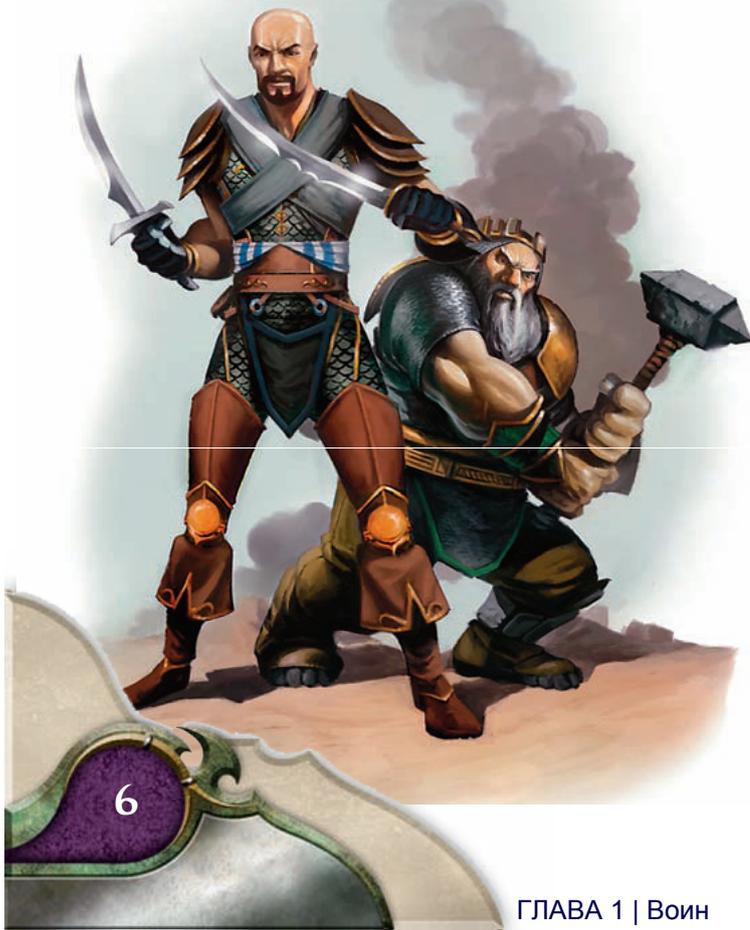
Данные классовые умения доступны всем воинам, пожелавшим освоить новую область в боевом искусстве. Вы можете выбрать одно из описанных ниже умений вместо классового умения Оружейное дарование воина.

НЕИСТОВАЯ МОЩЬ

Каждый раз, когда вы попадаете по врагу рукопашной или ближней атакой, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения, плюс все возможные временные хиты, дарованные талантом. Вы получаете хиты только после полного окончания атаки.

Если вы используете воинский атакующий талант с ключевым словом «укрепляющий» и промахиваетесь им по всем целям, то вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. Вы получаете хиты только после полного окончания атаки.

При использовании лёгкого или кольчужного доспеха вы получаете бонус +1 к броскам урона от рукопашных и ближних атак с ключевым словом «оружие», если у вас при этом есть временные хиты. Этот бонус увеличивается до +2, если вы используете топор, молот, булаву или кирку.



ТЕХНИКА ВИХРЯ

При использовании двух рукопашных оружий вы получаете бонус +1 к броскам атаки оружием со свойством «дополнительное».

Вы получаете бонусную черту Защита С Двумя Оружиями, даже если не удовлетворяете предъявляемым ею требованиям.

При использовании лёгкого или кольчужного доспеха вы получаете бонус +1 к броскам урона от рукопашных и ближних атак с ключевым словом «оружие» при использовании двух рукопашных оружий. Этот бонус увеличивается до +2 для оружия со свойством «дополнительное».

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ВОИНА

Эти таланты чаще всего используют Воин-вихрь и Неистовый воин. Тем не менее, воины любого склада могут найти здесь для себя несколько полезных талантов.

НОВЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Некоторые новые таланты в этой главе содержат новые ключевые слова.

Ужасающий: Если у вас тренирован навык Запугивание, и вы причиняете урон атакой с этим ключевым словом, то цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Существа с иммунитетом к страху не получают этот штраф.

Укрепляющий: Если у вас тренирован навык Выносливость, то при попадании талантом с этим ключевым словом вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. При помощи укрепляющих талантов нельзя получить временные хиты более одного раза за ход, даже если вы попали несколько раз или использовали за раунд несколько талантов с ключевым словом «укрепляющий».

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Безрассудный удар Атака воина 1

Огласив округу боевым кличем, вы безрассудно бросаетесь в атаку.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Эффект: Вы предоставляете боевое превосходство цели до начала своего следующего хода.

Обманчивое маневрирование Атака воина 1

Делая обманные движения, вы заставляете противника податься вперёд, а сами заходите ему за спину.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Вы можете совершить шаг на 1 клетку и сдвинуть цель на 1 клетку в пространство, занимаемое вами ранее.

Разрушительный порыв Атака воина 1

Хруст расщепляемых жил противника наполняет ваше сердце радостью битвы.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Сдвоенный удар Атака воина 1

Вы набрасываетесь на врага, причиняя небольшие, но болезненные ранения.

Неограниченный ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор].

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор].

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] от каждой атаки.

ВАРИАНТ РАЗВИТИЯ И ЛИЧНОСТЬ

Как вариант развития вашего персонажа-воина влияет на его индивидуальность? Воин-защитника можно легко представить в виде дисциплинированного солдата, который с помощью тактики обеспечивает безопасность друзей. А вот Неистовый воин похож на машину смерти, которая несётся на врагов, не заботясь даже о себе самой. Воины-вихри и Воины с большим оружием находятся где-то посередине между этими двумя крайностями.



ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Звонарь Атака воина 1

Ваш сокрушительный удар заставляет каждую жилку противника звенеть от содержания.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Направляющий шквал ударов Атака воина 1

Хлесткими ударами вы заставляете противников занять выгодную вам позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия

Цели: Два существа

Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), одна атака по каждой цели

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Отвлекающий натиск Атака воина 1

Поток финтов и ударов вдребезги разбивает защиту противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете два рукопашных оружия, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Проницательный удар Атака воина 1

Ваша врождённая проницательность позволяет в бою использовать малейшую слабость противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если цель находится в раненом состоянии, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Сильный удар щитом

Атака воина 1

Выбив противника из равновесия щитом, вы завершаете атаку ударом.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие Рукопашный 1

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Силы, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Особенность: Если вы — дварф, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Особенность: При совершении атаки в броске вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Удар с выпадом

Атака воина 1

Пока противник считает, что находится на безопасном расстоянии, вы делаете головокружительный выпад.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие
досыгаемость +1

Цель: Одно существо

Атака: Сила – 1 против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Атака с окружением

Атака воина 1

Растерянность окружённого врага даёт вам возможность совершить коварную атаку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо, которое вы окружаете

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. За каждого смежного с целью союзника атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Промак: Половина урона.

Бесконечная угроза

Атака воина 1

Подкрепляя свой вызов мощнейшей атакой, вы заставляете врага сосредоточить на вас всё своё внимание.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, цель становится отмеченной до окончания сцены или пока вы не потеряете сознание. Никакие другие метки не могут подавить эту.

ВОИНЫ ДВАРФОВ

Дварфам не сравниться в силе с драконорождёнными, но это компенсируется высоким Телосложением и Мудростью. Дварфы воины как и все остальные дварфы обожают топоры и молоты. Это обусловлено не только их культурой, но и тем, что это оружие вкупе с высоким Телосложением позволяет им причинять большой урон. Дварфы всегда славились своими Воинами-защитниками, и путь совершенства Защитник дварфов (страница 27) представляет идеального защитника.

8

ВОИНЫ

ДРАКОНОРОЖДЁННЫХ

У драконорождённых высокая Сила, так что из них получаются хорошие Воины с большим оружием и Неистовые воины, вооружённые двуручными мечами или топорами. Так же как Харанн, (описана в *Книге игрока*), многие воины драконорождённых стремятся в совершенстве владеть оружием, так как в этом они видят совершенствование своего духа. Путь совершенства Внутренний дракон (страница 26) отражает воина-драконорождённого, который обратился к силе дракона, которая находится внутри него.

Коленолом **Атака воина 1**

После вашего хлесткого удара, пришедшегося противнику в ноги, даже мысль о движении причиняет ему боль.

На день ♦ Воинский, **Оружие, Укрепляющий**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедленной, она вместо этого становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промах: Половина урона и цель не становится ни замедленной, ни обездвиженной.

Танец вихря **Атака воина 1**

Стальным вихрем вы кидаетесь от противника к противнику, оставляя после себя боль и кровь.

На день ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по второй цели. Потом вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по третьей цели.

Уловка гончей **Атака воина 1**

После вашей могучей атаки противник понимает, что до конца поединка ни секунды не будет в безопасности.

На день ♦ Воинский, **Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если цель перемещается, вы можете немедленным ответом совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Действует до конца сцены.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ**Движение вперёд** **Приём воина 2**

В нужный момент вы проскальзываете мимо противника, не забыв об обороне.

Неограниченный ♦ Воинский
Действие движения Персональный

Эффект: Вы выбираете смежного врага и перемещаетесь со своей скоростью. Если вы заканчиваете это перемещение на смежной с этим врагом клетке, то вы не провоцируете от него атак.



Защитная стойка **Приём воина 2**

Заняв оборонительную стойку, вы уворачиваетесь от ударов противника и выбираете удобную позицию.

На сцену ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, вы замедлены и получаете бонус таланта +2 к КД. Каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете немедленным ответом совершить шаг на 1 клетку. Вы можете закончить эту стойку свободным действием.

Круговая защита **Приём воина 2**

Безупречно орудя щитом, вы закрываете все бреши в своей обороне.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +2 к КД и Реакции и не предоставляете боевое превосходство существам, окружившим вас.

Ловкое перестроение **Приём воина 2**

Пусть враг попал, но вы занимаете более выгодную позицию.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ Персональный

Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Прикрыть отступление **Приём воина 2**

Привлекая внимание врага, вы помогаете союзнику вовремя улизнуть.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Эффект: Цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода. После этого цель может свободным действием совершить по вам стандартную рукопашную атаку со штрафом -2. Один из смежных с целью ваших союзников может свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное его скорости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ**Дальний выпад** **Атака воина 3**

Вы ныряете вперёд, чтобы провести быструю атаку.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Оружие: Если вы используете лёгкий клинок или копье, вы можете совершить шаг на 2 клетки перед атакой или шаг на 1 клетку перед атакой и на 1 клетку после атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Ослепляющий удар **Атака воина 3**

Точный удар выбивает искры из глаз противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Отражение и выпад **Атака воина 3**

Вы блокируете атаку и мгновенно отвечаете, выводя противника из равновесия.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг промахивается рукопашной атакой по вам или вашему союзнику

Цель: Промахнувшийся враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Пробная атака **Атака воина 3**

Аккуратным ударом вы нащупываете слабое место в защите противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы получаете бонус таланта +4 к броскам атаки по цели до конца своего следующего хода.

Особенность: При совершении спровоцированной атаки вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Размашистый удар щитом **Атака воина 3**

Удачную атаку вы сопровождаете сильным ударом щита, сбивающим противников с ног.

На сцену ♦ Воинский
Свободное действие Рукопашный 1

Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой

Условие использования: Вы должны использовать щит

Цель: Враг, по которому вы попали

Атака: Сила + 2 против Стойкости

Попадание: Вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Удар носорога **Атака воина 3**

Ринувшись в гущу сражения, вы сокрушаете врагов могучими ударами.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Если вы используете щит, то движение в броске не провоцирует атак.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.



ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Бросок метеора Атака воина 5

После головокружительного прыжка вы с оглушительным звоном врзаетесь в противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Атлетика.

Условие использования: Вы должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Телосложения.

Промех: Половина урона.

Мучительная атака Атака воина 5

После вашего весьма болезненного удара ваш противник корчится в муках.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель становится изумлённой и обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Оружие: Если вы используете цепь, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Промех: Половина урона, цель не становится ни изумлённой, ни обездвиженной.

Плавное рассечение Атака воина 5

Умело выбрав позицию, вы делаете хирургически точный рубящий удар, оставляя противника истекающим кровью.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Цель становится замедленной и получает продолжительный урон, равный 10 + ваш модификатор Ловкости (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Цель получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Ловкости (спасение оканчивает).

Эффект: До и после атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Погонщик Атака воина 5

Выверенным ударом вы отбрасываете врага назад, защищаясь древком.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать оружие с досягаемостью

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Особенность: Если вы — элдрин, то эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Каждый раз, когда цель совершает шаг или атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку и провести стандартную рукопашную атаку по цели. Действует до окончания сцены.

Привоздить Атака воина 5

После вашего удара противник падает на колени и, удерживаемый вами, не может подняться.

На день ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и цель становится обездвиженной, пока вы не перестанете занимать смежную с ней клетку.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промех: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Терзающая атака Атака воина 5

Пока союзник отвлекает врага, вы раз за разом наносите точные удары.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Один раз в раунд, когда союзник попадает по цели рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели с боевым превосходством над ней. Действует до окончания сцены.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 6 УРОВНЯ

Гибкий подход Приём воина 6

Вы быстро занимаете удобную позицию.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг на 2 клетки, который окончится в смежной с врагом клетке. Если вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете сделать шаг на 3 клетки.

Каменная непоколебимость Приём воина 6

Широко расставив ноги и стиснув зубы, вы даёте понять, что не сдвинетесь с этого места.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, вас невозможно сбить с ног, и если вас тянут, толкают или сдвигают, вы можете уменьшить расстояние вынужденного движения на 1 клетку.

Неусыпный защитник Приём воина 6

Своим щитом вы ограждаете союзников от опасности.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: Пока вы в стойке, вы получаете штраф -1 к КД и Реакции, но все союзники получают бонус таланта +2 к КД и Реакции, пока занимают смежные с вами клетки.

Особенность: Если вы — драконорождённый, то смежные с вами союзники получают бонус таланта +3 к КД и Реакции.



Ответить сполна **Приём воина 6**

Пропустив атаку, вы точно решаете, где и когда врагу воздастся за подобную наглость.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг попадает по вам атакой

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки по вызвавшему срабатывание врагу. Действует до окончания сцены.

Сосредоточенность на силе **Приём воина 6**

Концентрация повышает вашу способность к силовым нагрузкам.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта к проверкам Атлетики и Силы, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ**Двойной источник мучений** **Атака воина 7**

Ваши точные размашистые удары заставляют сразу двух противников биться в агонии.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Два существа
Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), одна атака по каждой цели.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Ловкости. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Дикое парирование **Атака воина 7**

Вы парируете со скоростью хищника, заставляя врага заплатить за атаку болью.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Немедленное прерывание **Рукопашное оружие**
Триггер: Враг попадает по союзнику рукопашной атакой

Цель: Попавший враг
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон, равный модификатору Силы и союзник получает только половину урона от попавшей атаки.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Лежи тихо! **Атака воина 7**

Вы не видите ничего предосудительного в атаке уже поверженного противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если цель была сбита с ног, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости, и цель не может подняться до конца вашего следующего хода.

Не так быстро! **Атака воина 7**

Ваш оппонент пытается улизнуть, но точный удар клинком удерживает его от излишне скорого бегства.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание **Рукопашный 1**
Триггер: Смежный враг отходит от вас перемещением
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Оружие: Если вы используете цепь или кирку, то цель также становится обездвиженной до конца своего следующего хода.

Подножка **Атака воина 7**

Своим оружием вы блокируете движения противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Свободное действие **Рукопашное оружие**
Триггер: Вы попадаете по врагу стандартной рукопашной атакой
Цель: Враг, по которому вы попали
Атака: Сила против Реакции

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

Оружие: Если вы используете древковое оружие или копье, вы можете не замедлить врага, а сбить его с ног.

Связывающий шквал **Атака воина 7**

Вооружившись двумя клинками, вы бьёте противника по ногам, нанося болезненные раны.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попали, то вторая атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

ВОИНЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

Маленькие воины полуросликов недостаток силы восполняют проворством. Когда мирные общины полуросликов сталкиваются с опасностью, которую не избежать и не отклонить, они возлагают надежды на опытных воинов, которые используют тактику нападений и отступлений, быстрый ум и ещё более быстрые клинки. Путь совершенства Полурослик-забияка (страница 32) — идеальный пример воинских традиций полуросликов.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Восстановление воина Атака воина 9

Воспользовавшись короткой передышкой, вы собираетесь с силами для предстоящей битвы.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один воинский атакующий талант на сцену, использованный вами в этой сцене.

Вызывающая отвага Атака воина 9

Точным и вызывающе открытым ударом вы метите противника, предупреждая его о грядущих с вашей стороны атаках.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Цель становится отмеченной (спасение оканчивается). Если цель, помеченная этим талантом, в свой ход не атакует вас, вы можете или совершить по ней стандартную рукопашную атаку или свободным действием совершить шаг на 1 клетку по направлению к ней.

Донимающая рана Атака воина 9

Как только противник начинает движение, ранение, нанесенное вами, начинает кровоточить.

На день **♦ Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, если цель перемещается до конца вашего следующего хода, она получит урон, равный вашему модификатору Силы.

Оружие: Если вы используете кирку, то дополнительный урон равен вашему модификатору Силы + ваш модификатор Телосложения.

ВОИНЫ ТИФЛИНГОВ

Тифлинги — единственная раса из *Книги игрока*, у которой нет бонуса +2 к одной из характеристик, важных для воинов. Несмотря на это тифлинги становятся хорошими воинами благодаря врождённым талантам и склонностям. Путь совершенства Боевое исчадие тифлингов (страница 25) отражает наивысшие достижения дьявольских традиций, зародившихся в древнем Баэл Турате, но и те воители, что не обращались к своему дьявольскому началу, показывают на поле боя отличные результаты.

Остановить прорыв Атака воина 9

Угадав намерения противника, вы проводите превентивную атаку, разрушая его планы.

На день **♦ Воинский, Надёжный, Оружие**

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг входит в клетку, находящуюся в пределах 2 клеток от вас.

Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Эффект: До атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.

Особенность: Если перемещение цели является частью атаки в броске, она может атаковать вас вместо своей первоначальной цели.

Удар шакала Атака воина 9

Почувствовав, что противник стремительно теряет силы, вы рвётесь нанести последний удар.

На день **♦ Воинский, Надёжный, Оружие**

Свободное действие Рукопашное оружие

Триггер: Помеченный вами враг становится раненым

Цель: Помеченный вами враг, ставший раненым

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Ужасающий толчок Атака воина 9

Издав ликующий возглас, вы повергаете противника, внушая ужас в окружающих врагов.

На день **♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Эффект: Совершите вторичную атаку с ключевым словом «страх».

Вторичная цель: Все враги в пределах 3 клеток от первичной цели

Вторичная атака: Телосложение против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 1 клетку.



ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 10 УРОВНЯ

Возмездие для стрелков Приём воина 10

Осознание того, что ваш трусливый противник не осмеливается идти в рукопашную, придаёт вам сил.

На день ♦ Исцеление, Воинский
Немедленный ответ Персональный
Триггер: По вам попадает дальнобойная атака

Эффект: Вы используете исцеление и восстанавливаете дополнительно количество хитов, равное вашему удвоенному модификатору Мудрости.

Защита в полуприсяде Приём воина 10

Вы встаёте в защитную позицию и поднимаете щит для обороны.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный
Условие использования: Вы должны использовать щит

Эффект: Пока вы в стойке, вы замедлены, но получаете укрытие от всех атак. Вы можете свободным действием выйти из стойки.

Защитное восстановление Приём воина 10

Оказавшись лицом к лицу сседающим противником, вы приободряетесь и усиливаете защиту.

На день ♦ Воинский, Исцеление
Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете использовать исцеление. До начала своего следующего хода вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Ловкости.

Сила от страданий Приём воина 10

Боль от ран открывает внутренние запасы ваших сил.

На день ♦ Воинский
Малое действие Персональный
Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к броскам рукопашного урона, проверкам Атлетики и Выносливости до окончания сцены или пока вы не перестанете быть раненым.

Особенность: Если вы — драконорождённый, вы получаете бонус таланта +5.

Угрожающая стойка Приём воина 10

Создавая впечатления готового для прыжка хищника, вы привлекаете внимание отмеченных вами врагов.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, каждый раз, когда отмеченный вами враг совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, этот враг предоставляет боевое превосходство вашим союзникам до начала своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Гарантированный удар Атака воина 13

Выявив слабое место противника, вы наносите удар невероятной силы и точности.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо, предоставляющее вам боевое превосходство.

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Особенность: Если вы — полурослик, то вам не нужно иметь боевое превосходство над целью.

Жестокое воздаяние Атака воина 13

Атаковав боевого товарища, противник вызвал ваш праведный гнев.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД. Вы получаете бонус +2 к броску атаки, если цель атаковала вас или вашего союзника после окончания вашего предыдущего хода.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете булаву или кирку, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Особенность: При совершении провоцированной атаки вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Отвратительный хруст Атака воина 13

Ваша жесточайшая атака производит ошеломляющее впечатление на противников, ещё раз демонстрируя им, насколько вы опасны.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и смежные с целью враги становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то отмеченными до конца вашего следующего хода станут все враги в пределах 2 клеток от цели.

Рассекающий взмах Атака воина 13

Совершив широкий взмах оружием, вы заставляете противников, замерших в нерешительности, отпрыгнуть назад.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Промак: Вы толкаете цель на 1 клетку.



Сминающий удар

Атака воина 13

Размашистым, могучим ударом вы отталкиваете противника, сбивая его с ног.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Танец клинков

Атака воина 13

Вы проскальзываете между двумя противниками, заставляя их своими ударами изменить позицию.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки и провести вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Если вы обладаете боевым превосходством над вторичной целью, то вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

БОГИ И ВОИНЫ

Бахамут и Корд — самые популярные божества у воинов, потому что они напрямую связаны с боевыми действиями, хотя многие почитают Авандру как богиню приключений. Воины-завоеватели часто поклоняются Бейну, даже если они не злые. Последователи-воины есть не только у этих четырёх божеств, а у всех мыслимых богов. Воины, считающие свои навыки искусством (чаще всего это эльфы и эладрины), почитают Кореллона. Эратис, богиня цивилизации, популярна у солдат. Богиня знаний Йоун привлекает воинов, изучающих историю ратного дела и стратегию. Некоторые Неистовые воины пытаются подражать природе, которую олицетворяет Мелора. Морадину поклоняются дварфы и все воины, стремящиеся защищать общество. Пелор популярен у воинов с добрым мировоззрением, а Королева Воинов — покровительница суровых, ожесточённых солдат и наёмников. Учение Сеанин о поиске своей судьбы тоже привлекает многих воинов.

**ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ****Бросок валуна**

Атака воина 15

Подобно камнепаду вы сметаете со своего пути тех, кто оказался достаточно глуп, чтобы подняться против вас оружие.

На день ✦ **Воинский, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Во время броска вы можете перемещаться через клетки, занимаемые врагами, но должны закончить перемещение в свободном пространстве.

Цели: Одно существо и все противники, через чьи клетки вы прошли.

Атака: Сила против КД, одна атака по каждой цели

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промаш: Вы толкаете цель на 1 клетку.

Выпад убийцы

Атака воина 15

Почувя запах крови, вы стремитесь добить жертву.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас становится раненым.

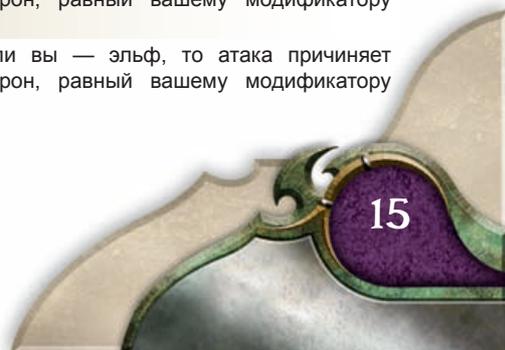
Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Эффект: До атаки вы можете переместиться со своей скоростью.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной (спасение оканчивает). Если цель уже был помечена вами, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Особенность: Если вы — эльф, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.



Гамбит защитника **Атака воина 15**

Провоцируя противника на атаку, вы заставляете его ослабить оборону и совершаете сокрушительную контратаку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Воли

Попадание: Вы получаете до конца своего хода бонус таланта к броскам рукопашной атаки и броскам рукопашного урона по цели, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Цель может немедленным ответом совершить по вам стандартную атаку, после чего вы можете свободным действием совершить по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Нанести отметину **Атака воина 15**

Вы погружаете свое оружие глубоко в плоть жертвы, оставляя яркие отметины.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, цель становится отмеченной до конца сцены или пока вы не потеряете сознание. Никакие другие метки не могут подавить эту.

Стальная буря **Атака воина 15**

Неистовым вихрем вы проходите сквозь ряды противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по всем врагам, по которым ещё не попадали этой атакой.

ВОИНЫ В МИРЕ

Рядовые солдаты баронства, отряд наёмников, служащий герцогу, разбойники, грабящие караваны на Королевском Тракте, дикари, совершающие набеги на далёкие фермы — всё это не воины. Однако среди всех этих групп иногда встречаются настоящие воины. Ваш персонаж-воин мог служить в армии, обучаться на рыцаря, или сражаться бок о бок с разбойниками и налётчиками, но превзошёл всех остальных. Вы не просто солдат; вы — герой, и это ставит вас выше простых обывателей.

16

Стойка ртути **Атака воина 15**

Вы как жидкий металл перетекаете туда, куда несёт бой.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, вы можете стандартным действием совершать шаг на расстояние, равное половине вашей скорости (или на расстояние, равное скорости, если вы не носите тяжёлый доспех) и совершить стандартную рукопашную атаку. Если вы обладаете боевым превосходством над целью атаки и попадаете, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 16 УРОВНЯ

Горная непоколебимость **Приём воина 16**

Жёстко заняв свою позицию, вы не сдвинетесь ни на йоту.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, если вас толкают, сдвигают или тянут, и вы с начала хода переместились не более чем на 2 клетки, вы можете сократить расстояние вынужденного перемещения на 2 клетки.

Особенность: Если вы — дварф, можете сократить расстояние вынужденного перемещения на 5 клеток.

Клеймящая стойка **Приём воина 16**

Даже ваше простое присутствие на поле брани снижает обороноспособность противника.

На день ♦ Воинский, Стойка

Стандартное действие Персональный

Требование: Тренированное Запугивание.

Эффект: Пока вы в стойке, все враги, начинающие ход в смежных с вами клетках, становятся отмеченными до начала своих следующих ходов.

Повелевающий крик **Приём воина 16**

Ваш боевой клич бьёт по нервам противника, заставляя сосредоточить всё внимание только на вас.

На день ♦ Воинский

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Эффект: Вы получаете бонус таланта +1 к броскам атаки по цели, и она становится отмеченной (спасение оканчивает и то, и другое).

Прорыв в поддержку **Приём воина 16**

Вы мчитесь к союзнику, готовясь встать на его защиту.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете переместиться со своей скоростью, закончив движение на смежной с союзником клетке. После этого вы получаете временные хиты, количество которых равно 2к8 + ваш модификатор Телосложения.

Прорыв великана **Приём воина 16**

Подобно колоссу вы прорываетесь сквозь хаос сражения, небрежно разбрасывая окружающих врагов.

На день ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашей скорости. Совершая этот шаг, вы игнорируете труднопроходимую местность и можете проходить через занятые клетки, но закончить перемещение должны в свободном пространстве.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Дикий удар

Атака воина 17

Отринув осторожность, вы отчаянно атакуете врага.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, и вы до начала своего следующего хода предоставляете боевое превосходство всем врагам.

Особенность: Если вы — человек, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Заблаговременный наскок

Атака воина 17

Прыгнув вперёд, вы пронзаете одного противника, по инерции атакуя второго.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы можете совершить шаг на 2 клетки и провести вторичную атаку.

Если вы обладаете боевым превосходством над первичной целью, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Если вы обладаете боевым превосходством над вторичной целью, то вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Неистовый шквал

Атака воина 17

Серией точных ударов и толчков вы заставляете противника отступить, используя брешь для изменения своей позиции.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 2 клетки. После этого вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Перехват и контрудар

Атака воина 17

Вы перехватываете противника, и, ударив в полсилы, сосредотачиваете его внимание на себе.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Если цель до начала вашего следующего хода совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку и провести вторичную атаку по цели дополнительным оружием.

Вторичная атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Проникающее вращение

Атака воина 17

Ощетинившись оружием, вы крутитесь вокруг своей оси, сметая противников, не убравшихся с вашего сокрушительного пути.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и до начала вашего следующего хода все враги, входящие в смежные с вами клетки, получают урон 5 и становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Пугающий удар

Атака воина 17

Ваш уверенный удар выбивает из противника все мысли.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Жестокий противник

Атака воина 19

Нанося противнику жестокие раны, вы чувствуете прилив сил.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Надёжный, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы можете использовать исцеление.



Защитный взмах **Атака воина 19**

После ряда осторожных взмахов и финтов, вы занимаете оборонительную стойку.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Оружие: Если вы используете цеп или тяжёлый клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к КД до начала своего следующего хода.

Командный выпад **Атака воина 19**

После могучего удара вы мастерски контролируете передвижение противника.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать древковое оружие или копьё.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Если цель совершает действие движения до конца вашего следующего хода и будет при этом находиться в пределах вашей рукопашной досягаемости, вы можете немедленным прерыванием совершить по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД

Вторичный урон: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и действие движения цели отменяется.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Круши и хватай **Атака воина 19**

Ваш сокрушающий удар отключает противника на время, достаточное для проведения захвата.

На день ♦ **Воинский, Надёжный, Оружие, Укрепляющий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Одна рука должна быть свободной.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы захватываете цель. Каждый раз, когда вы поддерживаете захват, цель получает урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ**Несгибаемый** **Приём воина 22**

Боль вызывает в вас лишь неудержимый порыв храбрости и героизма.

На день ♦ **Воинский, Исцеление**

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы тратите два исцеления и восстанавливаете хиты до максимума.

Особенность: Если вы — драконорождённый, вы кроме этого получаете бонус таланта +1 к броскам атаки и всем защитам до конца своего следующего хода.

Одухотворённое восстановление **Приём воина 22**

Окрыленные успехом, вы переводите дух и устремляетесь к следующей цели.

На сцену ♦ **Воинский, Исцеление**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Хиты врага, отмеченного вами, опускаются до 0.

Эффект: Вы можете использовать исцеление и совершить шаг на 3 клетки.

Прочная стойка **Приём воина 22**

Заняв уверенную позицию, вы, не колеблясь, принимаете бой.

На день ♦ **Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Если вы находитесь в стойке, и атака подвергает вас эффекту, который оканчивается при спасении, то вы можете немедленным ответом совершить сбросок от этого эффекта.

Рёв неповиновения **Приём воина 22**

В ответ на причинённую вам боль вы издаёте звериный рык и лишь усиливаете свою бдительность.

На день ♦ **Воинский, Страх**

Немедленный ответ **Близкая вспышка 5**

Триггер: Враг причиняет вам урон рукопашной атакой

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит эту. До окончания действия метки цель предоставляет вам боевое превосходство.

ВОИНЫ И СРАЖЕНИЯ

Можно предположить, что персонажу, использующему таланты *грубый удар* и *беспощадный убийца*, нравится насилие и причинение увечий, но ваш воин может быть не таким. Для многих классических воинов из книг войны и сражения были тяжким бременем, об окончании которых они мечтали. Этим героям убийства приносили не радость, а усталость, которая росла по мере того как круговорот насилия расширялся и захватывал их друзей и возлюбленных. Что ваш воин чувствует в боевых сценах? Необходимость в насилии очевидна, но вы мечтаете о конце смутных времён? Или вы суровы и жестоки — по крайней мере до тех пор, пока смерть дорогого вам человека не вернёт вас в реальность?





Стойка победителя Приём воина 22

С каждым поверженным врагом усиливается ваша уверенность и ярче сияет ваша доблесть.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, каждый раз, когда вы доводите хиты противника до 0, вы можете свободным действием использовать исцеление и/или, совершить спасбросок. Вы получаете бонус к спасброску, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Выверенный удар Атака воина 23

Ваша точность позволяет клинку отыскать едва заметное незащищённое место в доспехе противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете копье или лёгкий клинок, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Особенность: При совершении провоцированной атаки вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Головокружительное парирование Атака воина 23

Защищая союзника, вы совершаете молниеносный удар по нападающему на него врагу и мгновенно занимаете новую позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание Рукопашный 1

Триггер: Смежный с вами враг попадает по союзнику рукопашной атакой

Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы можете совершить шаг на 2 клетки, который следует закончить в смежной с целью клетке.

Эффект: Союзник получает только половину урона от вызвавшей срабатывание атаки противника.

Захватывающая игра клинками Атака воина 23

Проделав серию обманных финтов, вы выводите противника из равновесия. Затем, отпихнув его в сторону, заставляете отступить и поменяться с вами местами.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете одной из атак, вы можете поменяться местами с целью. Если вы попадаете обеими атаками, вы можете поменяться местами с целью и сдвинуть её на 3 клетки. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то каждая атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Калечащий замах Атака воина 23

Ваш хлесткий удар раздирает сухожилия противника, замедляя его движения.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

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

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения, и вы сбиваете цель с ног.

Молот горести Атака воина 23

Размозжив голову противника, вы доносите до остальных степень угрозы, которую представляете.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

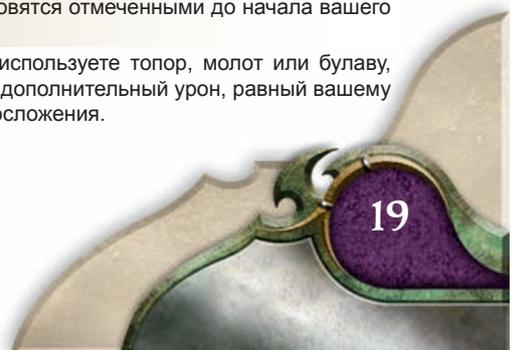
Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и все смежные с целью враги становятся отмеченными до начала вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.



Сокрушительный молот Атака война 23

Нанося широкие размашистые удары, вы постепенно набираете скорость, по инерции задевая всех окружающих противников.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД. Вы получаете накопительный бонус +1 к броскам атаки по каждой цели после первой.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор или молот, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Беспощадный убийца Атака война 25

Вы безжалостно добиваете уже поверженного противника, провоцируя других врагов.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно раненное или сбитое с ног существо

Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Все враги в пределах 3 клеток от вас кроме цели становятся отмеченными до конца вашего следующего хода. Если атака снижает хиты цели до 0, то эти враги становятся отмеченными до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит установленную.

Бросок баллисты Атака война 25

Подобно заряду, выпущенному из баллисты, вы устремляетесь вперёд, пронзая противника.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается). Совершите вторичную атаку по цели.

Оружие: Если вы используете копье, то цель кроме этого становится изумлённой (спасение оканчивается).

Вторичная атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

ВОИНЫ ЭЛАДРИНОВ

Эладрины ценят фехтование почти так же как магическое искусство, и воин-эладрин с тоненькой рапирой может оказаться смертельно опасным врагом. Благодаря высокой Ловкости воины эладринов предпочитают носить тяжёлые и лёгкие клинки, а также копья. Многие воины этой расы также обучаются магии с помощью мультиклассовых черт. *Волна грома* хорошо сочетается с их способностью метить сразу нескольких врагов.

Возрождение война Атака война 25

Жесточайший удар помогает вам вновь увериться в своих способностях.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если вы израсходовали все атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант на сцену, использованный вами в этой сцене.

Потрясающий землю удар Атака война 25

Ужасающим по силе ударом вы вколачиваете противника в землю, при этом вызывая содрогание поверхности. Землетрясение расшвыривает всех окружающих врагов.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы сбиваете цель с ног, и она становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Совершите вторичную атаку.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Вторичная цель: Все враги в пределах 2 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон, равный модификатору Силы, и вы сбиваете вторичные цели с ног.

Предупредительная метка Атака война 25

Серией точных атак вы наносите повреждения ближним противникам, давая понять, что этот бой закончится для них весьма плачевно, если они не справятся с вами в ближайшее время.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Промак: Половина урона.

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит установленную.

ВОИНЫ ЭЛЬФОВ

Как и эладрины, воины эльфов предпочитают тяжёлые и лёгкие клинки, чтобы по максимуму использовать свою Ловкость. Их высокая Мудрость также помогает контролировать врагов. Многие воины эльфов изучают пару талантов следопыта, чтобы эффективно атаковать на расстоянии.



Пронзающая провокация Атака воина 25

Ваша жестокая и умелая атака поражает не только плоть, но и дух противника, давая вам преимущество над ним.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит установленную. Пока метки не исчезла, цель предоставляет вам боевое превосходство.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Безысходный удар Атака воина 27

Вы наносите яростный, нечеловеческий удар, стремясь окончательно разделаться с врагом.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и вы получаете штраф -2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

Особенность: Если вы — человек, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

Великих воинов часто знают по оружию, с которым они ходят. Ваш персонаж воин может во время своей карьеры использовать самое разное оружие, но нет никакой причины, по которой его оружием должен быть обычный *пламенный двуручный меч +3*. От вашего самого первого оружия до могущественных артефактов +6, которыми убивают главных злодеев, каждое ваше оружие может быть достойным легенд.

Оружие может быть особым благодаря создателям. Клинок, выкованный в дьявольских кузнях Баэл Турата, копье, закалённое дыханием белого дракона в Аркозии, молот, созданный экзархом Морадина в кавернах Селестии — вот оружие, достойное героя. Лучше этого может быть только оружие, созданное своими руками.

Оружие может быть знаменитым из-за того, что в прошлом им владел великий герой или злодей. Ваш меч принадлежал генералу элдринов Кендриану? Вашим топором отрубили голову великому огненному титану Куртмаугу? Ваш цеп был любимым оружием убитого вами вождя гноллов?

Ну и наконец, оружие может выделяться внешним видом или конструкцией. Ваш меч может быть выкован из цельного куска необычного металла, вырезанный, а не выкованный, но всё равно невероятно эффективный. Острие копья может быть зубом или когтём древнего дракона. А древко булавы может быть костью великана, окованной серебряными кольцами с письменами на Дварфском языке.



Воздаяние трусу Атака война 27

Метнув оружие в бегущего противника, вы препятствуете его отступлению.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Дальнебойный 5

Триггер: Помеченный вами враг покидает смежную с вами клетку

Условия использования: Вы должны использовать рукопашное оружие.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Ваше оружие падает в выбранной вами смежной с целью клетке.

Кровавый натиск Атака война 27

Обуянный жаждой крови, вы мчитесь в гущу сражения.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Если при совершении атаки цель находится в раненом состоянии, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Круговой удар смерти Атака война 27

Вы пробиваетесь вперёд и, развернувшись вокруг себя, проводите смертельно опасный удар.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги в пределах 1 клетки от вас

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Превосходство двух оружий Атака война 27

Вы наносите два безжалостных удара, вновь уверяясь в своих силах после демонстрации боевого превосходства.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если обе атаки попадают, то цель предоставляет вам боевое превосходство для первой атаки, совершенной по ней до конца вашего следующего хода.

Пронзающий поток Атака война 27

Вздымаясь подобно штормовой туче, вы проливаетесь дождём ударов на головы противников, посмевших стоять в вашей тени.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условия использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД. Если вы используете два рукопашных оружия, вы можете атаковать каждую цель сразу и основным и дополнительным оружием.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ**Гибельный шквал** Атака война 29

Вы подобны яростному вихрю, сметающему защиту молниеносными атаками.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, три атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете два раза, то причиняете цели дополнительно 1к10 урона. Если вы попадаете трижды, то вместо этого вы причиняете цели дополнительно 2к10 урона.

Промах: Половина урона от каждой атаки.

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Брандис стоял в дверном проёме и ждал. Замедленное дыхание не могло успокоить его бьющееся сердце, и он шёпотом выдохнул молитву Королеве Воронов: «Не сегодня, Тёмная Леди. Пожалуйста».

Он слышал приближающийся гулкий стук копыт демона и бешеный ритм ног спутников, удаляющийся за его спиной. Если он сможет выиграть для них чуточку времени, быть может, они спасутся. Может быть Верна не умрёт.

Демон вышел из-за угла и радостно зарычал. Его рёв оглушал, сотрясал камень под ногами и бил в лицо, но Брандис продолжал стоять.

Нагнув голову, демон ринулся в атаку.

Зарывав в ответ, Брандис ринулся демону навстречу. Он позволил ярости и отчаянию нести его вперёд, и стал сокрушающей волной стали. Он увернулся от изогнутого рога демона и, вложив в удар все силы, полоснул клинком врага по шее. Брызнула едкая кровь, но демон устоял. Взвыв, он ударил Брандиса огромным кулаком, способным сломать дерево.

«Как минимум, я привлёк твоё внимание», — пробормотал Брандис, крепче сжимая меч. Он уже не слышал своих друзей — лишь пульсацию крови в ушах.

Клинок в бурю Атака воина 29

Вы стремительно проходите сквозь строй противников со сверкающим клинком в руке.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

Промач: Половина урона и цель не становится изумлённой.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по второй цели. Затем вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по третьей цели.

Молот титана Атака воина 29

Наполненный невероятной силой ваш удар вызывает у противника помутнение сознания.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивается).

Оружие: Если вы используете молот, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промач: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

**Низвергающийся удар катапульты** Атака воина 29

Силы вашего могучего удара хватает на то, чтобы откинуть противника, заставив его сбить с ног ещё одного врага.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Телосложения и сбиваете её с ног. После этого совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, смежное с первичной целью

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног. После этого повторите вторичную атаку по существу, смежному с вторичной целью.

Промач: Половина урона, вы толкаете цель на 1 клетку и не совершаете вторичную атаку.

Смертельная рана Атака воина 29

Ваш удар вскрывает одну из важных жил противника, заставляя его жизненную энергию фонтаном исторгаться из раны.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 20 (спасение оканчивается). Пока цель не спасётся от продолжительного урона, она получает штраф -2 к спасброскам.

Стальная лавина Атака воина 29

Ведомый лишь своим оружием и стремлением уничтожить противника, вы подобно безжалостной лавине прорываетесь вперёд.

На день ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условия использования: Вы должны использовать двуручное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 8[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Половина урона.

Эффект: Вы предоставляете боевое превосходство всем врагам до начала своего следующего хода.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.



НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Обратите внимание: Убийца великанов, путь совершенства, доступный не только воинам, но и следопытам, описан на 62 странице.

АДЕПТ ЩИТА

«Щит в моей левой руке говорит о том, что я выживу, а с мечом в правой они нащептывают, что не выживешь ты!»

Требования: Класс Воин

Воинский щит овеян легендами, он и лучший друг солдата, и возможность продемонстрировать каждому — кто ты и каковы твои принципы. Крепкий щит может, как отвести закалённый меч и стрелу, так и защитить владельца от яда монстра и драконьего огня. Только крепкий союзник может лучше щита прикрыть в атаке ваш фланг, и ничего не может быть лучше щита при защите союзника.

Использование щита из века в век диктовало основы ведения боевых действий. В построении фалангой, распространённом у многих народов, солдаты стоят плечом к плечу, полагаясь на прочность щита боевого товарища. В головокружительном броске именно щит помогает толкнуть или даже сбить противника с ног. Строй профессиональных воинов-щитоносцев, составив щиты, может создать непробиваемый панцирь, защищающий солдат от любой атаки. Говорят, этот боевой порядок «валун» придумали и впервые применили воины-дварфы.

Аркозийский воин-философ Комагар когда-то сказал: «Щит есть закон поля боя, он защищает солдат подобно тому, как благородный и справедливый закон защищает империю». У многих народов потеря щита в битве граничила с бесчестьем, так как это ослабляло целую армию. Во многих культурах принято нести погибших воинов на щитах, а также хоронить щит вместе с его владельцем. Среди дварфов символ разбитого щита означает поражение и упадок.

В небольшом отряде щит имеет ещё большую ценность, именно на него уповают при защите и без того немногочисленных союзников. Для рассудительного воина, исполняющего роль защитника в отряде, щит не только средство обороны, но и оружие.

Для вас это не секрет. Пройдя через десятки схваток, вы научились в совершенстве владеть одноручным оружием и щитом. При встрече с вами противники, слишком сосредоточившиеся на одном предмете вашего вооружения, бывают мгновенно наказаны другим.

УМЕНИЯ ПУТИ АДЕПТА ЩИТА

Расплата щитоносца (11 уровень): Каждый раз, когда смежный с вами враг атакует союзника рукопашной атакой, вы получаете накопительный бонус +2 к вашему следующему броску рукопашного урона.

Укрывающее действие (11 уровень): Когда вы экипированы щитом, вы можете потратить единицу действия не для совершения дополнительного действия, а

для получения до конца своего следующего хода отличного укрытия от дальнобойных и зональных атак.

Защитная стойкость (16 уровень): Когда вы экипированы щитом, вы добавляете бонус щита к своей Стойкости.

ДЕЯНИЯ АДЕПТА ЩИТА

Внезапный удар щитом Атака Адепта щита 11

Забывший о вашем присутствии противник получает напоминание в виде крепкого удара щитом.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание Рукопашный 1

Триггер: Смежный отмеченный вами враг совершает шаг или проводит атаку, не включающую вас в качестве цели.

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила + 4 против Стойкости

На 21 уровне бонус атаки увеличивается до +6.

Попадание: Цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Стена щитов Приём Адепта щита 12

Подняв щит, вы готовы оградить от атак не только себя, но и союзника.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Эффект: Пока вы в стойке, вы и все смежные с вами союзники получаете укрытие от дальнобойных и зональных атак.

Вибрирующий щит Атака Адепта щита 20

После удара противника ваш щит начинает гулко вибрировать.

На день ♦ Воинский

Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: Смежный с вами враг промахивается по вам или вашему союзнику рукопашной атакой.

Условие использования: Вы должны использовать щит.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).



БОЕВОЕ ИСЧАДИЕ ТИФЛИНГОВ

«У моей ярости есть оправдание — это моё пылающее сердце демона!»

Требования: Тифлинг, класс Воин

Рождённые от противоестественного союза дьяволов и людей, тифлинги навсегда отмечены печатью искажения и скверны. Но в этой скверне кроется великая сила, и как любая сила, она может быть направлена на совершение, как благих дел, так и ужасных преступлений. Тифлинги издревле используют дьявольскую энергию своего искажённого духа. Зачастую эта inferнальная мощь находит воплощение в неистовом шквале ударов, буквально пропитанном злобой и желанием мести. Со временем воины этого народа обретают возможность использовать свой гнев как настоящее боевое оружие.

В погибшей империи Баэл Турат существовали целые подразделения могучих воителей, способных превратить дьявольскую ярость в боевое превосходство. После гибели империи выжили лишь единицы носителей адской техники. Именно они пронесли сквозь века секреты этих боевых традиций. В наши дни немногие последователи этого пути продолжают совершенствоваться в навыке подчинения и использования дьявольских способностей. Те, кто пытаются овладеть этим искусством без наставника, страшатся перешагнуть грань, так как видят лишь разложение и скверну от соприкосновения с этим исчадием.

Многие из вашего народа сторонятся этой искажённой стороны своей души, но для вас это ещё один инструмент в достижении целей. Для вас очевидно, что тренировка и насыщение этой адской стороны вашей натуры не обязательно сопровождается обращением к злу. Вы сплели воедино навык обращения с оружием и эту тёмную мощь, для того чтобы лучше защищать союзников и сокрушать врагов. Теперь это искажение служит вашим целям, окутывая клинок губительным пламенем и давая возможность вбирать жизненную энергию погибающих врагов.



УМЕНИЯ ПУТИ БОЕВОГО ИСЧАДИЯ ТИФЛИНГОВ

Адское действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для того, чтобы совершить дополнительное действие, вы восстанавливаете использованный в эту сцену расовый талант *адский гнев*.

Возмездие адским огнём (11 уровень): Всякий раз, когда отмеченный вами враг совершает атаку, не нацеленную на вас, он получает урон огнём, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

Пламенеющий ответ (16 уровень): Когда вы можете совершить атаку благодаря классовому умению Боевой вызов, или совершаете обычную спровоцированную атаку, вы при попадании причиняете урон огнём, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

ДЕЯНИЯ БОЕВОГО ИСЧАДИЯ ТИФЛИНГОВ

Воздаяние адским пламенем **Атака Боевого исчадия тифлингов 11**

Атакуя врага, дерзнувшего напасть на союзника, ваш клинок окутывает губительное пламя.

На сцену ♦ Воинский, Огонь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если в течение этой сцены цель попадала по вашему союзнику, эта атака причиняет урон огнём, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

Адское восстановление **Приём Боевого исчадия тифлингов 12**

Вы пополняете жизненную энергию, впитывая обрывки душ поверженных врагов.

На день ♦ Воинский, Исцеление
Свободное действие Персональный

Триггер: Вы снижаете хиты врага до 0
Эффект: Вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.

Сокрушение пламенным гневом **Атака Боевого исчадия тифлингов 20**

Ваша ненависть и злоба пропитывает атаку, воспламеняя врага.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Огонь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

ВНУТРЕННИЙ ДРАКОН

«Драконья ярость бурлит в моих жилах!»

Требования: Драконорождённый, класс Воин

Драконорождённые ведут свое происхождение из того же источника, что и могучие драконы. Испокон веков они обрамляли свою природную ярость в каркас воинского духа и почитания боевых традиций. На этом фундаменте выросла Аркозийская империя, и расширение её границ велось как силой клинков, так и ростом культурного влияния.

В Аркозии драконорождённые занимали при драконах разные должности, среди них были визири и архимаги, слуги и оракулы. Но самой важной ролью для народа драконорождённых была роль посланника империи в полном опасностей мире, роль защитника родной земли. Воинский долг передавался из поколения в поколение, а вместе с этим служением передавалась и способность обращаться к внутреннему источнику драконьей природы.

Для обращения к этому источнику драконорождённые изматывающими воинскими тренировками доводили до совершенства владение своим телом, разумом и духом. Некоторые обретали это знание самостоятельно, других ещё в детстве отдавали на воспитание наставникам, прививающим молодым драконорождённым эти древние традиции. И лишь немногие достигли самой высокой ступени в освоении этой техники, достаточной, чтобы войти в легенды.



Каким бы ни было ваше прошлое, в ваших жилах течёт необузданная кровь драконов. Ваше истовое почитание воителей-предков стало причиной сверхъестественного проявления этого наследия. Вы слышите зов внутреннего дракона. Его ярость сопровождает вас. Горе тому, кто встанет на вашем пути, ибо узрит он гнев пылающего драконьего сердца.

УМЕНИЯ ПУТИ

ВНУТРЕННЕГО ДРАКОНА

Действие дыхания (11 уровень): Если вы, находясь в раненом состоянии, тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы можете свободным действием использовать расовый талант *дыхание дракона*, даже если вы его уже использовали в этой сцене.

Ярость драконорождённого (11 уровень): Когда вы находитесь в раненом состоянии, ваш расовый бонус к атаке составляет не +1, а +2.

Вечное дыхание (16 уровень): Всякий раз, когда вы попадаете по цели *дыханием дракона*, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Вид урона совпадает с видом урона вашего *дыхания дракона*.

ДЕЯНИЯ ВНУТРЕННЕГО ДРАКОНА

Драконий пал Атака Внутреннего дракона 11

Сочащаяся из ран кипящая драконья кровь ослепляет ваших врагов.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Ближняя волна 3

Триггер: Вы получаете урон от атаки

Цель: Все существа в волне

Атака: Телосложение + 4 против Реакции

На 21 уровне бонус к атаке увеличивается до +6.

Попадание: Урон 2кб + модификатор Телосложения и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Поддержка предков Приём Внутреннего дракона 12

Черпая жизненную силу в драконьем происхождении, вы, подобно предкам, впадаете в боевое неистовство.

На день ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы не должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: Количество ваших хитов снижается до значения ранения, и вы получаете временные хиты, равные количеству потерянных вами от использования этого таланта. До тех пор, пока у вас есть временные хиты, вы получаете сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Удар дыханием дракона Атака Внутреннего дракона 20

Каждый выпад в схватке вы сопровождаете драконьим дыханием.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы находитесь в стойке, при причинении урона рукопашной атакой смежному врагу, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения. Вид урона совпадает с видом урона вашего *дыхания дракона*.

ЗАЩИТНИК ДВАРФОВ

«Никакие порождения Ада не заставят меня отступить, зато тебя я пришилённу на месте!»

Требования: Дварф, класс Воин

Ваш народ бросил вызов самим титанам и великанам. Единство помогло ему устоять, а непоколебимость дала им защиту; традиции стремления к этим качествам и по сей день верно служат народу dwarфов. Непоколебимые и непокорённые, подобно горным хребтам, они стойко отбивают нападки орков, гоблинов и драконов.

Воины dwarфов не имеют себе равных в умении вести бой, основу которого составляет взаимопомощь и поддержка товарищей по оружию. В военной среде распространено убеждение, что один пехотинец dwarф стоит двух умелых воинов другой расы. Двое таких солдат легко выстоят против пяти равных им по силам противников. Армии диких существ разбиваются о стройные ряды dwarфского войска, как морские волны о скальный утес.

Каждая организация dwarфского общества обслуживается отдельной группой воинов. Неустрашимые бойцы состоят на службе у королей и лордов, гильдий и торговых компаний, божеств и церквей, а порой и просто приносят присягу определённым принципам и философским воззрениям. Некоторые служат «золотому тельцу», продавая своё искусство и свой топор за монеты. Проверенные временем техники ведения боя направлены на максимальное применение воинами dwarфов их расовых способностей, использование прекрасного оружия и ношение тяжёлых доспехов. Против разобщённой и разномастной орды противников dwarфы выставляют непробиваемый строй.

Вы — мастер dwarфского воинского искусства, вы полагаетесь как на поддержку своих союзников, так и на своё личное мужество и непоколебимость. Ваше мастерство основывается на защитных приёмах и строевой тактике. Вы знаете, как взять верх над противником, используя бреши в его строю. В бою вы являетесь ключевой фигурой отряда. Союзники полагаются на вас, на вашу стойкость и умение пробить защиту врага.

УМЕНИЯ ПУТИ ЗАЩИТНИКА ДВАРФОВ

Оборонительное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете бонус +2 к КД и Стойкости до конца своего следующего хода.

Стойкий защитник (11 уровень): Пока вы находитесь на смежной клетке как минимум с одним союзником, вы и все смежные с вами союзники получаете бонус +1 к КД, и все смежные союзники могут сократить расстояние, когда их подтягивают, толкают или сдвигают, на 1 клетку.

Корни земли (16 уровень): Ваша расовая особенность Удержание позиций уменьшает расстояние, на которое вас подтягивают, толкают или сдвигают, на 5 клеток.

ДЕЯНИЯ ЗАЩИТНИКА ДВАРФОВ

Продавить строй Атака Защитника dwarфов 11

Отбрасывая противника, вы прорываетесь во вражеский строй.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Затем вы можете совершить шаг на 1 клетку, встав в ранее занимаемое целью пространство.

Оружие: Если вы используете топор, молот или кирку, атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Пламенное сердце кузнеца Приём Защитника dwarфов 12

Ваша сосредоточенность на собственной защите наполняет храбростью сердца союзников.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +4 ко всем защитам, а все смежные союзники получают бонус таланта +2 к Воле.

Разрушение основания Атака Защитника dwarфов 20

Ваш сокрушительный удар настолько ошарашивает врага, что он начинает неистово молотить всё вокруг в попытке защититься, повергая своих собственных союзников.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете смежных с целью врагов на 1 клетку и сбиваете их с ног.

Оружие: Если вы используете топор, молот или кирку, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Промач: Половина урона и вы толкаете смежных с целью врагов на 1 клетку.



МАСТЕР ДРЕВКОВОГО

ОРУЖИЯ

«Чем длиннее древка, тем ближе победа».

Требования: Класс Воин

Универсальное в использовании древковое оружие даст фору мечу в простоте изготовления и эффективного применения. Самой простой и распространённой разновидностью древкового оружия является длинное копьё — короткий клинок, венчающий длинный шест. Благодаря своей длине даже простейшее копьё в нетренированных руках становится эффективным оружием. В руках мастера его смертоносность возрастает многократно.

Более сложные формы древкового оружия в схватке предоставляют ещё более значимое преимущество. Они совмещают лучшие стороны копья и клинка или топора, древковое оружие позволяет владельцу наносить удары и отбивать атаки, находясь вне досягаемости оружия противника. Нет ничего удивительного в том, что целые армейские подразделения вооружены именно древковым оружием, а городская стража использует его как для защиты мирных жителей, так и для подавления гражданских беспорядков.

Ввиду широкого распространения и простоты изготовления древкового оружия, навык его использования входит в основную курс военной подготовки. Улучшенный навык владения достигнуть не так просто, и зачастую он достигается не на плацу, а на поле боя. Тем не менее, даже строгая армейская подготовка не даст умения сражаться древковым оружием с несколькими противниками.

В своих приключениях вы научились мастерски владеть древковым оружием. Понимая, что монстров лучше держать на расстоянии, вы предпочитаете именно этот тип оружия, предоставляющий вам больше возможностей и



28

увеличивающий ваш радиус поражения противника. Вооружившись древковым оружием, вы не просто можете наносить сокрушающие удары или широкими взмахами прорубать путь сквозь строй врагов, но контролируя более широкую территорию, лучше защищать своих союзников.

УМЕНИЯ ПУТИ МАСТЕРА

ДРЕВКОВОГО ОРУЖИЯ

Действие в выпаде (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, вы можете вместо получения дополнительного действия увеличить досягаемость вашего оружия со свойством «досягаемость» на 1 клетку до начала своего следующего хода.

Могучая досягаемость (11 уровень): Если вы используете оружие со свойством «досягаемость» и используете талант с ключевым словом «оружие», толкающий, тянущий или сдвигающий цель, вы увеличиваете расстояние вынужденного движения на 1 клетку.

Древковая хватка (16 уровень): Если вы используете оружие со свойством «досягаемость», то всякий раз, когда отмеченный вами враг, находящийся в пределах 2 клеток от вас, совершает шаг или атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить по нему стандартную рукопашную атаку.

ДЕЯНИЯ МАСТЕРА ДРЕВКОВОГО ОРУЖИЯ

Удар по принципу рычага Атака Мастера древкового оружия 11

Вы используете древка своего оружия для перемещения противника в нужное вам место.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие со свойством «досягаемость».

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Промаш: Половина урона и сдвига нет.

Стойка с досягаемостью Приём Мастера древкового оружия 12

Вы широко расставляете ноги и выставляете оружие, что позволяет неожиданно атаковать зазевавшегося противника.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие Персональный
Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие со свойством «досягаемость».

Эффект: Пока вы в стойке, вы можете совершать провоцированные атаки по врагам, находящимся в пределах вашей досягаемости.

Взмах древковым оружием Атака Мастера древкового оружия 20

Раскрутив оружие, вы поражаете всех врагов в радиусе досягаемости.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Ближняя вспышка 2
Условие использования: Вы должны использовать двуручное оружие со свойством «досягаемость».

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промаш: Половина урона.

Мстящий убийца

«Возмездия можно ждать долго. Я здесь дабы удостовериться, что ты заплатил за свои преступления!»

Требования: Класс Воин

За пределами нескольких обителей спокойствия и процветания миром правят ужас, жестокость и вековечное зло. Невинных убивают, а плоды прогресса разрушают иногда в угоду амбициям завоевателей, но чаще просто ради проявления жестокости. Кровожадные чудовища редко оставляют кого-то в живых, а из этих счастливиц лишь единицы берутся за меч и топор. Эти смельчаки не ищут возвращения утраченного, но стремятся защитить окружающих от страданий, что некогда им пришлось испытать, и утолить жажду мести. В этом случае героизм обретается во тьме.

В какой-то момент ваш путь становится для вас очевидным. Возможно, это произошло когда вы или близкие вам люди стали жертвой судьбы, чьи жернова вы были не в силах остановить — ваша жизнь изменилась навсегда от одного акта несправедливости и жестокости. Возможно, во время ваших приключений вы видели слишком много картин угнетения и убийства невинных, или нашли нечестивость в тёмных уголках мира. Какой бы ни была причина, теперь вы чувствуете себя единственным, кто может встать на защиту беспомощных от хищной орды. Вы понимаете, что для защитника обездоленных не может быть ни минуты отдыха. Несмотря на всё это вы осмысленно берётесь за это дело.

Ваша смертоносное стремление и выучка не даёт ни одному вашему врагу чувствовать себя в достаточной степени защищенным. Вы вселяете страх в противников, вставая на защиту союзников и тех, кто слабее вас. Нечестивым вы несёте безжалостное возмездие, представляя собой меч справедливости.

Умения пути Мстящего убийцы

Окровавленное лезвие (11 уровень): Когда у вас есть боевое превосходство над врагом в раненом состоянии, вы получаете бонус к броскам урона от оружия, равный вашему модификатору Харизмы.

Действие убийцы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете боевое превосходство над всеми отмеченными вами врагами до конца своего следующего хода.

Жестокая справедливость (16 уровень): Когда вы доводите хиты отмеченного вами врага до 0, вы получаете бонус +2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.



Деяния Мстящего убийцы

Заслуженный удар Атака Мстящего убийцы 11

С негодующим возгласом вы наносите противнику жестокий удар, заставляющий остальных съёжиться перед вами.

На сцену ✦ Воинский, Оружие, Ужасающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все раненые враги в пределах 2 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Сила против Воли

Попадание: Цель получает штраф –2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Марево справедливости Приём Мстящего убийцы 12

От вас буквально сквозит угрозой, заставляющей врагов двигаться, куда прикажет ваш пылающий взор.

На день ✦ Воинский, Стойка, Страх

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, каждый раз, когда враг, отмеченный вами, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным ответом сдвинуть врага на 1 клетку.

Безжалостная вспышка Атака Мстящего Убийцы 20

Вы направо и налево раздаёте безжалостные удары, оставляя за собой лишь кровь и боль.

На день ✦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если цель становится раненой от этой атаки, она получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и нет ни продолжительного урона, ни штрафа.



НЕСОКРУШИМЫЙ

«Ты не сможешь даже задержать меня, не то что остановить.»

Требования: Класс Воин

Сражения тифлингов Баэл Турата и драконорождённых Аркозии потрясли мир. Подвиги и героические деяния той войны были увековечены в сагах и легендах. Одно из этих произведений, *Элегия о Несокрушимом*, в ярких красках описывает последний поход Джаганаша Необоримого, великого героя народа драконорождённых.

Про этого бесстрашного воина, сокрушающего врагов, не обращая внимания на полученные раны, сложено немало легенд. Именно Джаганаш одолел в битве разъярённого синего дракона, выстоял под ударами плети дьявола преисподней и даже добрался до глотки колдуна-тифлинга, оправившего героя в Ад. *Элегия* повествует о его последней битве, о последних шагах героя в его атаке на империю тифлингов. Джаганаш сокрушил целый легион дьяволов, голыми руками задушил их предводительницу, колдунью суккуба, и, пробивая стены, проложил себе путь внутрь крепости. Он поднимался всё выше и выше по башне, служащей военным штабом тифлингов, когда внезапно земля разверзлась и поглотила цитадель со всем содержимым. Легенда гласит, что Джаганаш по-прежнему жив. Где-то глубоко под землёй он ведёт свой бой длинной в несколько веков. И не ведает усталости.

Именно в образе Джаганаша черпают вдохновение многие воины, разделяющие его принципы. Практики совершенствования сознания и тела, исповедуемые этими воинами, являются сокровенным достоянием небольшой группы учителей, членами которой являются как драконорождённые, так и представители других народов. Кроме того, существуют и самоучки, обходящиеся без обучения.

Выбрав путь несокрушимого, вы становитесь олицетворением безжалостной силы разрушения. Из оружия вы признаёте только силу собственной воли. Огонь не обжигает вас, а молния не может ослепить. Источником вашей силы является умение отделить ваш разум от тела, отрешиться от терзающей вас боли, и когда другие, дрогнув, отступают, вы смело идёте в бой. Вы обретаете это умение через строгую дисциплину и непреложные обеты. Все вставшие у вас на пути падают.

УМЕНИЯ ПУТИ НЕСОКРУШИМОГО

Действие несокрушимого (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения атаки, вы получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона до начала своего следующего хода.

Неистощимый запас сил (11 уровень): Ваше максимальное количество хитов возрастает на 10.

Вы можете свободным действием автоматически причинить себе урон 10 чтобы автоматически избавиться от любого эффекта, который можно завершить спасением. Для использования этого умения у вас должно быть как минимум 10 хитов, и вы никак не можете уменьшить этот урон.

Критическое ожесточение (16 уровень): Совершив критическое попадание оружием, вы получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона до конца своего следующего хода.



ДЕЯНИЯ НЕСОКРУШИМОГО

Неумолимый прорыв Атака Несокрушимого 11

Не зная усталости, вы наносите противникам удар за ударом.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цели: Одно или два существа

Эффект: Перед каждой атакой вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Атака: Сила против КД, две атаки

Попадание: Урон 1[Or] + модификатор Силы от каждой атаки.

Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то атаки причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Железная кровь Прием Несокрушимого 12

Отрешив разум от терзающей вас боли, вы до конца сражения не обращаете внимания на мелкие ранения.

На день ♦ Воинский

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы становитесь раненым

Эффект: До конца сцены вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона.

Пробивающая строй атака Атака Несокрушимого 20

Ваш сокрушающий удар ошеломяет противника и отбрасывает его в нужном для вас направлении.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

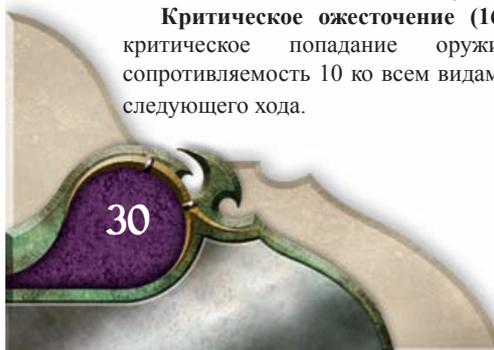
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Or] + модификатор Силы, и вы сдвигаете цель в смежную с собой клетку. Цель становится изумлённой.

Эффект: Вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона до начала своего следующего хода.



ОПУСТОШИТЕЛЬ

«Во имя Корда!!!»

Требования: Класс Воин, классовое умение Неистовая мощь

Опустошитель — это квинтэссенция Неистового воина, яростный и бесстрашный боец. Такой воитель склонен впадать в ярость на поле боя, и, неспособный сдерживать кипящую в нём энергию, он в буквальном смысле кусает край щита или рукоять оружия, когда подготовка к схватке затягивается. Врываясь в битву, опустошитель в клочья разносит строй противника, оставляя за собой просеку из окровавленных тел и отсечённых конечностей.

Вы насмехаетесь над боевой дисциплиной, романтичным следованием кодексу и несерьёзным оружием вроде рапиры. Прирожденный убийца, вы признаёте только силу своего оружия и опьянение яростью битвы. Некоторые называют вас неотёсанной деревенщиной, на что вы отвечаете лишь презрительной усмешкой. Когда эти трусы побегут, спасая свои шкуры, пред лицом порождений мрака, выползающих из богами забытых уголков этого мира, вы смело выйдете на бой с врагом.

Для опустошителя любая стычка это дополнительный шанс покрыть себя кровью и славой, это возможность завоевать почёт, умиловить богов, и тем самым обрести некую форму бессмертия. В каждой битве вы сражаетесь как в последний раз, бесстрашно стремясь в водоворот битвы пытаться

нанести максимально возможный урон противнику. Ваша безрассудная храбрость прославляет вас, ваш народ, ваших предков и радуется взор наблюдающих за вами богов. А если богам это не интересно — пусть катятся ко всем чертям!



УМЕНИЯ ПУТИ ОПУСТОШИТЕЛЯ

Опустошающее действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не для того чтобы совершить дополнительное действие, а для того, чтобы совершить по одной стандартное рукопашной атаке по каждому смежному врагу. При этом вы получаете бонус к каждому броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Стремление убивать (11 уровень): Каждый раз, снижая хиты врага до 0, вы получаете бонус +2 к следующему броску рукопашной атаки, совершённой до конца вашего следующего хода.

Хищническая ярость (16 уровень): Один раз в раунд, если вы находитесь в раненом состоянии и промахиваетесь рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по той же цели.

ДЕЯНИЯ ОПУСТОШИТЕЛЯ

Гнать перед собой Атака Опустошителя 11

Ваша дикая атака заставляет противников отступить.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Укрепляющий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете на 1 клетку всех врагов кроме цели, находящихся в пределах 3 клеток от вас.

Ярость, пропитанная кровью Приём Опустошителя 12

Вы останавливаетесь, смахиваете с губ кровь, и вновь сложив голову устремляете в гущу сражения.

На день ♦ Воинский, Исцеление, Стойка

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Враг доводит вас до раненого состояния рукопашной атакой.

Эффект: Пока вы в стойке, вы получаете штраф –2 ко всем защита, но получаете бонус таланта +2 к броскам рукопашных атак. Всякий раз, доводя хиты врага до 0, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему модификатору Телосложения.

Помеченный дикостью Атака Опустошителя 20

Коварным ударом вы причиняете противнику глубокую рану, а ваше сосредоточенное наблюдение за его движениями не позволяет врагу перевязать её.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие, Укрепляющий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает). Пока цель не перестанет быть помеченной вами, она получает штраф –2 к спасброскам от продолжительного урона.



ПОЛУРОСЛИК-ЗАБИЯКА

«Недооцени мой рост и это будет твоей последней ошибкой».

Требования: Полурослик, класс Воин

Мир широк и опасен, а полурослики — не самые здоровые и мускулистые ребята. Тем не менее, врождённая ловкость и смекалка помогают им выжить. Полагаясь на эти качества, они перепоручают защиту племени коварным и вместе с тем отважным воинам. Даже осевшие полурослики сохраняют воинские традиции для защиты своих интересов среди других, как правило, больших цивилизованных народов.

Боевые традиции полурослика-забияки строятся на врождённых особенностях его народа. Забияки исповедуют стратегию «ударил — убегай» совместно с тактикой «все-на-одного». Они быстро перемещаются по полю боя, избегая ударов громил-противников, наносят удары из неожиданных позиций и безуданно атакуют всем скопом. Забияки охотно рискуют своей жизнью для спасения тех, кто находится под их защитой.

Большинство кочующих кланов полуросликов держат на службе нескольких забияк, исполняющих роль разведчиков. Эти воины охраняют кочующий табор, заранее предупреждая о подстерегающей опасности. Способный и желающий того полурослик может с лёгкостью освоить технику забияки. Многие используют эти навыки вне сообщества полуросликов, тем самым удовлетворяя своё природное любопытство, при этом защищая друзей и окружающих.

Вы — один из этих героев народа полуросликов. Сверкая клинком, вы играючи уходите от ударов увальней, со смехом наблюдая за тем, как они спотыкаются друг о друга в попытке достать вас. Вы научились использовать свой невеликий рост для того чтобы оценить сражение с разных

сторон, легко найти слабые места в обороне противника, безуданно преследовать врага и использовать малейшее преимущество. При этом недостаток боевых навыков с лихвой компенсируется вашей удачей.

УМЕНИЯ ПУТИ ПОЛУРОСЛИКА-ЗАБИЯКИ

Неожиданная расплата (11 уровень): Если при использовании вашего расового таланта *второй шанс* второй бросок оказывается промахом, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по атакуемому.

Сноровистое действие (11 уровень): Вы можете использовать единицу действия для того, чтобы не получить дополнительное действие, а совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Подвижное сражение (16 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете атаку благодаря классовому умению Боевой вызов, и при этом попадаете, вы можете сдвинуть цель на 1 клетку и после этого совершить шаг на 1 клетку.

ТАЛАНТЫ ПОЛУРОСЛИКА-ЗАБИЯКИ

Слишком близко для спокойствия Атака Полурослика-забияки 11

Вы и ваш острый клинок безуданно преследует противника.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если до конца вашего следующего хода цель перемещается, вы можете свободным действием переместиться на количество клеток, не превышающее вашу скорость, закончив движение на смежной с целью клетке.

Прыжок перехватчика Приём Полурослика-забияки 12

Оттолкнув союзника, вы бросаетесь на наступающего врага.

На день ✦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашный 1

Триггер: По смежному союзнику попадают рукопашной атакой.

Цель: Союзник, по которому попали атакой

Эффект: Вы сдвигаете цель на 2 клетки и можете совершить шаг в пространство, занимаемое ей ранее. Вы становитесь целью вызвавшей срабатывание атаки.

Быстрый выпад Атака Полурослика-забияки 20

Заметив слабое место, вы совершаете быстрый выпад и наносите смертельный удар.

На день ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Половина урона.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.



РЫЦАРЬ-ЗАЩИТНИК

«Пусть Нерат и пал, но необходимость в справедливых воинах, свято чтящих кодекс чести, осталась».

Требования: Класс Воин

Тьма пала на землю, сгустились тени поверженных империй, и как никогда ранее возникла необходимость в защитниках слабых и угнетённых. До своего падения Нерат содержал на службе могучих воинов, для которых честь и справедливость были единственным мерилom любого их деяния. Гордые воины, шедшие под знамёнами короля Элидира Нератского, давно стали легендой, а их кодекс чести в наши дни кажется невероятной исторической диковиной. Тем не менее, осознавая необходимость в подобных благородных героях, некоторые воины стараются жить по стандартам воителей прошлого. Эти воины называют себя рыцарями-защитниками.

Некоторые из самопровозглашённых рыцарей-защитников могут сравниться с легендарными воинами Нерата в силе и фанатичности. Но как можно следовать идеалам прошлого, не имея при этом строгого кодекса? Как можно идти к единой цели, являясь при этом олицетворением порядка, не создавая братства? И в действительности многие из тех, кто объявил себя рыцарем, а порой даже рыцарем-защитником, являются кем угодно, но только не приемниками великих воинов прошлых веков. Слишком многие используют свой незаслуженно присвоенный титул для оправдания своих порочных деяний и жестокой наживы.

Немногочисленная братия рыцарей-защитников является слаженной организацией тех, кто принял этот путь. Её члены приняли обет защищать друг друга и свято чтить принципы ордена. Храбрость, трудолюбие, уважение, обходительность и воинская слава — вот руководящие принципы рыцарей-защитников. Те же, кто нарушают эти постулаты, немедленно становятся врагами ордена.

Сжав в руке меч и облачившись в плащ рыцаря-защитника, вы осознаёте свою первостепенную задачу возрождения традиций легендарных рыцарей. Воин и лидер, вы живете по кодексу рыцарей защитников, стремясь к славе и уважая прошлое. В жизни вы стремитесь быть благородным, честным и справедливым. Когда со своими боевыми товарищами идёте в атаку — вы бьётесь на передовой, проверяя и демонстрируя свою отвагу. Только скудоумный насмешливо назовет вас идеалистом, вы точно знаете, что бьётесь за достойную цель.

УМЕНИЯ ПУТИ РЫЦАРЯ-ЗАЩИТНИКА

Действие защитника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, один союзник в пределах 5 клеток от вас получает бонус +4 к КД до конца вашего следующего хода.

Преданный защитник (11 уровень): Когда отмеченный вами враг атакует смежного с вами союзника, вы можете немедленным прерыванием сдвинуть союзника на 1 клетку.

Рыцарская сосредоточенность (16 уровень): Когда вы можете совершить атаку благодаря классовому умению Боевой вызов, или совершаете обычную спровоцированную атаку, вы можете атаку не совершать, но немедленным прерыванием предоставить смежным союзникам бонус +2 к КД до начала вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ РЫЦАРЯ-ЗАЩИТНИКА

Удар защитника Атака Рыцаря-защитника 11

Вы наносите сокрушительный удар противнику, воздавая ему за атаку по союзнику.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно отмеченное вами существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если с окончания вашего предыдущего хода цель атаковала одного из ваших союзников, то эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Рыцарский бастион Приём Рыцаря-защитника 12

С вашего разрешения союзник прикрывается вами от нависшей опасности.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке, которого вы видите

Эффект: Цель свободным действием может совершить шаг в смежную с вами клетку и получить до начала вашего следующего хода бонус таланта +2 к КД.

Кровавая справедливость Атака Рыцаря-защитника 20

Лишь только враг начинает брать верх над союзником, вы мгновенно заставляете его отступить, нанося сокрушительный удар.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Смежный с вами враг делает союзника раненым рукопашной атакой

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Вы можете совершить шаг в занимаемое ей ранее пространство.

Промач: Половина урона и нет сдвигания.

Эффект: Союзник получает бонус таланта +2 к КД до начала вашего следующего хода.



УДАРНЫЙ ПЕХОТИНЕЦ

«Бегите быстро! И бейте их исто́во, ребята!»

Требования: Класс Воин

«Нерат был державой, основанной на справедливости», — в один голос утверждают все хроники. Однако он вряд ли достиг бы своего могущества только благодаря торговле, распространению знаний и культурному влиянию. Любой историк скажет вам, что Нерат вырос на расколотых щитах и разбитых вдребезги клинках своих солдат. Если территория не желала склониться, её следовало согнуть и поставить на колени.

Это и было целью и смыслом существования легионов Нерата. Основу вооружённых сил империи составляла вышколенная тяжеловооружённая пехота, поддерживаемая латной кавалерией — знаменитыми рыцарями-защитниками. Военные традиции Нерата тем не менее основывались на старом проверенном поколениями опыте. Любой драконорождённый, узнавший о существовании вспомогательных подразделений легковооружённой пехоты, завязывающей сражение, безусловно, узнал бы стиль ведения боя своего народа. Это были ударные пехотинцы империи. Военные историки сравнивали их с подобными воинами других культур и племён, особенно много параллелей они находили с эльфами и драконорождёнными.

Обычный ударный пехотинец носил кольчугу поверх кожаного доспеха и был вооружён длинным и коротким мечом, либо двумя короткими мечами. После прорыва линии вражеских щитов ударные пехотинцы атаковали вражеского командующего войсками.

Несмотря на то, что Нерат перестал существовать как империя, некоторые его традиции продолжают жить. Множество воинов и боевых школ людей продолжают следовать традициям ударной пехоты, не говоря уже о подобных воинских традициях других народов, например, дварфских штурмовиков. Любой воин, пожелавший освоить этот жестокий и маневренный атакующий стиль, может с лёгкостью найти учителя.

Вы — приверженец этих традиций молниеносного боя. В отличие от воинов, стоящих в строю, вы кружите среди врагов, вызывая их на поединок и заставляя преследовать вас. Ваши дерзкие атаки и выпады деморализуют противников, при этом вы тщательно следите за своей защитой, особенно когда находитесь в любимом месте — центре вражеского строя.

УМЕНИЯ ПУТИ УДАРНОГО ПЕХОТИНЦА

Маневренное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете бонус +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода. Если при наличии этого бонуса по вам промахиваются рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Смертоносный солдат (11 уровень): Когда вы используете оружие со свойством «дополнительное», кость урона оружия увеличивается на 1 размер.

Быстрая смерть (16 уровень): Один раз в раунд, при наличии боевого превосходства над целью, вы можете добавить свой модификатор Ловкости к урону от рукопашной атаки, направленной на цель.

ДЕЯНИЯ УДАРНОГО ПЕХОТИНЦА

Ударный смерч Атака Ударного пехотинца 11

Скользя вокруг противника, вы наносите серию точных ударов, результатом которых становятся три кровоточащие раны.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила + 2 против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Совершите третичную атаку по цели.

Третичная атака: Сила против КД (основное или дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, вы можете совершить шаг на 1 клетку, а цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Маневрирование в атаке Приём Ударного пехотинца 12

Подобно морскому волку крепко стоящему на качающейся корабельной палубе, вы ловко уходите от ударов, не забывая при этом о нападении.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Пока вы в стойке, один раз в свой ход, когда вы промахиваетесь рукопашной атакой, вы можете или совершить шаг на 1 клетку, или получить бонус таланта +1 к КД до конца своего следующего хода.

Ударное пронзание Атака Ударного пехотинца 20

Вы хватаете противника и резко подтягиваете его к себе, прямоком на свой клинок.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать оружие со свойством «дополнительное» и иметь одну руку свободной.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила + 5 против Стойкости

Попадание: Вы захватываете цель. Совершите по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).



УЖАСНЫЙ ЖНЕЦ

«Все рано или поздно погибают, друг мой. Моя работа состоит в том, чтобы это произошло и с тобой».

Требования: Класс Воин

Неисчислимые приёмы и стили боя придуманы общепризнанными мастерами — совершенными людьми, посвятившими свои жизни доведению до совершенства боевых приёмов используемых на поле брани их учениками. Тем не менее, не все техники выходят из под клинка этих миссий воинского искусства. Происхождение некоторых методик не отличается подобным благородством. Путь ужасного жнеца является одним из ярких примеров такого тёмного искусства.

Согласно легенде, первым ужасным жнецом был человек Гулканон, паладин Королевы Воронов, лишённый своего звания и силы за оскорбление своей богини. Но даже лишившись связи со своим божеством, он не отринул путь поклонения Королеве. Гулканон всей душой желал вернуть себе её расположение. Он предпринял изыскания в новом направлении воинской науки. Основой этих изысканий стали стили ведения боя диких и неразвитых рас — орков, гоблинов, огров и троллей. Он взял технику грубых ударов, исповедуемую этими кровожадными существами, и отточил их до совершенства, тем самым, создав ряд приёмов, давших возможность обратить бой в ужасающую резню. Удостоверившись в силе новообретённых навыков, он принял титул «ужасного жнеца». Он предпринял попытки отправить души убитых к своей охладевшей покровительнице, надеясь этим восстановить утерянную связь. Удалось ему это или нет, неизвестно, но его наследие по-прежнему живёт.

Некоторые ужасные жнецы служат Королеве Воронов, и при желании многообещающий кандидат может быть принят в ряды этих немногочисленных воинов. Некоторые, пройдя курс обучения, проявляют недостаточно воли или дисциплины для обретения благосклонности богини. Некоторые и вовсе искажают её догматы и оправдывают ими свою жестокость. Истинные последователи Королевы Воронов безуданно преследуют этих самозванцев.

Не важно, тянет ли вас к убийствам, или у вас были иные причины, но вы познали технику ужасного жнеца. Овладение этим особым стилем улучшит ваши и без того развитые возможности боя двуручным оружием. Благодаря своим умениям вы превратитесь из профессионального воина в олицетворение сил разрушения. Продуманной защите вы предпочитаете необоримый разрушительный порыв. Противники, не замечая в вас смертоносной угрозы и не воспринимая вас как достойного противника, совершают большую глупость. Вы умеете совершать ошеломляющие атаки, прокладывая своим клинком путь через толпы врагов.

УМЕНИЯ ПУТИ УЖАСНОГО ЖНЕЦА

Действие жнеца (11 уровень): Когда вы используете единицу действия для совершения атаки двуручным оружием, все смежные с вами враги получают урон, равный вашему модификатору Силы.

Неминуемое умерщвление (11 уровень): Если ваша провоцированная атака доводит отмеченного вами врага до состояния ранения, вы можете сбить его с ног.

Рассечение жнеца (16 уровень): При попадании вашей стандартной рукопашной атаки с использованием двуручного оружия, один смежный с вами враг получает урон, равный вашему модификатору Силы. Если вы попадаете, используя талант *рассечение*, все смежные с вами враги получают урон, равный вашему модификатору Силы.

ДЕЯНИЯ УЖАСНОГО ЖНЕЦА

Пожинающий выпад Атака Ужасного жнеца 11

Вы совершаете глубокий выпад, и ваша неотразимая атака недвусмысленно обозначает ваше смертоносное присутствие.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие
досягаемость + 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если до начала вашего следующего хода цель совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку и провести стандартную рукопашную атаку по этой цели.

Оружие: Если вы используете двуручное оружие, то атака и стандартная рукопашная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Предостережение жнеца Приём Ужасного жнеца 12

Очертив в воздухе широкую дугу, вы заставляете противников пересмотреть свою тактику.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание, или пока другая метка не подавит эту.

Кровавая жатва Атака Ужасного жнеца 20

Серия жестоких ударов оставляет после себя истекающих кровью врагов.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если цель в свой ход перемещается, она не может совершать спасбросок от продолжительного урона.

Оружие: Если вы используете двуручное оружие, цель получает продолжительный урон не 5, а 10 (спасение оканчивает).

Промач: Половина урона и нет продолжительного урона.

ПЛУТ

«Многие знают, как сломать ногу; меньше тех, кто знает, как сломать волю. Одни предпочитают обман, другие ловкость. Ну а я? Я профессионал во всём. Просто скажи, что тебе нужно».

Слово плут также многозначно, как и именующие им себя. Множество плутов получают воспитание на улице, и, выбрав для себя стезю изворотливого мошенника или кровожадного грабителя, продолжают оттачивать свои таланты именно в этом направлении. Другие происходят из противоположного по социальному уровню круга. Это утончённые аристократы и бесшабашные повесы, нерешительности и взвешенности они предпочитают клинок и остроумие. Большинство плутов живут по законам преступного мира, но есть и такие, кто не имеет с криминалом ничего общего, а столь редкие навыки им нужны, чтобы выйти невредимым из самой сложной ситуации. Некоторые из плутов были или остаются соглядатаями или шпионами сильных мира сего.

Вы можете выбрать грубую силу или хитрость, поднатореть в боевом искусстве или запугиванием и угрозами заставить окружающих подчиниться вам.

В этой главе вы найдёте материалы, подходящие вариантам развития плута, представленным в *Книге игрока*. Кроме этого она содержит описание новых вариантов развития этого класса. В этой главе представлена следующая информация:

- ◆ **Новые варианты развития:** Гимнаст и Верзила дают дополнительные возможности исполнить ваше основное предназначение — быстро разделаться с врагами.
- ◆ **Новые классовые умения:** Теперь вам на выбор предоставлены три тактики плута, включая новую «вышибала».
- ◆ **Новые таланты плута:** Будьте жестокими, будьте быстрыми, сочетайте эти два качества с помощью новых деяний, подходящих для любого стиля ведения боя. Таланты с ключевым словом «ужасающий» заставят противников трястись от ужаса после ваших атак.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Доведите до совершенства свою изворотливость и ловкость, выбрав один из двенадцати новых плутовских путей совершенства. Станьте смертельно опасным стрелком, поражающим врага под покровом тьмы, заставьте свои кинжалы летать, повергая противников, доведите до совершенства свои фехтовальные способности или станьте сеющим вокруг себя смерть агентом Королевы Воронов.





НОВЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ ПЛУТА



Эта книга содержит два новых варианта развития плута: «гимнаст» и «верзила». Мобильный и ловкий гимнаст полагается в своих головокружительных атаках на навык Акробатика, в то время как смертельно опасный верзила повергает врагов в ужас, в совершенстве освоив навык Запугивание.

ВЕРЗИЛА

Уставьте ухмылки и обман бесчестным мошенникам. Вы предпочитаете использовать своё врождённое очарование для других, более жестоких целей. Вы буквально источаете угрозу, давая понять тем, кто перейдет вам дорогу, какая болезненная участь их ждёт. Дружеские манеры — выбор слабаков, вы достигаете своей цели, внушая ужас своим внешним видом и жесткими высказываниями, которые вы готовы подтвердить на деле. Ваши атаки основаны на Ловкости, именно поэтому эта характеристика является для вас важнейшей. Харизма, отвечающая за навык Запугивание, идёт на втором месте. Сила стоит на третьем месте, давая возможность совершать безумно жестокие атаки при использовании тактики Вышибала.

Рекомендуемая черта: Продление Превосходства (человеческая черта: Заколыщик)

Рекомендуемые навыки: Воровство, Запугивание, Знание улиц, Обман, Проницательность, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *обескураживающий удар**, *коварный финт*

Рекомендуемый талант на сцену: *угроза уничтожения**

Рекомендуемый талант на день: *проверка на прочность**

*Новые возможности, представленные в этой книге.

ГИМНАСТ

Все плуты известны своей ловкостью и отвагой, но вы вывели два этих понятия на качественно новый уровень. Просто выскользнуть из под дубины великана для вас не достаточно, вы делаете головокружительный прыжок и, ловко сгруппировавшись в воздухе, приземляетесь вне зоны досягаемости противника. Вы — мастер невероятных акробатических трюков, эксперт в деле проникновения в труднодоступные места, вы используете свои способности на поле боя при перемещении по многоэтажным зданиям и подземельям, для избавления от захватов, пут и кандалов. Ловкость является для вас важнейшей характеристикой — именно от неё зависит большая часть ваших атак и возможность исполнения сложных трюков. Харизма стоит на втором месте, помогая избегать провоцированных атак при использовании тактики Мастер уклонения. Третьей по важности идёт Сила, напрямую влияющая на проверки навыка Атлетика.

Рекомендуемая черта: Защитная Подвижность (человеческая черта: Уверенный Альпинист)

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Воровство, Обман, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *искусный удар*, *ответный удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *лисий гамбит**

Рекомендуемый талант на день: *атака волчком**

*Новые возможности, представленные в этой книге.

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Теперь кроме плутовских тактик Жестокий головорез и Мастер уклонения, вы можете выбрать тактику Вышибалы.

Вышибала: Вы знаете как использовать дубинку и булаву, и вы можете использовать это оружие, совершая Скрытую атаку или используя любой талант плута или талант пути совершенства плута, требующий использования лёгкого клинка. Если вы используете дубинку или булаву при атаке с ключевым словом «ужасающий», вы добавляете свой модификатор Силы к броску урона.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ПЛУТА

Отважные деяния плута наносят большой урон и сбивают противника с толку. Гимнаст, возможно, больше чем другие плуты полагается на таланты, основывающиеся на навыках и передвижении по полю боя. Если вы выбрали вариант развития «верзила», вы предпочитаете деяния, делающие акцент на вашей внушающей страх личности, особенно таланты, снабженные ключевым словом «ужасающий». Другие плуты тоже могут брать новые таланты. Быть может, именно здесь вы найдёте пару трюков, которые дополнят и качественно улучшат ваш арсенал приёмов.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Обескураживающий удар Атака плута 1

Клинок, закалённый в вашей ненависти, пронзает врага.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости.

СКРЫТАЯ АТАКА

Это просто удар, совершённый в нужный момент, когда враг повернулся спиной или ослабил оборону? Всё дело в неожиданности, так как атака была совершена в тот момент, когда враг не ожидал? Или всё дело в хирургической точности вашего клинка, бьющего в самые уязвимые места? Урон от Скрытой атаки это не просто дополнительная кость, которую вы кидаете; это то, что делает ваши атаки непохожими на атаки других. Как вы делаете их уникальными?

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Дезориентирующий выстрел Атака плута 1

Ваш выстрел заставляет противника пошатнуться.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Коварный выпад Атака плута 1

Устремившись вперёд, вы застаёте противника врасплох, а после удара вы уже знаете о слабых местах в его защите.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, предоставляющее вам боевое превосходство

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода. Если вы не добавляете к этой атаке урон от Скрытой атаки, атака причиняет дополнительный урон, равный 1кб.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Лисий гамбит Атака плута 1

Одного обманного финта хватает, чтобы сбить противника с толку и занять выгодную позицию.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы отменяете все поставленные целью метки. Цель не может никого отмечать до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Мастер уклонения: Вы можете совершать шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Предусмотрительная атака Атака плута 1

После быстрого удара вы вновь готовы парировать.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и если до начала вашего следующего хода цель совершает рукопашную атаку по вам, вы можете немедленным прерыванием совершить по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к вызвавшей срабатывание атаке.

Угроза уничтожения Атака плута 1

Жестокость вашей атаки лишает противника сил, заставляя его замереть в немом ужасе.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

Вышибала: Если на цель уже наложен штраф от одной из ваших ужасающих атак, цель становится также обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Ударный выстрел Атака плута 1

Ваш выстрел отбрасывает противника назад.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете цель на 1 клетку.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ**Атака волчком** Атака плута 1

С кошачьей ловкостью вы устремляетесь вперёд, наносите точный удар, и, сгруппировавшись, отпрыгиваете в безопасное место.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Закрепить превосходство Атака плута 1

Только что, сильно ранив противника, вы наносите добивающий удар.

На день ♦ Воинский, Оружие

Свободное действие Рукопашное оружие

Триггер: Вы доводите цель до раненого состояния рукопашной атакой.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Противник, доведённый до раненого состояния

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

Проверка на прочность Атака плута 1

Ваша хладнокровная улыбка, сопровождающая атаку, заставляет противника быть осмотрительнее.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Пока цель остаётся замедленной от этой атаки, вы получаете боевое превосходство над ней.

Промак: Половина урона и цель не становится замедленной.

Сбивающая с толку атака Атака плута 1

Своим ударом вы перенаправляете клинок противника в его союзника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или

Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по смежному с ней существу на ваш выбор. Если вы или цель обладаете боевым превосходством над этим выбранным существом, и вы в этом раунде не причиняли урон от Скрытой атаки, вы можете причинить существу урон от своей Скрытой атаки.

Точный надрез Атака плута 1

Наметив брешь в доспехе противника, вы наносите хирургически точный удар.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Удар оголовьем Атака плута 1

Оголовьем рукояти вы бьёте противника по лицу.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона и цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца её следующего хода.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ**Взвиться** Приём плута 2

Сбитый с ног, вы вскакиваете в нескольких шагах от места падения.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы сбиваетесь с ног

Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы поднимаетесь и можете совершить шаг на 1 клетку.



Взгляд напоследок Приём плута 2

Подозревая, что что-то осталось незамеченным, вы ещё раз всё тщательно осматриваете.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие Персональный

Требование: Тренированная Внимательность.

Эффект: Совершите проверку Внимательности с бонусом, равным вашему модификатору Харизмы.

Воспользоваться страхом Приём плута 2

Стоящий в ужасе противник становится прекрасным объектом для вашей следующей атаки.

На день ✦ **Воинский**

Малое действие Персональный

Требование: Тренированное Запугивание.

Эффект: Выберите врага в линии обзора, получающего штраф от одной из ваших ужасающих атак. Вы получаете боевое превосходство над этим врагом до конца своего следующего хода.

Избежать метки Приём плута 2

Благодаря своей хитрости вам удаётся избавиться от метки противника.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны быть отмечены.

Эффект: Действие метки на вас прекращается.

Коварство в атаке Приём плута 2

Вы предоставляете союзнику необходимое преимущество для разрушительной атаки.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Эффект: До начала вашего следующего хода, следующий союзник, попавший по цели, и имеющий над ней боевое превосходство, причиняет ей дополнительный урон, равный вашему урону от Скрытой атаки.

Пригодное окружение Приём плута 2

Для достижения превосходства над противником вам нужно лишь присутствие союзника.

На сцену ✦ **Воинский**

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы и ваш союзник должны находиться в смежных клетках с одним и тем же врагом.

Эффект: Вы получаете боевое превосходство над этим врагом до начала своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ**Вычурный удар** Атака плута 3

Запутав противника изящным финтом, вы атакуете с неожиданной позиции.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

Мастер уклонения: Вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Защищающий соратник Атака плута 3

Бдительного союзника, ратующего за вашу безопасность, вам достаточно, чтобы отыскать слабое место в защите противника.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие, Ужасающий**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель отмечена вашим союзником, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Подлый замах Атака плута 3

За промахнувшейся атакой идёт неожиданный удар и быстрый шаг в сторону.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Свободное действие Рукопашное оружие

Триггер: Вы промахиваетесь рукопашной атакой.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД. Для этой атаки вы обладаете боевым превосходством.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Порез по низу Атака плута 3

Ваш клинок поражает ноги противника, заставляя его хромать.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Малое действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, вы сдвигаете цель на 1 клетку и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Если вы окружаете цель, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы или Харизмы.



Прыжок с клинком Атака плута 3

В невероятном прыжке вы настигаете противника, вонзая в него клинок.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Эффект: До атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если у вас тренирована Атлетика, вы игнорируете труднопроходимую местность во время этого совершения шага.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости. За каждую клетку шага, совершенного в рамках этого таланта, атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Упрочить угрозу Атака плута 3

Ваш клинок подтверждает вашу угрозу, возвещая о ней потоками крови.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Вышибала: Если цель уже имеет штраф от одной из ваших ужасающих атак, для этой атаки вы получаете над ней боевое превосходство.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Картинный укол Атака плута 5

Отбивая атаку противника, вы делаете элегантный взмах и отвечаете оппоненту ловким выпадам.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг совершает по вам рукопашную атаку

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Атаковавший враг

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Цель до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.

Неистовый штурм Атака плута 5

Шквал ваших быстрых ударов сбивает с ног противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД, две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки, вы толкаете цель на 1 клетку и можете совершить шаг на 1 клетку в сторону цели. Если вы попали обеими атаками, то после второго толчка вы сбиваете цель с ног.

Промак: Половина урона от каждой атаки.

Нисходящая спираль Атака плута 5

Вы неистово вращаете своим клинком, опрокидывая и сбивая с ног противников.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы сбиваете цель с ног.

Ошеломляющий штурм Атака плута 5

Вы наносите дичайший удар, ошеломляющий противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает) Если до атаки цель не находилась в раненом состоянии, эта атака причиняет дополнительный урон, равный 1[Ор].

Эффект: Каждый раз, когда вы попадаете по цели, она становится замедленной (спасение оканчивает). Действует до окончания сцены.

Подчинение труса Атака плута 5

Ваша шокирующая атака заставляет противника бежать, невзирая на угрозу от других врагов.

На день ♦ Воинский, Оружие, Страх, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель перемещается от вас на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы, по возможности избегая опасных клеток и труднопроходимой местности.

Промак: Цель перемещается от вас на 1 клетку, по возможности избегая опасных клеток и труднопроходимой местности.

Устойчивое отражение Атака плута 5

Погасив атакующий напор противника, вы уходите от врага и, лишь стоит ему приблизиться, вонзаете в него клинок.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Враг атакует вас

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

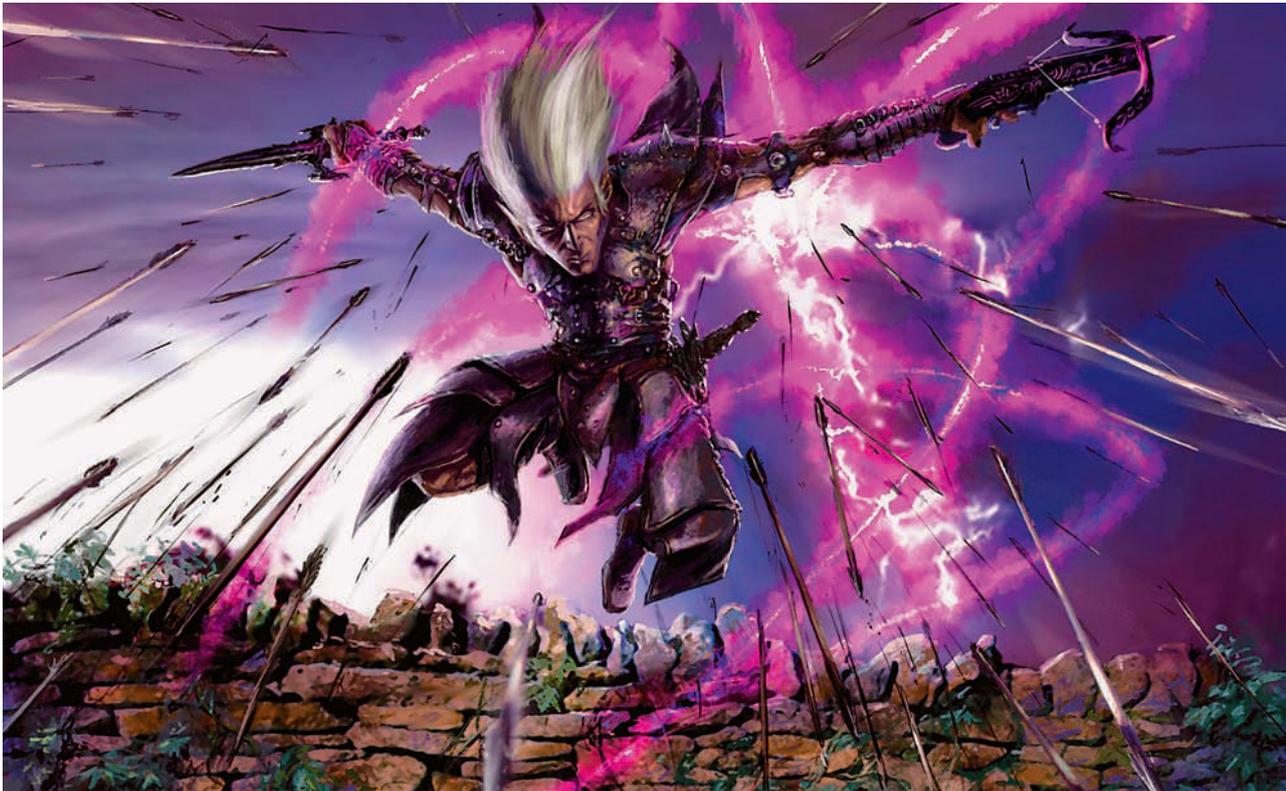
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

Эффект: Вызвавшая срабатывание атака не может сбить вас с ног или замедлить вас. Расстояние сдвига, толчка и притягивания от этой атаки сокращается на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.





ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 6 УРОВНЯ

Назойливый напарник Приём плута 6

Быстрые ноги и предельная сосредоточенность не дают вам отстать от противника.

На сцену ♦ Воинский
Немедленный ответ Персональный

Триггер: Союзник входит в смежную клетку смежного с вами врага.

Эффект: Вы можете совершить шаг в любую другую смежную с врагом клетку.

Неожиданное уклонение Приём плута 6

Вы резко уклоняетесь от надвигающейся атаки, после чего она находит себе другую цель.

На день ♦ Воинский
Немедленный ответ Рукопашный 1

Триггер: По вам промахиваются рукопашной или дальнобойной атакой

Цель: Одно существо, но не атаковавший враг

Эффект: Цель тоже становится целью вызвавшей срабатывание атаки. После этого вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Подвижная стойка Приём плута 6

Вы занимаете защитную позицию против одного оппонента, внимательно следя за его атаками.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы берите одного врага в пределах 5 клеток от себя, которого вы видите. Пока вы в стойке, вы получаете бонус таланта +2 к КД от рукопашных и дальнобойных атак этого врага, пока вы его видите. Малым действием вы можете выбрать нового врага.

Подготовленный прыжок Приём плута 6

Вы принимаете выжидательную позицию, готовясь при малейшей опасности отпрыгнуть от противника.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Акробатика и Атлетика.

Эффект: Пока вы в стойке, вы получаете бонус таланта +1 к Реакции. Малым действием вы можете совершить проверку Атлетики для прыжка, но при этом вы выйдете из стойки.

Угрожающий взгляд Приём плута 6

Ваша угрожающая гримаса предупреждает противников поостеречься вашего гнева.

На сцену ♦ Воинский, Страх
Малое действие Персональный
Требование: Тренированное Запугивание.

Эффект: До конца вашего хода провоцированные атаки по вам причиняют только половину урона, и если враг совершает по вам провоцированную атаку, вы получаете боевое превосходство над ним до конца вашего следующего хода.

Учуть слабость Приём плута 6

Вы всегда можете определить лёгкую жертву.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Проницательность.

Эффект: Вы получаете до начала своего следующего хода боевое превосходство над одной целью, находящейся в пределах линии обзора. Если цель получает штраф от одной из ваших ужасающих атак, вместо этого вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Захлопнуть западню Атака плута 7

Итак, вы окружены — именно это вам и нужно!

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Вышибала: Талант получает ключевое слово «ужасающий».

Из тени Атака плута 7

Вы выпрыгиваете из тени, наносите удар и вновь бесследно исчезаете.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Эффект: До атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если до совершения вами шага цель вас не видит, вы получаете боевое превосходство для этой атаки.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если после этого у вас есть покров или укрытие, вы можете свободным действием совершить проверку Скрытности.

Мастер уклонения: До атаки и после попадания, вместо шага на 2 клетки вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Кружащий хищник Атака плута 7

Вы описываете круги вокруг противника, безустанно его атакуя.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и должны закончить шаг на смежной с целью клетке. После этого совершите по ней вторичную атаку.

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Молниеносный выстрел Атака плута 7

Подобно молниеносному броску гадюки, вы поднимаете оружие и стреляете в противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Оскорбляющий удар Атака плута 7

Вы проводите мощную атаку, которая ослабляет боевой дух противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Силы.

Жестокий головорез: Вы сдвигаете цель на 1 клетку и она предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Пугающий порез Атака плута 7

После вашего рассекающего удара решимость стремительно покидает противника.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -2 к спасброскам до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Восстановление плута Атака плута 9

Ваша хитрая атака даёт вам новые возможности.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Если вы израсходовали все атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант плута на сцену, использованный вами в этой сцене. Если у вас есть боевое превосходство над целью, то вместо этого вы можете причинить этой атакой дополнительный урон, равный 2[Ор].

Досаждающая изворотливость Атака плута 9

Ваша своевременная атака позволяет вам выйти из схватки, после чего вы постоянно опережаете противника на один шаг.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Промач: Половина урона и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель входит в смежную с вами клетку, вы можете немедленным ответом совершить шаг на 1 клетку.

Из огня да в полымя Атака плута 9

Ваш стремительный выпад загоняет врага в ещё более опасное положение.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 2 клетки. После этого ваш союзник можете свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку.

Промак: Половина урона.

Как бы ни так Атака плута 9

Ваша коварная атака направляет внимание противника на вашего союзника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и смежный с вами или целью союзник отмечает цель до начала вашего следующего хода.

Промак: Половина урона и цель не становится отмеченной.

Мучительный выстрел Атака плута 9

Вы стреляете точно в слабое место.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится замедленной и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится замедленной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промак: Половина урона, продолжительного урона нет, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Назойливое жало Атака плута 9

Ваши точные удары, вновь и вновь обходящие защиту, обескураживают противника.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Не трать моё время Атака плута 9

Вы совершаете жестокий удар и грубо отталкиваете противника, так как он больше вас не потревожит.

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете цель на 1 клетку. Цель после этого становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона, толчка нет, и цель становится обездвиженной до конца её следующего хода.

Стремительный удар Атака плута 9

Ваш смертоносный профессионализм дорого обойдётся зазевавшемуся врагу.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель не совершала действий в этой сцене, эта атака причиняет дополнительный урон, равный 1[Ор].

Промак: Половина урона.

Шквальный огонь Атака плута 9

Вы выпускаете заряды в неожиданную для противников точку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток.

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промак: Половина урона.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 10 УРОВНЯ**Боевой трюк** Приём плута 10

Вы совершаете искусный кульбит и становитесь в позицию.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашей скорости, и во время этого шага можете проходить через занятые врагами клетки.

Брешь в доспехах Приём плута 10

Вы находите момент и подмечаете слабую сторону в защите противника.

На день ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Требование: Тренированная Внимательность.

Эффект: Выберете противника в пределах 5 клеток от себя. Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к броскам атаки по этому врагу.

Гримаса палача Приём плута 10

Каждая ваша атака буквально пропитана жадной убивать, что обескураживает противников.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Требование: Тренированное Запугивание

Эффект: Пока вы в стойке, все ваши атаки получают ключевое слово «устрашающий».



Общая маскировка Приём плута 10

Вы способны так улизнуть, что противники тут же потеряют ваше местонахождение.

На день **♦ Воинский**

Стандартное действие **Персональный**

Требование: Тренированная Скрытность.

Условие использования: В пределах 3 клеток от вас нет существ.

Эффект: Вы становитесь скрывшимся до совершения атаки или до конца своего следующего хода.

Проворная походка Приём плута 10

Перепрыгивая через незначительные препятствия, вы мчитесь по полю боя.

На сцену **♦ Воинский**

Действие движения **Персональный**

Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Вы можете переместиться на количество клеток, равное вашей скорости + 4. Во время этого перемещения и до конца вашего следующего хода вы можете перемещаться по труднопроходимой местности со своей нормальной скоростью.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ**Ловкий циклон** Атака плута 13

Серия молниеносных атак оказывает сокрушающее действие на ваших противников.

На сцену **♦ Воинский, Оружие, Устрашающий**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Особенность: Если у вас есть боевое преимущество над более чем одной целью, вы можете каждой цели, над которой у вас есть боевое превосходство, причинить дополнительный урон, равный одному кубу из урона Скрытой атаки, а не наносить весь урон от Скрытой атаки одной цели. Это считается использованием одной Скрытой атаки вне зависимости от числа целей.

Могучий выстрел Атака плута 13

Проникающая сила вашего выстрела заставляет противника запнуться.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, вы отталкиваете цель на 1 клетку и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

**Опрокидывающий взмах** Атака плута 13

Ваш решительный рубящий удар принуждает противника запнуться и упасть.

На сцену **♦ Воинский, Оружие, Устрашающий**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Вы отталкиваете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Жесткий головорез: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы, и вы отталкиваете цель на 1 дополнительную клетку.

Освобождающий прыжок Атака плута 13

Вы наносите удар и отпрыгиваете от противника, не открываясь для контратаки.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Требование: Тренированная Атлетика

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить горизонтальный прыжок на количество клеток, равное вашему модификатору Силы, или вертикальный прыжок на половину этого расстояния. Это движение не провоцирует атаку со стороны цели.

Мастер уклонения: Это движение не провоцирует атаки ни от каких врагов.

Перескакивающий выстрел Атака плута 13

Ваш снаряд отклоняется от врага и задевает другого противника.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Враг в пределах 3 клеток от цели получает урон, равный вашему модификатору Ловкости.



Шокирующая атака Атака плута 13

Ваша атака, усиленная вашим хладнокровием, преодолевает решимость вашего врага.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Вышибала: Если цель уже получает штраф к броскам атаки от одной из ваших устрашающих атак, она становится не изумлённой, а ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ**Злобное взаимодействие** Атака плута 15

Ваш удар открывает врага и даёт товарищу отличный шанс совершить атаку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, окружённое вами

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Один союзник, окружающий цель в паре с вами, может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку. Вы можете причинить цели урон от Скрытой Атаки если по цели попал хотя бы один из вас.

Потрясающая атака Атака плута 15

Ваша грозная атака потрясает врага, и вы этим непременно воспользуетесь.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вне зависимости от того, причиняет ли эта устрашающая атака урон, цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

Поддержание малым: Штраф к броскам атаки длится до конца вашего следующего хода, или вы можете окончить этот штраф и сделать цель изумлённой до конца вашего следующего хода.

Прикончи его! Атака плута 15

Смертельно опасный удар приближает гибель противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, находящееся в раненом состоянии

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон 5. Продолжительный урон не проходит, пока существо не перестанет быть раненым.

Промех: Половина урона, продолжительного урона нет.

Ранящий удар Атака плута 15

Вы ударяете, намереваясь причинить смертельную рану.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель не была раненой до этой атаки, она также получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона.

Смелый финт Атака плута 15

Вы лихим выпадом направляете удар врага на его же союзника.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой, но в пределах его досягаемости есть другой враг

Требование: Тренированный Обман.

Цель: Атаковавший враг

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Выберите врага в пределах досягаемости цели. Целью вызвавшей срабатывание атаки вместо вас становится этот враг.

Эффект домино Атака плута 15

Враг от удара отлетает и врезается в другого.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете первичную цель на 4 клетки.

Промех: Половина урона и вы сдвигаете первичную цель на 1 клетку.

Эффект: После сдвигания совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Один враг, смежный с первичной целью

Вторичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Ловкости и вы сдвигаете вторичную цель на 1 клетку.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 16 УРОВНЯ**Бдительное маневрирование** Приём плута 16

Вы парируете и уклоняетесь от атак врагов, никогда не ослабляя защиту.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Эффект: Вы получаете до окончания стойки бонус таланта +1 к КД и Реакции от рукопашных атак.



Оборонительный перекат **Приём плута 16**

Уклонившись от атаки, вы перекачиваетесь в более выгодную позицию.

На сцену **♦ Воинский**
Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: По вам промахивается атака
Требование: Тренированная Акробатика

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости.

Предчувствие атаки **Приём плута 16**

Вы заранее предчувствуете атаку.

На сцену **♦ Воинский**
Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: По вам попадает атака
Условие использования: Тренированная Проницательность.

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

Прыжок кузнечика **Приём плута 16**

Вы прыгаете на совершенно невероятное расстояние.

На сцену **♦ Воинский**
Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка
Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Считайте, что при проверке Атлетики на кости выпало «20».

Сорочье воровство **Приём плута 16**

Вы тайком крадете что-то у врага, отвлеченного успешной атакой.

На день **♦ Воинский**
Свободное действие **Рукопашный 1**

Триггер: Вы попадаете по существу рукопашной атакой
Требование: Тренированное Воровство.

Условие использования: У вас должна быть свободной одна рука.

Цель: Вызвавшее срабатывание существо

Эффект: Вы берёте у цели небольшой предмет, как если бы совершили успешную проверку Воровства для лазания по карманам.

Стойка отрицания **Приём плута 16**

Атаки врагов помогают вам оценить их возможности и ещё лучше уклоняться от них.

На день **♦ Воинский**, **Стойка**
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной или дальнобойной атакой, он получает штраф -2 к своему следующему броску атаки по вам.

Удачное перемещение **Приём плута 16**

Вы пользуетесь тем, что враги отвлеклись на своего павшего союзника, и ловко перемещаетесь в другое место.

На сцену **♦ Воинский**
Действие движения **Персональный**

Условие использования: Во время этого хода вы должны опустить хиты врага до 0.

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное вашей скорости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ**Бесстрашный удар** **Атака плута 17**

Вы храбро устремляетесь вперёд, а после удара откатываетесь в сторону.

На сцену **♦ Воинский**, **Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы можете переместиться на 4 клетки.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Вспышка гнева **Атака плута 17**

Взорвавшись градом ударов и выпадов, вы не позволяете врагам контратаковать.

На сцену **♦ Воинский**, **Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все существа во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Гамбит мастера побега **Атака плута 17**

Вы усмехаетесь, выворачиваетесь и тут же ускользаете.

На сцену **♦ Воинский**, **Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Тренированная Акробатика.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Если вы бездвигательны или замедлены, все эти состояния оканчиваются перед совершением вами шага, и вы автоматически высвобождаетесь, если вы были захвачены.

Мастер уклонения: Расстояние, на которое вы совершаете шаг, равно 1 + ваш модификатор Ловкости.

Жалящий шквал ударов **Атака плута 17**

Испугавшись ваших молниеносных ударов, враги могут лишь слабо отмахиваться в ответ.

На сцену **♦ Воинский**, **Оружие**, **Устрашающий**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель считается ослабленной, когда до конца вашего следующего хода совершает по вам атаки.

Вышибала: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы, и цель считается ослабленной когда она совершает любую атаку (не только по вам).



Не дать убежать **Атака плута 17**

Враг пытается убежать, но вы сбиваете его с ног.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Немедленное прерывание **Дальнобойное оружие**

Триггер: Враг покидает смежную с вами клетку или входит в клетку, где у него будет укрытие или покров от вас

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Партизанский блиц **Атака плута 17**

Из-за вашей скорости и точности в этом нападении враги переоценивают ваши возможности и начинают осторожничать.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы можете переместиться на расстояние, равное вашей скорости.

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Эффект: Вы получаете до начала своего следующего хода бонус таланта +1 к КД и Реакции за каждые 2 клетки, на которые вы переместились частью этого таланта.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Кровавая атака **Атака плута 19**

От вашего жестокого удара враг падает в лужу собственной крови.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, вы сбиваете цель с ног и она получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Силы (спасение оканчивает).

Эффект: Каждый раз, когда вы попадаете по цели, она получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Силы (спасение оканчивает). Действует до окончания сцены.

Кровавый шквал ударов **Атака плута 19**

Ваш клинок сверкает как молния, а из окружающих врагов хлещут фонтаны крови.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, продолжительного урона нет.

Невероятный рикошет **Атака плута 19**

Вы атаковали так, что если не попадёте по одному, можете попасть по другому.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Совершите вторичную атаку с боевым превосходством.

Вторичная цель: Одно существо в пределах 3 клеток от первичной цели

Вторичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Подчинение сильному **Атака плута 19**

Вы запугиваете раненого врага, вынуждая его какое-то время подчиняться.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Тренированное Запугивание.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно раненое существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится доминируемой до начала вашего следующего хода или пока её не атакуют.

Промех: Половина урона и цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода или пока её не атакуют.

Украденная жизненная сила **Атака плута 19**

Ваша жестокая атака замедляет врага, а вы получаете уверенность в своих силах.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Вы получаете временные хиты в размере, равном 10 + ваш модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона, цель становится замедленной до конца вашего следующего хода, а вы не получаете временных хитов.

Уничтожение отвлечённого **Атака плута 19**

Воспользовавшись удобным случаем, вы жестоко расправляетесь с врагом.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

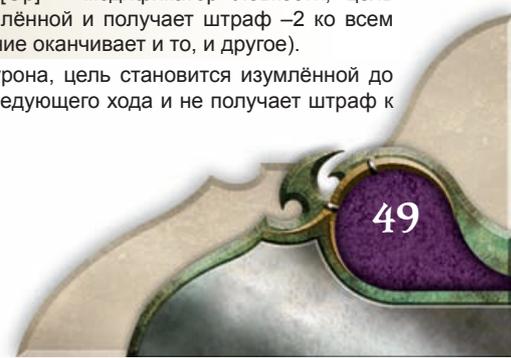
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо, отмеченное вашим союзником

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится изумлённой и получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода и не получает штраф к защитам.



Устрашающая заградительная стрельба Атака плута 19

Град ваших снарядов ошеломяет врагов.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Ближняя волна 5

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Все враги в волне, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и цель не становится изумлённой.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ**Лазание по стене** Приём плута 22

Вы лезете вверх с какой-то противоестественной скоростью.

Неограниченный ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Требование: Тренированная Акробатика и Атлетика.

Эффект: Вы лезете на количество клеток, равное вашей скорости минус штраф проверки за доспех.

Лишающее мужества маневрирование Приём плута 22

Вы так ловко маневрируете, что выглядите очень опытным бойцом, что вселяет страх во врагов.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Требование: Тренированное Запугивание.

Эффект: До окончания стойки все существа, оканчивающие ход в смежных с вами клетках, получают до конца своего хода штраф -2 к броскам атаки по вам.

Лови момент Приём плута 22

Пора сделать свой ход.

На день ♦ Воинский

Не действие Персональный

Триггер: Вы совершаете проверку инициативы в начале сцены

Эффект: Вы получаете бонус +20 к проверке инициативы. Вы получаете до конца своего первого хода в сцене бонус таланта +2 к броскам атаки и бонус таланта +4 к скорости.

Полёт шута Приём плута 22

Вы крадёте каплю чужой магии и телепортируетесь вместе с другим существом.

На сцену ♦ Воинский, Телепортация

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Какое-нибудь существо в пределах 5 клеток от вас телепортируется

Эффект: Вы телепортируетесь в любую клетку, смежную с вызвавшим срабатывание существом.

Похититель удачи Приём плута 22

Свою удачу вы крадёте у других.

На день ♦ Воинский

Не действие Персональный

Триггер: Вы промахиваетесь атакой или проваливаете спасбросок

Условие использования: Вы должны видеть другое существо.

Эффект: Перебросьте бросок атаки или спасбросок, вызвавший срабатывание, и используйте новый результат. Одно из существ, которых вы видите, получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки и спасброскам.

Прозрение негодяя Приём плута 22

Ответ уже крутится у вас на языке.

На день ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы совершаете проверку Знания Улиц или Подземелий, чтобы вспомнить или обнаружить полезную информацию

Требование: Тренированный навык Знание Улиц или Подземелья.

Эффект: Если у вас этот навык тренирован, вы не кидаете кость для проверки; считается, что результат проверки равен 25 + вас бонус проверки. Если навык не тренирован, вы получаете бонус +5 к проверке.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ**Пленяющий выстрел** Атака плута 23

Хитро прицелившись, вы приговждаете врага к месту.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Подкашивающий удар Атака плута 23

Вы так бьёте врага, что его голова касается земли раньше ног.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Вышибала: Цель также становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Роняющий ответный удар Атака плута 23

Когда враг открывается для атаки, вы бьёте его по ногам.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Враг промахивается по вам рукопашной атакой

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Мастер уклонения: Цель также становится изумлённой до конца вашего следующего хода.



Сбивающие выстрелы **Атака плута 23**

Ваши молниеносные выстрелы сбивают врагов с ног.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Зональная вспышка 1
в пределах 10 клеток

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Танец смерти **Атака плута 23**

Ловко уклоняясь, вы совершаете серию мощных ударов и переходите в новое место.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Удар исподтишка **Атака плута 23**

Ваш удар прилетает с такой стороны, что застаёт врага врасплох.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное
или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и если у вас есть боевое превосходство над целью, она становится изумлённой до начала вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Акробатическое нападение **Атака плута 25**

Ловко уклоняясь, вы бьёте ближайших врагов, а потом возвращаетесь в начальную позицию.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 4 клетки и повторить атаку по второй цели. После этого вы можете совершить шаг на 4 клетки и повторить атаку по третьей цели.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СЕАНИН

Непостоянная Сеанин — это настоящая плутовка среди богов, которая добивается своего вводя в заблуждение других и просто обманывая. Действующие в тени плуты часто просят у неё благословения, смотря при этом на луну, а потом действуют как можно быстрее, пока она не перевела внимание на кого-то другого.

Восстановление плута **Атака плута 25**

Вы бьёте с убийственной точностью и можете вновь использовать один из своих трюков.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один использованный атакующий талант на сцену плута, который вы использовали в этой сцене. Или же, если у вас есть боевое превосходство над целью, вы можете вместо этого причинить этой атакой дополнительный урон 4[Ор].

Гипнотический выстрел **Атака плута 25**

Вы отвлекаете врага ровно настолько, чтобы можно было выстрелить в самое уязвимое место.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Силы + модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона.

Жестокое преследование **Атака плута 25**

Ваша первая атака сдвигает врага, а вы перемещаетесь и добиваете его.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы. После этого вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор, в смежную с целью клетку.

Промех: Половина урона, вы сдвигаете цель на 2 клетки и можете совершить шаг на 3 клетки в смежную с целью клетку.

Эффект: Совершите по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Кровавый порез **Атака плута 25**

Ваш клинок испарывает врага, который начинает корчиться от боли.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

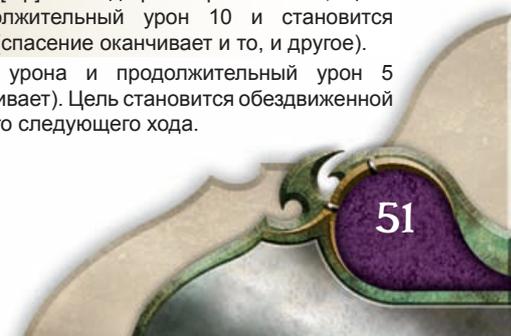
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, цель получает продолжительный урон 10 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.





Удар в живот **Атака плута 25**

Ваш удар приходится врагу в живот, что очень мешает ему нормально действовать.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится ослабленной и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона, цель становится ослабленной и замедленной до конца вашего следующего хода.

Ужасная казнь **Атака плута 25**

Вы перерезаете глотку раненому врагу, пугая его союзников.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Тренированное Запугивание.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно раненое существо

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и все враги в пределах 3 клеток от вас получают штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и все враги в пределах 3 клеток от вас получают штраф -2 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Верная ставка **Атака плута 27**

Ударив раз, вы готовитесь прыгнуть на врага, если он сам осмелится напасть.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель совершает атаку до начала вашего следующего хода, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости, и совершить по ней стандартную атаку.

Отталкивающий наскок **Атака плута 27**

Оттолкнув одного врага, вы прыгаете к другому.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете первичную цель на 2 клетки. После этого вы можете совершить шаг на 2 клетки и совершить вторичную атаку.

Жестокий головорез: Расстояние, на которое вы толкаете первичную цель, равно 1 + ваш модификатор Силы.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.



Ошеломляющая помощь **Атака плута 27**

Воин отлекает, а вы добиваете.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Если цель отмечена одним из ваших союзников, она становится не изумлённой, а ошеломлённой.

Поражающая жестокость **Атака плута 27**

Вы демонстрируете свою агрессию и враг отшатывается.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие, Устрашающий**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Вышибала: Расстояние, на которое вы сдвигаете цель, равно 2 + ваш модификатор Харизмы.

Удар налётчика **Атака плута 27**

Вы стреляете навскидку и тут же отступаете.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Малое действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость – 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Мастер уклонения: Расстояние, на которое вы совершаете шаг, равно вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ**Лишающий зрения выстрел** **Атака плута 29**

Вы целитесь врагу в глаза, ошеломляя его и лишая на время зрения.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится ослеплённой и изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

ЛИХОЙ РУБАКА

Плут — это идеальный класс для воплощения лихого рубаки из художественных произведений. Вместо кожаных доспехов вы можете носить тканевые, повышая КД при помощи кинжала для парирования (смотрите *Сокровищницу искателей приключений*). Наберите акробатических и ловких талантов, основанных на Ловкости и Харизме. Одну черту стоит потратить на рапиру, так как это лучший лёгкий клинок в игре.

Осторожный убийца **Атака плута 29**

Вы улыбаетесь и взмахиваете оружием; врагу же остаётся только стоять и таращиться на глубокую рану.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Стремительный убийца **Атака плута 29**

Вы уклоняетесь и уворачиваетесь, бьёте и рубите, стремительно перемещаясь прямо среди врагов.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Тренированная Акробатика.

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки, проходя при этом даже через пространство врагов. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если первичная атака попала, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки, проходя при этом даже через пространство врагов. Совершите третичную атаку.

Третичная цель: Одно существо, но не первичная и не вторичная цели

Третичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если первичная или вторичная атаки попадали, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Ткущий смерть удар **Атака плута 29**

Ваша атака отталкивает врага через строй ваших товарищей, которые готовы к этому и начинают наносить удары.

На день ✦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы. Все ваши союзники, которые становятся смежными с целью во время этого вынужденного движения, могут спровоцированным действием совершать по ней стандартные атаки. Атаки всех союзников совершаются с боевым превосходством над целью и при попадании причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

УДАЧА АВАНДРЫ

Кредо рубака «Удача сопутствует храбрым» является частью учения Авандры. Храбрые плуты гораздо чаще благодарят её за принесённую удачу, чем просят о благосклонности заранее.

НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

АДЕПТ ЛЕТАЮЩЕГО КЛИНКА

«Даже обезьяна может ударит кого-нибудь. Убить броском — вот это шик!»

Требования: Плут, черта Быстрое Выхватывание

Простой люд кидает ножи и сюрикены ради развлечения. Соперники мечут оружие в спокойной обстановке в неподвижные цели. На карнавалах же ножи кидают в движущиеся цели в сопровождении шумной толпы и большого количества алкоголя в крови.

Требуется пройти особое обучение, чтобы метать ножи в настоящем бою. Звон стали, ярость магии и крики раненых и умирающих отвлекают сильнее чем гам в пивнушке. Более того, сама мысль о том, что оружие можно метнуть, кажется самоубийственной. Однако редкие умельцы знают, что это наоборот, отличный способ уйти от прямого столкновения с врагом.

Для того чтобы стать одним из таких особых воинов, нужно мужество, пронзительность, ум и быстрота. Метатель должен быть храбрым, чтобы суметь метнуть оружие и не убежать, когда враг поймёт угрозу, которую он представляет. Чувства метателя должны быть острыми, чтобы видеть, когда и куда перемещаться. Кроме того, внимательность ни на что не годна без оценки того, как использовать имеющийся набор ножей и удобные случаи. И всё это ничто без ловкости или скорости, выручающей в любых боевых ситуациях.

Вы — один из таких экспертов по метанию лёгких метательных клинков. Вы быстро выхватываете оружие и можете сбить стрелу на лету и вы не боитесь метать оружие, которым можно было бы защититься. Ваши дарования позволяют вам попадать с невероятной точностью, например, поражая цель кинжалом, отражающимся рикошетом от другого врага. И метать оружие вы можете так быстро, что можете поразить всех врагов в пределах видимости.

УМЕНИЯ ПУТИ АДЕПТА ЛЕТАЮЩЕГО КЛИНКА

Меткий клинок (11 уровень): Когда вы метаете лёгкий клинок, он получает свойство «высококритичный».

Действие летающего клинка (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также можете свободным действием совершить стандартную дальнюю атаку лёгким клинком.

Пробивающий доспех клинок (16 уровень): Когда вы в первый раз совершаете критическое попадание по цели дальнебойной атакой лёгким клинком, эта цель получает штраф –2 к КД до конца сцены.

ДЕЯНИЯ АДЕПТА ЛЕТАЮЩЕГО КЛИНКА

Рикошетающий клинок Атака Адепта летающего клинка 11

Ваш клинок попадает во врага, а потом отклоняется в сторону другого.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнебойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок со свойством «лёгкое метательное».

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и враг в пределах 3 клеток от цели получает урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Ловкое уклонение Приём Адепта летающего клинка 12

Благодаря опытному глазу вы отслеживаете путь снаряда и сбиваете его ещё в воздухе.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Дальнебойное оружие

Триггер: Существо попадает по вам дальнебойной атакой

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок со свойством «лёгкое метательное».

Эффект: Вы совершаете стандартную дальнебойную атаку, считая целевым КД результат броска атаки существа. Если ваша атака попадает, вызвавшая срабатывание атака промахивается.

Россыпь клинков Атака Адепта летающего клинка 20

Вы запускаете град клинков.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий

Стандартное действие Ближняя волна 5

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок со свойством «лёгкое метательное».

Цель: Все враги в волне, которых вы видите

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

БЫСТРЫЙ КЛИНОК ПОЛУРОСЛИКОВ

«Я уже говорил тебе, приятель. Я здесь лучший, просто поверь».

Требования: Плут, полурослик

Полурослики издавна мастерски владеют лёгкими клинками. Простой кинжал может стать и полезным инструментом и боевым оружием. Полурослик сможет спрятать у себя на теле кинжал, чтобы вынуть его в жаркой схватке. Небольшое тело в совокупности с небольшим оружием означает большую мобильность и большой шанс на совершение ударов исподтишка.

Полурослики исторически использовали лёгкие клинки в искусстве и выступлениях. У них часто встречается резьба, акробатические трюки, жонглирование и метание кинжалов, и даже танцы с небольшими клинками. Для них это объединение физической удали с подручным инструментом.

Как и во всём, что касается их жизни, у полуросликов есть множество историй, объясняющих их привязанность к клинкам. Среди них встречаются истории о Баррасе Быстром Клинке, чьё прозвище, возможно, было додумано уже позже.

Легенда о Баррасе описывает его юношей, который снабжал свой клан едой, охотясь с помощью одного лишь ножа и острого ума. Легенда переросла в яркую сагу о смелом полурослике, который вместе с отрядом других отважных персонажей сражался с ограми, янь-ти и гораздо более опасными чудовищами, используя в бою лишь клинок и не менее острый язык.



Большая часть этих историй рассказывает о том, что Баррас пожертвовал собой, спася товарищей тем, что увлёл группу фоморов в погоню за собой по Стране Фей. В более грустных версиях говорится, что дух Барраса всё ещё захвачен, и удерживается жестокими феями. Полурослики предпочитают думать, что он покинул мир смертных и стал бессмертным спутником Авандры.

У вас есть талант и растущая репутация «быстрого клинка». Ваш стиль сражения похож на стиль вашего знаменитого предшественника. Возможно, со временем, легенда о вас будет у всех на устах.

2

УМЕНИЯ ПУТИ

БЫСТРОГО КЛИНКА ПОЛУРОСЛИКОВ

Первый порез (11 уровень): Когда у вас есть боевое превосходство за счёт классового умения Первый удар, добавьте 1 к каждой кости урона от Скрытой атаки, который вы причините этой атакой.

Удачное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то чтобы совершить дополнительное действие, а на то, чтобы восстановит использованный талант *второй шанс*.

Невероятно быстрый клинок (16 уровень): Вы получаете бонус к проверкам Инициативы, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ БЫСТРОГО КЛИНКА ПОЛУРОСЛИКОВ

Руби и рви когти **Атака Быстрого клинка полуросликов 11**

Нанеся два глубоких пореза, вы отскакиваете в безопасную позицию.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Targets: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД, две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.

Эффект: Если у вас есть боевое превосходство над всеми целями атаки, вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости, и вы должны окончить это перемещение в пространстве, не смежном с целью атаки.

Побег быстрого клинка **Приём Быстрого клинка полуросликов 12**

Из-за вашей скорости вас невозможно ударить со всей силы.

На день ♦ **Воинский**

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости, и до начала своего следующего хода вы получаете половину урона от всех атак.

Стойка быстрого клинка **Атака Быстрого клинка полуросликов 20**

Вы перемещаетесь быстро и с кинжалом наготове.

На день ♦ **Воинский, Оружие, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Когда находящийся в смежной с вами клетке враг совершает по вам провоцированную атаку, вы можете свободным действием совершить по нему стандартную рукопашную атаку лёгким клинком. Эту атаку вы можете совершать, только находясь в этой стойке и только один раз в раунд.

ВЕСТНИК ВОРОНОВ

«Всё живое когда-нибудь умрёт. И я слежу за порядком вещей».

Требования: Плут, нужно поклоняться Королеве Воронов

Переход к смерти — это святая дорога, к которой стекаются все живые. Все существа вступают на этот путь уже при рождении. В назначенный час все срываются в то, что ждёт нас за ограниченным и видимым путём. Так было и так будет. Это истина Королевы Воронов.

Однако не все идут назначенным им путём. Трусливые смертные иногда нарушают установленный порядок, избегая справедливого конца. Одни делают это при помощи магии или других средств, но в конце они почти всегда становятся нежитью.

Нежить ничем не угрожает Королеве Воронов. Однако неуклюжие мертвецы выглядят как насмешка дурной магии над жизнью. А ведь есть ещё и нежить, которая прислуживает другим властным сущностям, таким как Оркус и Векна. Некоторые смелые души избегают смерти не нарушая указов Королевы Воронов, но когда-нибудь и к ним придёт истинная смерть.

Служащие Королеве Воронов должны уничтожать гордецов, показывая, что перед смертью все равны. В храмах, где Королеву Воронов ценят превыше других, духовенство помогает и обучает тех, кто готов стать инструментами смерти. Вокруг идеалов справедливого убийства строятся культы вестников смерти. Обыватели знают о вестниках Королевы Воронов и шёпотом вспоминают их, когда жизнь покидает гордецов, злодеев и тех, кто стал нежитью.

Вы сознательно стали инструментом в суровых руках Королевы Воронов. Возможно, вы действуете в одиночку, но вы можете занимать определённую должность в иерархии Королевы Воронов. История вашей связи с госпожой зимы сейчас не важна. Став вестником судьбы, вы точно знаете, что все убитые вами враги встретят свой заслуженный конец.

УМЕНИЯ ПУТИ ВЕСТНИКА ВОРОНОВ

Обряды смерти (11 уровень): Вы получаете черту Ритуальный Заклинатель и тренировку Религии. Вы также получаете бонус +4 к спасброскам от смерти.

Убивающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения стандартной рукопашной атаки по смежному врагу, который является нежитью или находится в раненом состоянии, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Бьющее излучение (16 уровень): Каждый раз, когда вы причиняете урон от Скрытой атаки, вы можете решить, что этот урон будет уроном излучением.

ДЕЯНИЯ ВЕСТНИКА ВОРОНОВ

Распутывающий удар Атака Вестника воронов 11

Вы видите пряди судьбы, которыми ваш враг привязан к существованию, и можете их перерезать.

На сцену † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель является нежитью или находится в раненом состоянии в тот момент, когда вы совершаете атаку, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор] и вы добавляете одну кость к урону от Скрытой атаки, причинённому совместно с этой атакой.

Вуаль смерти

Приём Вестника воронов 12

Благодаря благословению Королевы Воронов и близости к смерти вы становитесь подобным духу.

На день † Духовный

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Враг делает вас раненым

Эффект: Вы становитесь невидимым и неосязаемым до конца своего следующего хода.

Вестник конца

Атака Вестника воронов 20

Ваш безжалостный удар сотрясает врага до глубины его сущности. Он явственно видит конец своего пути.

На день † Воинский, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель является нежитью или находится в раненом состоянии, она становится не изумлённой, а ошеломлённой (спасение оканчивает).

Промаш: Половина урона и если цель является нежитью или находится в раненом состоянии, она становится изумлённой до конца своего следующего хода.



RON LEMEN

ГЛАВА ВОРОВСКОЙ ГИЛЬДИИ

«Мы с шайкой выполним любую работу. Шантаж или что-то более изысканное — возьмёмся за всё».

Требования: Плут, тренированное Воровство

Те, кто говорят, что преступники не платят, на самом деле просто недостаточно хороши для того чтобы им платили. С организованными и владеющими нужными ресурсами они ведут себя прилично.

Воровские гильдии это преступные банды, которые часто возникают в городах. Гильдия может управлять или как минимум влиять на такую незаконную деятельность как жульничество, заказные убийства, квартирные и карманные кражи, контрабанда, пиратство, разбой, рэкет, скупка краденного, шантаж, шпионаж и многое другое. Гильдия может также руководить законными организациями в качестве прикрытия или источника информации. Например, у многих воровских гильдий есть уши среди нищих, охотников за наградами, наёмников, дворников, фонарщиков, а также организациях, занятых игорным бизнесом и проституцией.

Из-за того что гильдия занимается столь разными делами, а также из-за конфликтов с властями и бандами соперников, гильдия часто делит прибыльные интересы между разными центрами управления. У каждого такого центра есть свой босс, который отчитывается своим начальникам. Таким образом, у гильдий очень замысловатая иерархия, чёткое разделение власти и кодекс поведения, который в чём-то похож на обычное исполнение закона. Глава обычно возглавляет часть гильдии, но за всеми действиями гильдии наблюдает магистр.

Вы можете быть настоящим главой гильдии, а может быть, вы просто выросли в преступном мире и знаете толк в драках и уличной жизни. Ваш опыт позволяет вам возглавлять шайку преступников на работе и в сражениях. Вы — отличный налётчик, который знает, как выполнить работу, помогая при этом товарищам «мудрым советом».

УМЕНИЯ ПУТИ ГЛАВЫ ВОРОВСКОЙ ГИЛЬДИИ

Воровская шайка (11 уровень): Союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус +2 к проверкам Воровства и Скрытности.

Действие главы гильдии (11 уровень): Когда вы тратите действие на совершение дополнительного действия, вы можете вместо списывания единицы действия у себя, взять её у согласного на это союзника, которого вы можете видеть. И наоборот, если вы находитесь в сознании и согласны на это, то любой союзник, который может вас видеть, может списать

единицу действия у вас, когда он использует единицу действия на совершение дополнительного действия. Обычное ограничение по количеству использованных за одну сцену единиц действия не отменяется.

Каждый раз. Когда вы тратите для совершения действия единицу действия союзника, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки.

Кодекс вора (16 уровень): Все союзники, окружающие врагов с помощью вас, получают бонус к броскам урона от рукопашных атак по окружённым существам, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ ГЛАВЫ ВОРОВСКОЙ ГИЛЬДИИ

Избиение всей гильдией **Атака Главы воровской гильдии 11**

Вы бьёте врага, подстрекая товарища тоже ударить.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и один ваш союзник, смежный с целью, может свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку. Если он попадает и обладает при этом боевым превосходством, то его атака причиняет дополнительный урон 1кб.

Изворотливое указание **Приём Главы воровской гильдии 12**

Чётко всё распланировав, вы помогаете союзнику выбраться из передраги.

На сцену ♦ **Воинский**

Немедленный ответ **Ближняя вспышка 5**

Триггер: По союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас, промахивается атака

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель может совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Резкая перестановка **Атака Главы воровской гильдии 20**

Ваша атака создаёт благоприятную возможность вам и вашей шайке отступить или изменить ход сражения.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, а вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона, а вы или один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

2

57

ГРОМИЛА-ГАНГСТЕР

«Тебе будет гораздо больше, чем мне».

Требования: Плут, тренированное Запугивание

В мире нет недостатка в задирах. В каждом городе в каждом квартале есть дуболомы, у которых мышцы развиты сильнее чем ум, а храбрости больше чем здравого смысла. В каждой банде есть громилы. Однако для того чтобы подняться выше обычного пушечного мяса нужна не просто крепкая голова и отсутствие морали.

В отличие от таких хулиганов, которые часто трусливы в душе, вы обладаете суровым холодным рассудком. Вы знаете как такими угрозами творить добро. Для вас запугивание — это честное предупреждение, предсказание того, что будет с теми, кто перейдёт вам дорогу.

Как и у многих других, у вас может быть преступное прошлое, или же вы просто учились выживать на улицах. Эта отвратительная среда научила вас выживать. Угрозы позволяли вам избегать ненужных драк с применением оружия. Некоторые из вас могли пройти настоящее обучение на следователя или же использовать страх и боль вас научила специфическая работа. В любом случае, страх полезен и в бою и вне его.

Вы свыклись с этим суровым фактом и осознали, что любые переговоры это борьба за верховенство. Если партнёр поверит, что вы можете ему навредить и в случае нужды непременно навредите, сделка наверняка будет заключена в вашу пользу.

Скрытность и уловки полезны, но бой это не изысканная дуэль. Вы предпочитаете держать врага в страхе. Травмированный, запуганный или злой враг наверняка совершит ошибку. Благодаря таким ошибкам вы с союзниками и одерживаете победы.

УМЕНИЯ ПУТИ ГРОМИЛЫ-ГАНГСТЕРА

Злобная отвага (11 уровень): Когда вы попадаете атакой с ключевым словом «устрашающий», обладая боевым превосходством над целью, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Харизмы.

Обещание боли (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, атаки, которые вы совершаете до начала своего следующего хода, получают ключевое слово «устрашающий».

Метка громилы (16 уровень): Когда вы попадаете атакой с ключевым словом «устрашающий», обладая боевым превосходством над целью, вы можете пометить цель до конца своего следующего хода. До

конца своего следующего хода вы также получаете бонус к броскам урона по цели, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЕЯНИЯ ГРОМИЛЫ-ГАНГСТЕРА

Болезненное напоминание Атака Громилы-гангстера 11

Вы бьёте врага ещё раз, чтобы он не забыл, кто тут главный.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо, по которому вы попали в предыдущем ходу

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится помеченной до конца вашего следующего хода.

Вышибала: Вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Предполагаемая угроза Приём Громилы-гангстера 12

Даже если вы ведёте себя вежливо, вы таите в себе угрозу.

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта к проверкам Запугивания, равный своему модификатору Силы.

Ожесточённый удар Атака Громилы-гангстера 20

Жестокость вашей атаки заставляет других врагов разбежаться в ужасе.

На день ♦ Воинский, Оружие, Устрашающий
Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Совершите вторичную атаку с ключевым словом «страх».

Вторичная цель: Все враги в пределах 1 клетки от вас

Вторичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Вторичная цель перемещается на 1 клетку от вас.

Промак: Половина урона, вторичной атаки нет.



ЖУТКИЙ КЛЫК

«Ты в моих сетях из теней, крохотное насекомое. Пришла пора умирать».

Требования: Дроу, плут

Заводи добычу в ловушки. Без исподтишка. Убивай, не позволяя контратаковать. Не отрезай руку если можешь отрезать голову. Награждай врагов такой ужасной смертью, чтобы остальные пали ниц перед вами. Живи ради сражений. Всё это правила ведения сражений дроу, которые их молодёжь заучивает, чтобы вступить в своё вероломное общество.

Дроу славятся жестокими убийцами, уничтожающими всех, кто встал на пути. Огромное количество народа погибло от тёмной магии их колдунов. Многочисленные рабы умерли от кнутов. Вы родом из этого мира, и как многие другие, вы владеете искусством умерщвления. С детства вам известны основы воинского дела дроу. Вы овладели стилем сражения с клинком в одной руке и арбалетом в другой чтобы упрочнить своё положение среди своего народа. Лучше быть ценным убийцей, чем рабом или жертвой на закляние.

Может быть, вы терпели обман и полуправду своего общества, пока чаша вашего терпения не переполнилась ложью Королевы Пауков. Может быть, междоусобная война между домами дроу лишила вас всех друзей в Подземье. Вы отказались от своего прошлого. Покинув родину, вы присоединились к другим странникам и продолжили своё обучение. Вы стремились стать воплощением смерти и гораздо превзошли в этом обычных воинов своего народа.



УМЕНИЯ ПУТИ ЖУТКОГО КЛЫКА

Действие жуткой скрытности (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения атаки цели, предоставляющей вам боевое превосходство, вы можете причинить урон от Скрытой Атаки даже если уже причиняли в этом раунде урон от Скрытой Атаки.

Паук-убийца (11 уровень): Вы причиняете цели, которая в начале вашего хода не видит вас, одну дополнительную кость урона от Скрытой Атаки.

Зловещий вид (16 уровень): Когда вы опускаете хиты врага до 0, выберите второго врага в пределах 5 клеток от себя. Вы получаете над ним боевое превосходство до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ ЖУТКОГО КЛЫКА

Удар клыка и паутины Атака Жуткого клыка 11

С дьявольской точностью вы одновременно вонзаете во врага клинок и выстреливаете болт.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет и лёгкий клинок.

Targets: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД (рукопашный или дальнобойный), две атаки

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Ловкости от каждой атаки.

Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаки.

Финт паука Приём Жуткого клыка 12

Вы делаете ложный выпад, после которого враг отшатывается при вашем приближении.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Малое действие Ближняя вспышка 5
Цель: Одно существо во вспышке, которое вы видите

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус +5 к КД от спровоцированных атак цели.

Ядовитое жало Атака Жуткого клыка 20

Используя тёмный талант, вы причиняете глубокую отравленную рану.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие, Яд
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет или лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Ловкости. Совершите по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Цель становится ослабленной и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Лихой рубака

«Глядя на твою рожу я понимаю, почему твоя мамочка любит меня больше!»

Требования: Плут

Жизнь слишком короткая, чтобы её воспринимать всерьёз. На каждом углу прячутся опасности, и за каждой дверью кроется враг. Тот, кто постоянно будет думать о неприятностях, которые могут произойти, скорее всего, никогда не выйдет из дома.

Вместо того чтобы заламывать руки в мольбе, вы беззаботно отбрасываете все страхи. Да, кто-то скажет, что после такой жизни вам суждено отправиться в ад. Однако и в этом случае, кто будет более счастливым: вы, проживший весёлую и распутную жизнь, или закоснелые зануды, трясущиеся за свою шкуру?

С одной стороны, вы очаровательны. Другим вы кажетесь остроумным и хвастливо-обаятельным. Но вы ещё и грубы, безответственны и опрометчивы. Хуже всего то, что иногда вы просто не можете удержать язык за зубами. Вы можете отпустить сальную шутку на похоронах, а можете и осыпать ругательствами демона, что лишь прибавит вам неприятностей. В глубине души вы знаете, что жизнь была бы проще, если бы вы вели себя прилично, но разве вам будет так весело как сейчас?

Встретив серьёзную опасность, на передний план выдвигаются ваши навыки владения оружием, но ваш язык тела и настоящий язык становятся дополнительным инструментом по осмеянию врага. Вы чередуете свои атаки со словесными выпадами и оскорблениями, от которых враги чаще совершают ошибки. Лишь враг поддастся на вашу уловку, вы тут же усиливаете атаку. В конце вы ставите ногу на поверженного врага, выставляя его в дураках уже посмертно.

Умения пути Лихого рубака

Действие неисправимого (11 уровень): Каждый раз, когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, враги до начала вашего следующего хода получают штраф -2 к броскам атаки по вам.

Раздражённый враг (11 уровень): Враги, отмеченные не вами, получают штраф -2 к броскам атаки по вам (в дополнение к штрафу за метку). Отмеченные вами враги предоставляют боевое превосходство вашим союзникам.

Подлец (16 уровень): Каждый раз, когда союзник совершает критическое попадание по смежному с вами врагу, вы можете немедленным ответом совершить стандартную рукопашную атаку по этому врагу.

Деяния Лихого рубака

Смушающий выпад

Атака Лихого рубака 11

Ударив врага, вы высмеиваете его словами или на языке тела.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной до начала вашего следующего хода. До начала вашего следующего хода цель получает штраф -2 к броскам атаки по вам и бонус $+5$ к броскам урона по вам.

Высмеивающее маневрирование Приём Лихого рубака 12

Ваш нелепый боевой стиль лишает врагов самообладания.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы попадаете по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство, вы можете или совершить шаг на 1 клетку или сдвинуть врага на 1 клетку.

Режущее нападение

Атака Лихого рубака 20

Ваши насмешливые манеры выводят врагов из себя, а вы тут же делаете выпад.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится ослабленной и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Эффект: Совершите по цели вторичную атаку. После этого цель становится отмеченной до конца сцены, пока вы не потеряете сознание или пока эта метка не будет подавлена другой.

Вторичная атака: Ловкость против Реакции. Если первичная атака попала, вы обладаете боевым превосходством над целью.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.



МАСТЕР ШПИОНАЖА

«Я видел такое, о чём ты и не подозреваешь, я слышал то, о чём шептались твои враги. И тебя я знаю досконально».

Требования: Плут

В кулуарах власти, на полях сражений и даже среди тех, кто ищет давно утерянные вещи, надёжная информация ценится превыше всего. Знающие люди обладают превосходством над союзниками и врагами и к тому же они чётко видят разницу между теми и другими. Вот поэтому таких людей выгодно иметь под рукой и не жалеть сил на оттачивание их навыков. Такие агенты учатся скрывать свои истинные мотивы и замечать следы, не отвлекаясь при этом от выполнения поставленной цели. Недооценка противника в этом деле равнозначна смерти.

Вы уже давно знаете как проникать в места, где вас не ждут. Ни один секрет не утаится от вас. Вы заговорите зубы кому угодно. Вы знаете как предугадать намерения врагов, и вы легко работаете под прикрытием. Большая часть врагов даже и не знает что вы действуете среди них, и это заблуждение их когда-нибудь погубит.

УМЕНИЯ ПУТИ МАСТЕРА ШПИОНАЖА

Смертельный обман (11 уровень): Вы можете совершать проверку Обмана для получения боевого превосходства над смежным врагом не стандартным действием, а малым (*Книга игрока*, страница 186). Если результат вашей проверки превышает результат проверки Проницательности врага, этот враг до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.



STEVE ELIUS

Укрывающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете в конце этого действия покров. До конца своего следующего хода вы обладаете покровом и не получаете штрафа к проверкам Скрытности за бег или перемещение более чем на 2 клетки.

Двойной агент (16 уровень): Один раз в сцену, когда враг, которого вы видите, нацеливается на одного из своих союзников талантом или умением, вы можете получить преимущество от этого таланта или умения, как если бы вы тоже были одной из целей.

ДЕЯНИЯ МАСТЕРА ШПИОНАЖА

Долгое разоблачение **Атака Мастера шпионажа 11**

Ваша неожиданная атака пускает врагу кровь, и он теперь от вас никуда не скроется.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель до конца вашего следующего хода не может становиться невидимой и совершать проверки Скрытности.

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус +5 к проверкам Внимательности и Проницательности, противопоставленным цели.

Быстрая перемена **Приём Мастера шпионажа 12**

Ваши хитрые действия роняют семена сомнения. Друг вы или враг?

На сцену ♦ Воинский
Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Эффект: Совершите проверку Обмана, противопоставленную Проницательности цели. В случае успеха цель до конца вашего следующего хода или пока вы не атакуете цель или её союзников, считает вас союзником при определении эффектов аур, спровоцированных атак и талантов.

Хитрость шпиона **Атака Мастера шпионажа 20**

Вы обходите защиты врага, и теперь всегда опережаете его на один шаг.

На день ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -5 к броскам атаки по вам (спасение оканчивает).

Промаш: Половина урона и цель получает штраф -2 к броскам атаки по вам (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель перемещается, вы можете немедленным ответом переместиться на расстояние, равное вашей скорости или совершить шаг на 1 клетку.

ОТВАЖНЫЙ АКРОБАТ

«Ловкое перемещение это не только защита, но и нападение».

Требования: Плут, тренированная Акробатика

Акробатика популярна, и ей занимаются многие. Всем, от крестьян до знатных вельмож, нравятся акробатические выступления, проходи они в роскоши дворцов или на грязных улицах. Некоторые религиозные ритуалы, особенно те, что посвящены Авандре или Корду, требуют немалой сноровки. Овладение телом является частью многочисленных учений, и ничто не улучшает физической формы и чувство равновесия лучше акробатики. Воры и домушники при помощи акробатики добывают свой кусок хлеба. Обучится ей легко и просто. Многие подростки задолго до зрелости добиваются в ней больших результатов.

Не следует недооценивать это умение и на поле боя. Боец, владеющий акробатикой, может маневрировать как никто другой. Благодаря ей можно получить такие преимущества, что и не снились прочим воинам, да и сам акробат уже не попадёт в безвыходную ситуацию. Когда руки и ноги становятся инструментом, движения становятся быстрее и плавнее. Акробатике учат многие боевые искусства.

Понятно, что искатели приключений используют акробатику чаще чем обычные воители и солдаты. Исследователям постоянно встречаются опасности, которые проще всего преодолевать при помощи ловкости, равновесия и чувства собственного тела. Многие рискованные парни спасли себе жизни и конечности благодаря навыкам в акробатике.

Однако сказать, что вы — один из них, значит преуменьшить ваши достоинства. Вы могли достичь такого совершенства в особом училище, в семейном кругу, или в суровой уличной школе жизни. Вы сделали акробатику не просто искусством, а своим собственным стилем боя.

Своими талантами вы поражаете и союзников и врагов. Благодаря им вы запросто совершаете трюки, находящиеся за пределами возможностей смертных. Вооружившись храбростью и уверенностью в себе, вы совершаете невероятные атаки и всю используете самые малейшие бреши в защите врагов.

УМЕНИЯ ПУТИ ОТВАЖНОГО АКРОБАТА

Акробатическое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы дополнительно получаете ещё и действие движения.

Устойчивое положение (11 уровень): Вы не предоставляете врагам боевое превосходство, когда удерживаете равновесие, лезете или лежите ничком.

Ловкая атака в броске (16 уровень): Когда вы начинаете атаку в броске, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +1 к КД и Реакции. Кроме того, совершив атаку в броске, вы можете совершать другие действия (если они у вас остались).

ДЕЯНИЯ ОТВАЖНОГО АКРОБАТА

Сумасбродный кувырок Атака Отважного акробата 11

Вы устремляетесь вперёд, чтобы совершить ужасный удар, но на мгновение лишаетесь равновесия сами.

На сцену ✦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок и вы должны совершить атаку в броске, использовав этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель до начала вашего следующего хода получает боевое превосходство над вами.

Безупречный трюк Приём Отважного акробата 12

В этом трюке видна ваша концентрация и долгие тренировки.

На сцену ✦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца своего хода бонус +5 к проверкам Акробатики и Атлетики.

Драматический конец Атака Отважного акробата 20

Вы вонзаете клинок глубоко в раненого врага, знача, что в запасе осталось ещё кое-что.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости или 6[Ор] + модификатор Ловкости если или вы или цель ранены.

Эффект: Если эта атака не опускает хиты цели ниже 1, вы можете или совершить по ней стандартную рукопашную атаку с бонусом к атаке +5, или использовать исцеление.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.



ПОСРЕДНИК СМЕРТИ

«Умерщвление — моя игра».

Требования: Плут

Некоторые рождаются убийцами. Причины тому так же многочисленны как как причины для убийства. Кто-то убивает за религию и веру, другие — за силу и влияние, а прочие за деньги, месть, славу или ради забавы. Знающие как убивать часто овладевают жестокими профессиями, от солдат и городской стражи до гладиаторов и наёмных убийц. Кто-то же принимается уничтожать чудовищ.

Убийство — жестокое занятие, вне зависимости от того, кто или что умирает. Никто не собирается добровольно уходить в могилу. Косвенные методы, такие как применение ядов или скрытность, иногда срабатывают. С другой стороны, непосредственное и кровавое сражение — единственный способ выжить в прямой резне.

Удивительно, но многие начинающие убийцы считают, что в сражении есть правила. Вы знаете, что всё не так: честный бой и милосердие для дураков. Сражение — это танец со смертью, и искусство оставаться на ногах, когда музыка обрывается. Может быть, вы дошли до такой философии, проходя обучение на убийцу или наёмника. Конечно, жизнь искателя приключений тоже полна выбора: убивай или умрёшь сам.

Когда вы начинаете сражение, вы быстро оцениваете противников. После этого события начинают вертеться с головокружительной скоростью. Если у кого-то хватит наглости напасть на вас, вы заставите этого глупца заплатить такую цену, что все остальные дважды подумают, прежде чем свяжутся с

вами. Никто не уйдёт от расплаты, если только вы не хотите, чтобы слава о вас гремела по всей округе.

Как бы вы не получили свои навыки, вы сосредоточены на своём жестоком кредо. Тот, кто стал вашим противником, рискует сразу всем. По вспышкам радости от убийства врагов видно, что ваша работа вам нравится.

УМЕНИЯ ПУТИ ПОСРЕДНИКА СМЕРТИ

Срыв отдыха (11 уровень): Смежные с вами враги получают штраф -2 к спасброскам.

Убивающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете до начала своего следующего хода бонус $+2$ к каждой кости урона.

Несправедливое преимущество (16 уровень): Когда вы попадаете рукопашной атакой по раненому врагу, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Силы или Харизмы (на ваш выбор).

ДЕЯНИЯ ПОСРЕДНИКА СМЕРТИ

Оценивающий удар **Атака Посредника смерти 11**

Ваша атака лишь оценивает, но то, что вы узнали, придаёт вам уверенности.

На сцену † **Воинский, Оружие, Устрашающий**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон $1[\text{Ор}] +$ модификатор Ловкости и вы получаете 10 временных хитов. Если у вас есть боевое превосходство над целью, добавьте свой модификатор Силы или Харизмы (на ваш выбор) к броску урона и полученным временным хитам.

Ужасное убийство **Приём Посредника смерти 12**

Вы приканчиваете врага с эффективностью мясника, и все остальные уже боятся связываться с вами.

Неограниченный † **Воинский**
Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы опускаете хиты врага до 0

Эффект: Все враги, которые видят вас, получают до начала вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки по вам.

Нападение посредника смерти **Атака Посредника смерти 20**

Рана, которую вы нанесли, метит врага как вашего.

На день † **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон $3[\text{Ор}] +$ модификатор Ловкости.

Эффект: Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Пока цель не спаслась от этого урона, вы можете малым действием совершать шаг на 1 клетку по направлению к ней.



RON LEMEN

2

63

СКРЫТЫЙ СНАЙПЕР

«Скажи, что лучше — победить, выстрелив из укрытия, или проиграть в рукопашной схватке?»

Требования: Плут, тренированная Скрытность

Все знают, как важно обладать преимуществом над врагом. Не меньше ценится и возможность уничтожения самых важных врагов с наименьшим риском. Никто не справляется сразу с обоими этими заданиями лучше чем тренированный снайпер, вооружённый арбалетом.

Отдельные отряды наёмников и даже целые страны тренируют для этих целей отборных абалетчиков. Живущие под землёй существа делают то же самое. В сущности эти солдаты являются наёмными убийцами, которые знают. Как убивать на расстоянии, не привлекая к себе внимания. Дварфы тоже считают это нужным дополнением к своей обычной прямолинейной тактике. Они обучают отличных снайперов.

Такие стрелки не избегают обычного сражения. Они понимают, что разведка и планирование вкупе с возможностью уничтожения врага на расстоянии дают в бою огромное преимущество. Отличная засада ослабляет и сбивает с толку врагов, усиливая следующее за ней нападение.

Вы решили оттачивать именно те навыки, которые могут пригодиться для такой тактики. Вы предпочитаете стрелять из укрытия и оставаться в бою скрытым, помогая союзникам тем, что уничтожаете ничего не понимающих врагов. Ваше любимое оружие — ручной арбалет.

Вы — снайпер. Звук болта, впившегося в цель, это сладкий звук победы. Ваш болт может одним выстрелом устранить стражу, а может напугать врагов так, что они побегут в укрытие. Даже если вы промахнётесь, это не страшно. Вы можете вернуться в тени, чтобы позже выстрелить вновь.

УМЕНИЯ ПУТИ СКРЫТОГО СНАЙПЕРА

Действие снайпера (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения стандартной дальнобойной атаки и у вас есть боевое превосходство над целью, вы можете добавить урон от Скрытой Атаки, даже если в этом раунде уже причиняли от неё урон. Если эта атака попадает, вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Знатоk арбалета (11 уровень): Вы добавляете 5 клеток к обычной дальности всех используемых арбалетов и 10 клеток к максимальной дальности. Ручной арбалет для вас считается дополнительным оружием, а все арбалеты со свойством «зарядка малым» получают свойство «зарядка свободным».

Универсальный боец (16 уровень): Если вы держите в основной руке рукопашное оружие, а в дополнительной руке — ручной арбалет, вы не спровоцируете атаки когда атакуете из ручного арбалета.

ДЕЯНИЯ СКРЫТОГО СНАЙПЕРА

Непредвиденный болт Атака Скрытого снайпера 11

Ваш болт, притетевший из ниоткуда, делает врага беспомощным.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если в момент совершения атаки вы были скрыты от цели, она становится изумлённой до конца вашего хода.

Незримый выстрел Приём Скрытого снайпера 12

Они видят ваш выстрел, но понятия не имеют где вас искать.

Неограниченный ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы промахиваетесь дальнобойной атакой, будучи скрытым

Эффект: Вы остаётесь скрытым, если у вас есть укрытие или покров. Кроме того, вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Болт из ниоткуда Атака Скрытого снайпера 20

Ваш болт пролетает через всё поле боя и повергает врагов в панику.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку, которая обладает ключевым словом «страх».

Вторичная цель: Первичная цель и все все враги, которых вы видите в пределах 3 от неё

Вторичная атака: Ловкость против Воли

Попадание: До конца вашего следующего хода вторичная цель получает штраф -2 к броскам атаки и предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.



ТИФЛИНГ ГОНЧИЙ АДА

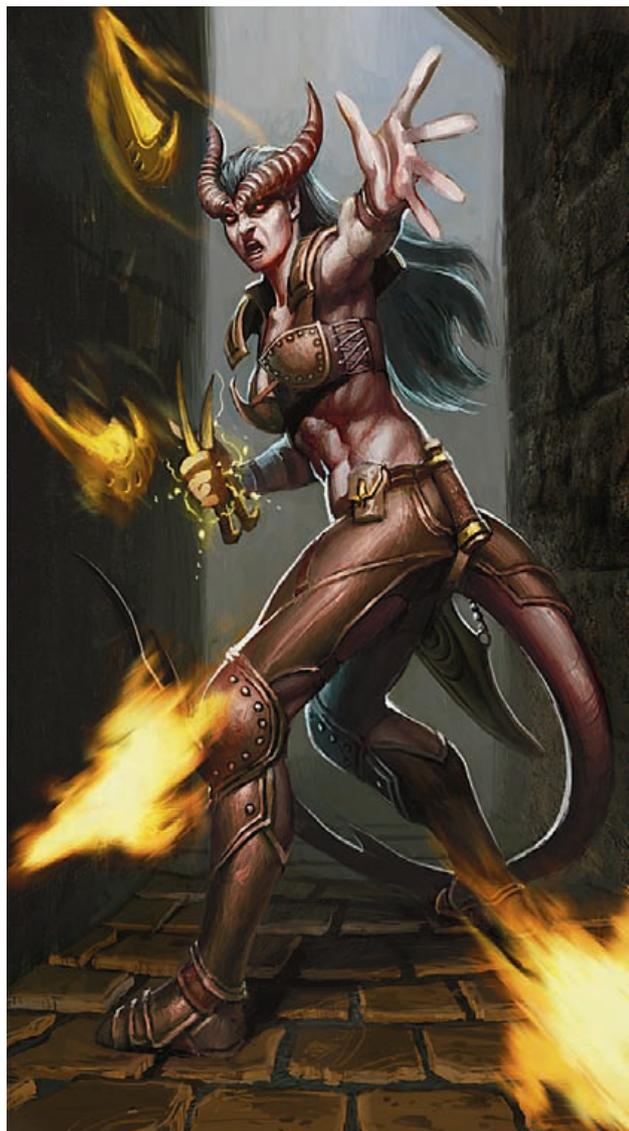
«*Меня укрывает тёмное пламя Ада. Вскоре ты познакомишься с ним поближе.*»

Требования: Тифлинг, плут

Сверхъестественное часто является привычным для тифлингов. Связано это с кровью дьяволов. В рудиментальной форме это проявляется в возмездии, которое несут тифлинги атаковавшим их. История показывает, что желающий тифлинг может зачерпнуть в себе ещё больше сил, которые могут проявляться самыми разными способами.

Эти проявления отражены в дьяволах и их родине. Когда смертные говорят о Девяти Адах, они упоминают огонь, дым и гнев. В действительности же всё гораздо сложнее. В аду есть лёд, бури и тени. Там даже есть комбинации из этих элементов, смешанные самыми невероятными способами, вроде огня, не испускающего свет.

Одни тифлинги живут так, как от них ожидают, проявляя гнев и пламя. Они вызывают ужас, играя роль дьяволов. Однако им не хватает утончённости, которой мастерски владеют сами дьяволы. Они не осознают, что смертные больше всего боятся того, чего не могут увидеть.



RON LEEMEN

Используя тьму, скрытую внутри, тьму, происходящую в аду, тифлинг может получить над врагами невероятное преимущество. Он может заслонить чужие глаза, может видеть во тьме и может поджигать плоть врагов огнём, не испускающим света.

Вы знаете это, потому что научились обращаться к тьме, окружающей вашу душу. В соединении с вашими отточенными боевыми навыками это превращает вас в кошмар тёмных залов под землёй, а также тенистых улиц и безлунных ночей. Со временем вы сможете даже сжигать такими тенями врагов.

2

УМЕНИЯ ПУТИ ТИФЛИНГА ГОНЧЕГО АДА

Тени ада (11 уровень): Когда у вас есть покров или полный покров, вы также получаете бонус +1 ко всем защитам.

Действие гончего ада (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то чтобы совершить дополнительное действие, а на то, чтобы получить покров до конца своего следующего хода.

Гнев мрака (16 уровень): Когда вы используете *адский гнев*, вы получаете боевое превосходство над целью таланта до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ ТИФЛИНГА ГОНЧЕГО АДА

Затуманивающий удар Атака Гончего ада 11

Мрак скрывает вас от ударенного врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы становитесь невидимым для цели до конца своего следующего хода.

Взгляд дьявола Приём Гончего ада 12

Вы обращаетесь к своему наследию и получаете всепроницающее зрение.

На день ✦ Воинский
Малое действие Персональный

Эффект: До окончания сцены вы обретаете тёмное зрение и воспринимаете невидимых существ и предметы как если бы они были видимыми.

Ветер чёрного пламени Атака Гончего ада 20

Тенистый огонь поглощает ваших врагов и заслоняет ваше тело.

На день ✦ Воинский, Огонь, Оружие
Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Эффект: Вы становитесь невидимым для целей до конца своего следующего хода.

65

СЛЕДОПЫТ

«Благодаря зверю, со мной всегда рядом часть дикой природы. Мне это нравится. Ах да, и вряд ли кто-то кусается лучше чем дикая стая».

Следопыты — это обитатели границ с дикой природой. Это отважные странники, которые сражаются с опасностями, из-за которых горожане укрываются за стенами и пользуются только проторенными дорогами. Каждый следопыт — это убийца, который для быстрого устранения угрозы использует местность, острые чувства и отточенные на охоте удары. Между собой следопыты отличаются только излюбленными способами ведения охоты.

Обычно следопыты пользуются клинком и луком, но отдельные представители развивают в себе невероятно глубокую связь с дикой природой. Такие следопыты могут назвать зверей не только друзьями, но и своим оружием. Связь с животным может возникнуть как угодно. В легендах встречаются и те, кто вырос среди диких животных, и те, что самостоятельно развили в себе невероятное родство с дикими существами. По каким-то таинственным причинам Мелора благословляет такой связью с животными далеко не всех. Гораздо чаще начинающий следопыт просто становится другом одного зверя или воспитывает его с самого рождения.

Такие следопыты впервые появляются в этой главе, и здесь же они получают в свой арсенал многочисленные таланты. Здесь же приводятся дополнительные таланты и для других следопытов. Вот что вы найдёте в ней:

- ◆ **Новый вариант развития следопыта:** Вариант развития «повелитель зверей» позволит вам создать классический фэнтезийный образ героя, которому в боях помогает его ручной зверь.
- ◆ **Новое классовое умение:** Описанным выше следопытам нужно иметь какое-то животное, и на ваш выбор представляются звери-спутники восьми разных видов.
- ◆ **Новые таланты следопыта:** Новым следопытам нужен совершенно другой ассортимент деяний. Однако следопытам, использующим клинок и стрелы, тоже пригодятся таланты из этой книги.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Сфокусируйте тренировки на чём-нибудь одном, даже если это такие необычные для следопытов техники, как стрельба из арбалетов или метание оружия. Сосредоточьтесь на уничтожении конкретных врагов, впивайте магию земли, по которой вы ходите, или бегайте вместе со стаей зверей.





НОВЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СЛЕДОПЫТА

В дополнение к вариантам развития следопыта из *Книги игрока*, в этой главе появляется новый вариант развития: Повелитель зверей.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Вы опытный охотник, вы не только самостоятельно уничтожаете врагов, вам в это помогает ещё и зверь-спутник. Ваш зверь — это продолжение вас, и потому это полноправный член вашего отряда. Теперь у вас есть верный помощник в окружении добычи. В основном вы сосредоточены на рукопашном уничтожении врагов с помощью своего зверя, поэтому для вас очень важна высокая Сила. Ловкость повысит ваш КД и улучшит нечастые дальнебойные атаки, так что это ваша вторая по важности характеристика. Мудрость, третья по важности характеристика, улучшит вашу Внимательность и многие таланты следопыта. Этот вариант развития немислим без классового умения Дрессировка животных.

Рекомендуемая черта: Смертоносный Охотник (человеческая черта: Улучшенная Инициатива)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Природа, Скрытность, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты:

окружающий удар, * *хищный удар**

Рекомендуемые таланты на сцену: *одновременный удар**

Рекомендуемые таланты на день: *партнёрская жестокость**

*Новые варианты, представленные в этой книге

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовое умение Дрессировка зверей доступно всем следопытам, которые хотят получить верного зверя-спутника. Для того чтобы взять это умение, вы должны отказаться от классовых умений Боевой стиль и Первый выстрел.

Дрессировка зверей: Вы получаете зверя-спутника, выбранного из одной категории: волк, змея, кабан, кошка, медведь, паук, хищная птица или ящер.

Эти категории описывают не конкретных зверей, а группы примерно одинаковых существ. Вы сами определяете детали существа, такие как его биологический и внешний вид, в пределах кампании и выбранной категории.



Например, если ваш персонаж происходит родом из болот, ваш спутник-ящер может быть крокодилком. Спутник-ящер следопыта из другого региона может быть вараном или дрейком. Биологический вид спутника не влияет на его игровые характеристики.

Вы с вашим зверем-спутником так хорошо взаимодействуете, что он стал практически вашим продолжением. Тратя свои действия, вы управляете своим спутником, отдавая ему команды (смотрите «управление зверем-спутником» на 41 странице).

Умение Дрессировка зверей также изменяет ваше классовое умение Добыча охотника. Когда вы используете умение Добыча охотника, вашей добычей может стать или ближайший к вам видимый враг или ближайший к вашему зверю-спутнику видимый враг. Дополнительный урон от Добычи охотника можете причинять и вы и ваш зверь-спутник, но только один из вас может причинить этот дополнительный урон в раунд.

Ваш зверь-спутник считается существом и союзником, и таланты действуют на него как обычно. Жрец может лечить его *исцеляющим словом*, военачальник может позволить ему совершить стандартную рукопашную атаку *ударом командира*, и так далее. Вы и ваш зверь-спутник считаетесь разными существами.

У вас может быть только один зверь-спутник одновременно. Вы можете в любой момент отпустить своего зверя-спутника, но получить нового будет не так просто (смотрите «получение нового спутника» на 42 странице). Связь между следопытом и его зверем-спутником не такая как у хозяина и слуги, а такая, как между двумя лучшими друзьями.

Частью обучения, которое позволяет вам так сближаться с животными, вы узнаете ритуал Оживление Зверя-Спутника, который позволяет вам воскресить умершее животное, даже если вы не можете осваивать и исполнять другие ритуалы (этот ритуал описан на 41 странице).

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВЕРЯ-СПУТНИКА

Категория зверя-спутника определяет большую часть его игровых характеристик, хотя у всех у них есть нечто общее.

Уровень: Уровень вашего зверя-спутника всегда равен вашему. Его защиты, хиты и бонусы атаки улучшаются вместе с уровнем.

Значения характеристик: Характеристики вашего зверя-спутника будут увеличиваться вместе с уровнем. Добавьте 1 к двум любым значениям характеристик на

4, 8, 14, 18, 24 и 28 уровне. Все значения характеристик вашего зверя-спутника увеличиваются на 1 на 11 и 21 уровне.

Исцеления: У вашего зверя-спутника есть два исцеления. Значение его исцеления равно одной четвертой от максимума хитов, как обычно.

Зрение: У вашего зверя-спутника есть сумеречное зрение.

КАТЕГОРИИ ЖИВОТНЫХ

Выберите себе зверя-спутника одной из описанных ниже категория. Выбрав категорию, например, «волк», вы можете описать его внешний вид, вроде обычного волка, мастиффа или гиены.

ВОЛК

Категория волков состоит из хищных псов, от обычных волков и мастиффов до шакалов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ВОЛКА

Значения характеристик: Сила 14, Телосложение 14, Ловкость 14, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 7 клеток

Защиты: КД 14 + уровень, Стойкость 12 + уровень, Реакция 12 + уровень, Воля 13 + уровень

Хиты: 14 + 8 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 4

Урон: 1к8

Стандартная рукопашная атака: Укус; уровень + 4 против КД; урон 1к8 + модификатор Силы.

Боевое превосходство: Если у волка есть боевое превосходство над целью, он получает бонус к броскам урона по цели, равный модификатору Мудрости волка.

Тренированные навыки: Внимательность, Выносливость

ЗМЕЯ

Категория змей состоит из больших удавов и других охотящихся змей. Обычно эти звери встречаются в тропиках.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗМЕИ

Значения характеристик: Сила 14, Телосложение 14, Ловкость 16, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 5 клеток, плавающая 5 клеток

Защиты: КД 14 + уровень, Стойкость 12 + уровень, Реакция 13 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 14 + 8 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 4

Урон: 1к8

Стандартная рукопашная атака: Укус; уровень + 4 против КД; урон 1к8 + модификатор Ловкости.

Провоцированные атаки: Змея получает бонус к броскам урона провоцированных атак, равный его модификатору Силы.

Тренированный навык: Скрытность

КАБАН

Кабаны — это стойкие, надёжные и яростные спутники.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КАБАНА

Значения характеристик: Сила 16, Телосложение 16, Ловкость 14, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток, 8 клеток во время атаки в броске

Защиты: КД 14 + уровень, Стойкость 12 + уровень, Реакция 10 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 14 + 8 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 4

Урон: 1к8

Стандартная рукопашная атака: Клыки; уровень + 4 против КД; урон 1к8 + модификатор Силы.

Атака в броске: Во время атаки в броске кабан получает бонус +2 к броску урона.

Тренированный навык: Выносливость

КОШКА

В категорию кошек входят львы, тигры, пумы и подобные им хищники. Их естественная ловкость и скрытность помогают отлично выполнять разведывательные задания.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОШКИ

Значения характеристик: Сила 14, Телосложение 12, Ловкость 16, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 7 клеток

Защиты: КД 14 + уровень, Стойкость 11 + уровень, Реакция 13 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 14 + 8 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 4

Урон: 1к8

Стандартная рукопашная атака: Коготь; уровень + 4 против КД; урон 1к8 + модификатор Ловкости.

Тренированные навыки: Атлетика, Скрытность

МЕДВЕДЬ

В эту категорию входят бурые медведи и подобные им существа. Медведи сильнее и выносливее прочих зверей-спутников, но они ещё и немного медленнее других.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МЕДВЕДЯ

Значения характеристик: Сила 16, Телосложение 14, Ловкость 12, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 5 клеток

Защиты: КД 12 + уровень, Стойкость 14 + уровень, Реакция 10 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 16 + 10 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 2

Урон: 1к12

Стандартная рукопашная атака: Коготь; уровень + 2 против КД; урон 1к12 + модификатор Силы.

Тренированные навыки: Атлетика, Выносливость

ПАУК

В Подземье, а также в первобытных лесах гоблины и многие фейские существа дрессируют охотничьих пауков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПАУКА

Значения характеристик: Сила 14, Телосложение 12, Ловкость 16, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток, лаза 6 клеток (паучье лазание)

Защиты: КД 14 + уровень, Стойкость 11 + уровень, Реакция 12 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 14 + 8 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 4

Урон: 1к8

Стандартная рукопашная атака: Укус; уровень + 4 против КД; урон 1к8 + модификатор Ловкости.

Тренированные навыки: Атлетика, Скрытность

ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЕРЯ-СПУТНИКА

Как вы получили своего зверя-спутника? Что именно вас связывает? Вы можете выбрать один из этих вариантов, а можете придумать и свою собственную предысторию:

- ◆ Вы спасли животное из ловушки или зверинца, и потом долго лечили от ран.
- ◆ Вы поймали животное когда оно было молодым, и пока оно росло, постоянно дрессировали его.
- ◆ Вы ушли в глушь, постясь и молясь Мелоре, пока она не сочла вас достойным и не послала верного спутника.
- ◆ Вы исполнили тайный ритуал, который связал ваш дух с духом животного.
- ◆ Вы выросли в стае этих животных, и ваш спутник был для вас как брат или сестра.
- ◆ Когда вы чуть было не умерли в лесу, вас нашло и вылечило животное.
- ◆ В глуши на вас напало животное, и вы боролись с ним, пока оно не согласилось стать вашим спутником.

ХИЩНАЯ ПТИЦА

В категорию хищных птиц входят орлы, соколы, ястребы и прочие пернатые хищники. Они подвижные и ловкие, но не такие яростные как другие звери-спутники.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ХИЩНОЙ ПТИЦЫ

Значения характеристик: Сила 12, Телосложение 12, Ловкость 18, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Маленький

Скорость: 2 клетки, летая 7 клеток (парение)

Защиты: КД 14 + уровень, Стойкость 10 + уровень, Реакция 14 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 12 + 6 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 5

Урон: 1к6

Стандартная рукопашная атака: Коготь; уровень + 5 против КД; урон 1к6 + модификатор Ловкости.

Тренированный навык: Внимательность

ЯЩЕР

В категорию ящеров входят крокодилы и дрейки. Это толстокожие звери и стойкие бойцы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЯЩЕРА

Значения характеристик: Сила 16, Телосложение 14, Ловкость 16, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Защиты: КД 15 + уровень, Стойкость 12 + уровень, Реакция 12 + уровень, Воля 10 + уровень

Хиты: 14 + 8 за уровень

Бонус атаки: Уровень + 4

Урон: 1к8

Стандартная рукопашная атака: Укус или коготь; уровень + 4 против КД; урон 1к8 + модификатор Силы.

Провоцированные атаки: Ящер получает бонус +2 к броскам атаки при совершении провоцированной атаки.

Тренированные навыки: Атлетика, Выносливость

БОГИ И СЛЕДОПЫТЫ

Большая часть следопытов служит Мелоре, богине дикой местности, а также Корду и Королеве Воронов, которые влияют на поля сражений, на которых следопыты демонстрируют свою удачу. Авандру, покровительницу приключений и путешествий тоже почитают многие следопыты.

Многие следопыты не служат вообще никаким богам, или почитают их, одновременно совершая жертвоприношения первородным духам природы. Некоторые из таких следопытов считают, что боги вмешиваются в дела мира, который в действительности принадлежит духам природы. Некоторые из них даже мультиклассируются в первородные классы вроде друида или варвара (описаны в *Книге игрока 2*), вызывая к духам природы, которые дают им силы.

ОЖИВЛЕНИЕ

ЗВЕРЯ-СПУТНИКА

Вы вызываете к своему животному-спутнику. Хоть смерть и разлучила вас, вера и дружба между вами помогут преодолеть любые преграды.

Уровень: 1

Категория: Восстановление

Время: 4 часа

Длительность: Мгновенная

Стоимость компонентов: 50 зм

Рыночная цена: Нет

Ключевой навык: Природа (без проверки)

2

Этот ритуал позволяет вам оживить убитого зверя-спутника. Этот ритуал действует только у следопытов, имеющих классовое умение Дрессировка зверей.

Этот ритуал действует как ритуал Оживление Мёртвых, со следующими исключениями:

- ♦ Вам не нужно обладать никакими частями трупа вашего зверя-спутника.
- ♦ Штраф за смерть длится, пока вы не достигнете трёх веж.
- ♦ Зверь-спутник этапа совершенства воскрешается за 500 зм, а зверь эпического этапа воскрешается за 5 000 зм.

УПРАВЛЕНИЕ

ЗВЕРЕМ-СПУТНИКОМ

Ваш зверь-спутник обычно не совершает в бою самостоятельных действий. Он действует в ваш ход так, как вы ему прикажете, используя описанные ниже варианты. Для управления вы тратите действие, описанное в команде, а зверь при этом должен видеть или слышать вас. Если вы не управляете своим зверем-спутником, он остаётся на текущем месте, пока вы находитесь в сознании и присутствуете в сцене. Если вы теряете сознание или покидаете сцену, ваш зверь-спутник может действовать самостоятельно (смотрите ниже «самостоятельные действия зверя-спутника»).

Атака (стандартное действие): Ваш зверь-спутник совершает стандартную рукопашную атаку по выбранному вами врагу.

Защита (стандартное действие): Ваш зверь-спутник или вы оба уходите в глухую оборону. Если вы находитесь в смежных клетках, бонус к защитам равен +3, а не +2.

Перемещение (действие движения): Ваш зверь-спутник или вы оба совершаете действие движения. Действия движения не обязаны быть одинаковыми.

Провоцированная атака (немедленное прерывание): Если существо провоцирует атаку от вашего зверя-спутника, вы тратите немедленное прерывание на то, чтобы приказать зверю совершить атаку.

71

Другие действия: Для всех других действий вы тратите нужное действие, а зверь-спутник его выполняет. Например, поднятие предмета требует малого действия, так что вы тратите малое действие, а зверь-спутник поднимает ртом кошелек.

Если ваш зверь-спутник не может выполнить действие, ваше действие тратится впустую, а животное ничего не делает. Ваш зверь-спутник не может использовать ваши таланты, и в том, может ли животное выполнить вашу команду, последнее слово остаётся за Мастером.

САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЗВЕРЯ-СПУТНИКА

В ситуациях, когда вы не можете управлять своим зверем-спутником, он может действовать самостоятельно. Например, если вы мертвы, лежите без сознания или не присутствуете в сцене, ваше животное вряд ли будет сидеть и ждать вашего появления, если только вы его об этом не попросили.

Действующий самостоятельно зверь-спутник может в каждый свой ход совершать по одному стандартному действию, действию движения и малому действию, как полноценный персонаж. Действия животного выбираете вы, за одним исключением: если ваш персонаж присутствует в сцене, но не может отдавать команды, животное должно в каждый свой ход перемещаться в вашу сторону, выбирая самый безопасный маршрут. Находясь в смежной с вами клетке, животное может действовать как угодно.

ЗВЕРЬ-СПУТНИК И ЛЕЧЕНИЕ

Ваш зверь-спутник может так же как персонаж использовать свои исцеления и лечиться другими эффектами, такими как *исцеляющее слово*.

Второе дыхание: Когда вы используете второе дыхание, ваш зверь-спутник тоже может его использовать.

Другое лечение: Если вы находитесь в смежной с вашим зверем-спутником клетке, вы можете малым действием потратить одно из своих исцелений на то, чтобы подлечить своего питомца, как если бы он сам использовал своё исцеление.

Умирание и смерть: Зверь-спутник подчиняется тем же самым правилам что и персонажи игроков (*Книга игрока*, страница 295). Если ваше животное умрёт, вы можете воскресить его ритуалом Оживление Зверя-Спутника.

ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО СПУТНИКА

Если вы хотите переключиться на нового зверя-спутника, вы можете при получении уровня с помощью

правил переобучения из *Книги игрока* (страница 28) выбрать другое животное. Вместо изменения черты, таланты и тренированных навыков меняется лишь ваше животное.

Текущий зверь-спутник остаётся с вами, пока вы не потратите несколько часов на поиски замены для него в среде, в которой такие животные встречаются. Поиски нужно совершить и в случае если ваш зверь-спутник умер, а вы хотите найти ему замену, а не воскрешать его.

Мастер может провести короткое приключение, в котором вы будете искать себе спутника, спасая его или вместе убегая от врагов. Если приключения не будет, Мастер может позволить вам самим придумать историю о том, как вы нашли своего нового спутника.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ СЛЕДОПЫТА

Следопыт — это переплетение самых разнообразных умений, все из которых воплощают отважных охотников и бесстрашных исследователей. Некоторые следопыты могут слаженно сражаться бок обок с выдрессированными ими же животными. Для них такое животное фактически является оружием. Такая глубокая специализация означает, что их талантами другие следопыты даже не смогут воспользоваться, но и они не оставлены в стороне. Даже если вы не тот следопыт, что ни днём, ни ночью не расстаётся с верным животным, вы всё равно можете найти в этой главе таланты, которые могут прийти вам по вкусу.

У некоторых талантов в этой главе есть новое ключевое слово «зверь», а также особая дальность и формула урона.

ЗВЕРЬ

Таланты с этим ключевым словом можно использовать только если ваш зверь-спутник находится в сознании и присутствует в сцене.

ДАЛЬНОСТЬ

В некоторых талантах встречается особая дальность.

Рукопашный зверь 1: Цель этой атаки должна находиться в смежной с вашим зверем-спутником клетке.

Рукопашное оружие (зверь 1): Цель этой атаки должна находиться в пределах досягаемости вашего оружия и при этом в клетке, смежной с вашим зверем-спутником.

Ближняя вспышка (зверь): Вспышка исходит из вашего зверя-спутника.

АТАКИ ЗВЕРЯ И ЗАПИСЬ УРОНА

Таланты, в которых атакует ваш зверь-спутник, используют его бонус атаки и для обозначения кости урона зверя используют запись [Зв]. Число перед [Зв] указывает, сколько раз нужно кинуть кость. Например, кость урона волка равна 1к8. Если вы используете талант *партнёрская жестокость*, который причиняет урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя, волк причинит урон 2к8 + его модификатор Силы.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Окружающий удар Атака следопыта 1

Враг отвлекается на вашу атаку, и ваш зверь-спутник находит более выгодную позицию.

Неограниченный ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: До или после атаки ваш зверь-спутник может совершить шаг на 1 клетку.

Хищный удар Атака следопыта 1

Враг сосредотачивает всё внимание на вас, и ваш зверь атакует.

Неограниченный ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно смежное с вами существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя + ваш модификатор Мудрости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Зв] + модификатор Силы зверя + ваш модификатор Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Быстрый залп Атака следопыта 1

Вы с удивительной скоростью выпускаете во врагов пару стрел.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД, по одной атаке на цель. Если вы нацеливаетесь на одно существо, то получаете бонус +2 к броску урона. Если вы нацеливаетесь на двух существ, то получаете штраф –2 к обоим броскам атаки.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Выстрел в одиночку Атака следопыта 1

Вы выстреливаете отдельно стоящему врагу в самое уязвимое место.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Если в смежных с целью клетках нет других существ, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Импровизированный удар Атака следопыта 1

Оружием во второй руке можно атаковать быстро и неожиданно.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие).

Одновременный удар Атака следопыта 1

Вы приказываете зверю-спутнику вонзить когти во врага, а сами поджидаете удобный случай для удара.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Первичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя.

Эффект: Вы совершаете вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Зверь: Если ваш спутник — змея, кабан, медведь, хищная птица или ящер, вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Сближение с добычей Атака следопыта 1

Ваш зверь окружает вашу добычу, занимая перед вашим ударом более выгодную позицию.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо, объявленное вами добычей

Эффект: Перед атакой и вы, и ваш зверь-спутник можете совершить шаг на 2 клетки.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кошка или паук, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар партнёра по охоте Атака следопыта 1

Сотрудничая с союзником, можно причинить дополнительный урон.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если вы окружаете цель, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.





ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Загон добычи

Атака следопыта 1

Вы яростно нападаете на свою добычу, а ваш зверь-спутник помогает вам знать её в нужном направлении.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Если цель является вашей добычей, вы сдвигаете её на 2 клетки и сдвигаете своего зверя-спутника на 2 клетки, оканчивая его перемещение в смежной с целью клетке. Если цель является вашей добычей и при этом находится в раненом состоянии, то зверя вы сдвигаете на 4 клетки.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кошка, паук или хищная птица, то вы сдвигаете его в любую клетку, смежную с целью.

Конец охоты

Атака следопыта 1

Вы сосредотачиваетесь, чтобы окончательно добить свою жертву.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно раненое существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная). Если цель является вашей добычей, эта атака совершает критическое попадание при выпадении «19—20».

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная).

Промех: Половина урона.

Нападение кабана

Атака следопыта 1

Каждая успешная атака по врагу увеличивает вашу стойкость.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), и вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Пока хиты цели не опустились до 0, каждый раз, когда вы попадаете по цели, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

СЛЕДОПЫТЫ ЭЛАДРИНОВ

Благодаря своей высокой Ловкости, эладрины становятся отличными следопытами с луком, а их повышенная мобильность, предоставленная талантом *фейский шаг*, хорошо им в этом помогает. В целом, у них, как у расы, есть глубокие традиции следопытов рукопашного боя, использующих по два длинных меча. Вершиной этой традиции является путь совершенства «клинковая баньши» (страница 59). Их дрессирующие животных следопыты выбирают спутников с фейским происхождением и учатся телепортироваться с ними сообща (смотрите черту Фейский Спутник на 136 странице).

Парирование второй рукой **Атака следопыта 1**

Вы готовитесь отражать атаки оружием во второй руке.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (основное оружие).

Эффект: Вы получаете бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Мудрости до конца своего следующего хода или пока не атакуете дополнительным оружием.

Партнёрская жестокость **Атака следопыта 1**

Ваш зверь-спутник рвёт врага, а вы проскальзываете и наносите быстрый удар.

На день ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя.

Промех: Половина урона.

Эффект: Если цель является вашей добычей, то вы можете совершить шаг на 3 клетки и совершить по ней стандартную атаку.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ

Бдительность стаи **Приём следопыта 2**

Посылая друг другу едва заметные сигналы, вы с вашим зверем-спутником действуете так, будто у вас общие чувства.

Неограниченный ♦ Воинский, Зверь

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цели: Вы и ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Каждая цель совершает проверку Внимательности и обе получают наивысший из двух результатов. Кроме того, если ваш зверь-спутник почувствует цель, то же самое узнаете и вы, и наоборот.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кошка или хищная птица, цели получают бонус +2 к этим проверкам Внимательности.

СЛЕДОПЫТЫ ЭЛЬФОВ

Герои эльфов обладают высокой Ловкостью и Мудростью, и из них получаются отличные следопыты-лучники. Их высокая скорость и умение Дикий шаг делают их очень мобильными, так что их трудно обогнать и зажать в углу, а острые чувства помогают им выживать в дикой среде. Путь совершенства «лесной лучник» (страница 68) отражает духовное единение эльфа с его луком. Черта Эльфийская Дрессировка Зверей (страница 135) позволяет эльфам-следопытам, дрессирующим зверей, делиться подвижностью и точностью со своими зверьми-спутниками.

Воодушевление зверя **Приём следопыта 2**

Ободряющий выкриком вы придаёте своему зверю-спутнику желание сражаться усерднее.

Неограниченный ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Ближняя вспышка 20

Цель: Ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Цель совершает спасбросок.

Зверь: Если цель — кабан или медведь, она получает бонус к спасброску, равный вашему модификатору Мудрости.

Лисий шаг **Приём следопыта 2**

Отвлечённый вашим союзником враг не может отреагировать на ваше хитрое маневрирование.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы попадаете по цели, отмеченной вашим союзником, рукопашной атакой

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и до конца своего следующего хода получаете бонус таланта +2 ко всем защитам от атак цели.

Поиск уязвимости **Приём следопыта 2**

Благодаря острому глазу вы создаёте одну выгодную ситуацию за счёт другой.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны окружать врага.

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода боевое превосходство над окружённым врагом.

Привилегия охотника **Приём следопыта 2**

Ваши острые чувства и невероятные инстинкты дают вам огромное превосходство над добычей.

На день ♦ Воинский, Стойка

Не действие Персональный

Триггер: Вы совершаете в начале сцены проверку инициативы и ваш результат больше чем у всех остальных участников сражения

Эффект: До окончания стойки вы добавляете 3 к дополнительному урону, причинённому умением Добыча охотника.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Болезненный выстрел **Атака следопыта 3**

Ваша стрела на какое-то время причиняет врагу ужасную боль.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.





Два хищника

Атака следопыта 3

Объединив усилия, вы и ваш зверь эффективно уничтожаете врагов.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Ваш зверь-спутник может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели, находящейся в пределах его досягаемости.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кабан или ящер, атаки причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Досаждающее жало

Атака следопыта 3

Ударив как скорпион, вы лишаете врага равновесия и получаете над ним боевое превосходство.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие). Цель предоставляет вам до конца текущего хода боевое превосходство для вашей следующей рукопашной атаки по ней.

Звериная хватка

Атака следопыта 3

Ваша атака отвлекает врага, а ваш зверь тут же вливается в него, и начинает волочиться сзади.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Зверь: Если ваш спутник — змея, кошка, медведь, паук или хищная птица, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Если цель в свой ход будет перемещаться, ваш зверь-спутник может свободным действием совершить шаг в любую клетку, смежную с новым местонахождением цели. Если цель является вашей добычей, то она становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Львиный толчок

Атака следопыта 3

Как охотящийся лев вы кидаетесь на врага, пытаясь нанести два удара и свалить его.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если попадают обе атаки, цель сбивается с ног и получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости. Если обе атаки промахиваются, вы до начала своего следующего хода предоставляете боевое превосходство всем врагам.

Рассеивающий залп **Атака следопыта 3**

Из-за ваших выстрелов враги уходят в укрытие, расчищая путь вашим союзникам.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД, по одной атаке на цель. Если вы нацеливаетесь на одно существо, вы получаете бонус +2 к броску урона. Если вы нацеливаетесь на двух существ, то получаете штраф –2 к обоим броскам атаки.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ**Выбор жертвы** **Атака следопыта 5**

Ваши охотничьи инстинкты позволяют вам выделить одного врага из массы других.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД. Эта атака игнорирует укрытие цели, но не отличное укрытие.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы объявляете цель до конца своего следующего хода своей добычей.

Если цель уже была вашей добычей, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Промех: Половина урона и вы не объявляете цель своей добычей.

Выстрел в рукопашном бою **Атака следопыта 5**

Вы наказываете врага за то, что он подошёл к вам.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Немедленный ответ **Дальнобойное оружие**

Триггер: Враг входит в смежную с вами клетку

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаку от цели.

Приноравливающееся нападение **Атака следопыта 5**

У ваших быстрых атак могут быть разные результаты.

На день ✦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать дальнобойное или два рукопашных оружия.

Цели: Одно или два существа

Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная) от каждой атаки. Если обе атаки попали по одной цели, цель или получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивается) или становится изумлённой (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона от каждой атаки.

Раненое бешенство **Атака следопыта 5**

Когда вас или вашего зверя ранят, ваш зверь тут же нападает и вызывает у врага хромоту.

На день ✦ **Воинский, Зверь**

Немедленный ответ **Рукопашный зверь 1**

Триггер: Враг делает раненым вас или вашего зверя-спутника

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Перед атакой ваш зверь-спутник может совершить шаг на 5 клеток.

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона.

Рвущий удар **Атака следопыта 5**

Вы пробиваете защиту врага, а зверь тут же впирается в него и причиняет рану. Запах крови будоражит вашего спутника.

На день ✦ **Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Зверь: Если ваш спутник — кабан, медведь или ящер, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Если цель является вашей добычей, и при этом она смежна с вами и с вашим зверем-спутником, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивается). Пока этот продолжительный урон не прошёл, цель предоставляет зверю боевое превосходство.

ДОБЫЧА ОХОТНИКА

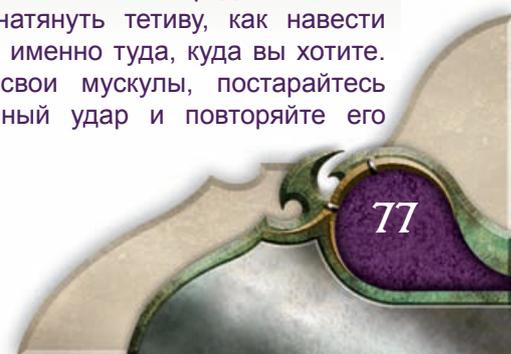
В сущности своей ваше классовое умение Добыча охотника это всего лишь способ выбрать одну цель и причинять ей громадный урон. Оно отражает вашу сосредоточенность на этой цели и ваше желание уничтожить именно этого врага. Но что именно вы делаете, когда используете умение Добыча охотника?

Остановитесь, усмирите дыхание и изучите врага — оцените его движения, его скорость, его повадки. Поняв его движения, вы можете предсказать, где он будет в следующий момент и как попасть в него мечом или стрелой.

Поищите его слабости: где у него бреши в доспехе? Где его чешуя не такая толстая? Можно ли ударить его в глаз или пасть?

Поставьте себя на его место. Что он видит? Как он защищается? На кого он нападает и почему? Что застанет его врасплох? Охотник и добыча суть одно существо, связанное круговоротом в природе.

Оцените расстояние. Определите, как сильно нужно натянуть тетиву, как навести лук, как попасть именно туда, куда вы хотите. Прочувствуйте свои мускулы, постарайтесь запомнить удачный удар и повторяйте его вновь и вновь.



Стойка плюющей кобры **Атака следопыта 5**

Вы готовитесь стрелять по всем врагам, угрожающим вам.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Пока стойка не окончилась, вы можете немедленным ответом совершать стандартную дальнобойную атаку по всем врагам в пределах 5 клеток от вас, которые перемещаются и становятся ближе к вам.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 6 УРОВНЯ**Безграничная энергия** **Приём следопыта 6**

Вы обращаетесь к своей внутренней силе и всё-таки можете устоять.

На сцену ♦ Воинский
Свободное действие Персональный

Триггер: Вы совершаете проверку Выносливости, и вам не нравится результат

Требование: Тренированная Выносливость.

Эффект: Перебросьте проверку Выносливости. Вы решаете, будете ли перебрасывать до того как Мастер объявит результат.

Боевой бегун **Приём следопыта 6**

Вы двигаетесь с изумительной скоростью, враги даже не успевают за вашим перемещением.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки во время бега вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости + 4 (вместо вашей скорости + 2), и не предоставляете из-за бега боевого превосходства.

Защитная поза **Приём следопыта 6**

Съевшись, ваш зверь уклоняется от удара.

На сцену ♦ Воинский, Зверь
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 20

Триггер: По вашему зверю-спутнику, находящемуся в пределах 20 клеток от вас, попадает атака

Цель: Ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус таланта +4 к защите от вызвавшей срабатывание атаки.

Зверь: Если ваш спутник — змея, медведь или паук, бонус длится до начала вашего следующего хода.

Змеиное уклонение **Приём следопыта 6**

Вы лавируете между врагов, а они даже не могут толком вас ударить.

На сцену ♦ Воинский
Действие движения Персональный

Условие использования: Вы должны находиться в пределах 2 клеток от как минимум двух врагов.

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости. Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта ко всем защитам, равный количеству врагов, с которыми вы были смежны за всё время этого шага.

Приободрение зверя **Приём следопыта 6**

Вы подгоняете зверя, несмотря на усталость и ранения.

На день ♦ Воинский, Зверь, Исцеление
Малое действие Рукопашный 1

Цель: Ваш зверь-спутник

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление.

Зверь: Если ваш спутник — кабан или ящер, он восстанавливает дополнительные хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ**Выматывание добычи** **Атака следопыта 7**

Ваша атака в совокупности с угрозой от зверя, лишает добычу сил.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если цель является вашей добычей, то она до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам.

Зверь: Если ваш спутник — змея, медведь, паук или ящер, то до конца вашего следующего хода ваши атаки по цели причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Выстрел охотника **Атака следопыта 7**

Вы прицеливаетесь в избранного врага и стреляете.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД. Если цель является вашей добычей, то эта атака попадает, если броска атаки достаточно чтобы попасть или по КД или по Реакции.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Двойной испуг **Атака следопыта 7**

Вы совершаете два выпада обоими оружиями, пугая врага.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Малое действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Цель получает до начала вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки по вам. Если попали обе атаки, то штраф равен -4.

Кусачий град **Атака следопыта 7**

Два удачных выстрела находят в доспехе цели уязвимые места.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против Реакции, две атаки. Каждая атака совершает критическое попадание при выпадении «18—20».

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.



Рывок зверя **Атака следопыта 7**

Вы указываете своему зверю-спутнику на врага, и бьёте сразу после его укуса.

На сцену † **Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Эффект: Перед первичной атакой ваш зверь-спутник может совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Первичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кабан, кошка или ящер, первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Вы совершаете вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Уловка шакала **Атака следопыта 7**

Двойные удары изнуряют врага, пробивая брешь в его защите для атак вашего же союзника.

На сцену † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (основное и дополнительное оружие). Совершите два броска атаки — по одному каждым оружием — и используйте наивысший результат.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель до начала вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство одному союзнику на ваш выбор. После этого вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ**Восстановление следопыта** **Атака следопыта 9**

Нанеся пробный удар и перейдя в более выгодную позицию, вы вновь готовы действовать.

На день † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная).

Эффект: До или после атаки вы можете совершить шаг на количество клеток, равное половине вашей скорости. Если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете атакующий талант на сцену следопыта, который уже использовали в этой сцене. Либо, если этой атакой вы попали по своей добыче, вы можете вместо этого причинить дополнительный урон 2[Ор].

РУКОПАШНЫЙ ИЛИ ДАЛЬНОБОЙНЫЙ?

В отличие от многих других классов разные варианты развития следопыта по-разному ведут себя в игре. Следопыт с двумя клинками во многом похож на плута, полагается на подвижность и уничтожает в рукопашном бою чудовищ с высокими защитами и большими хитами. Следопыт-лучник похож на колдуна, бьёт с безопасного расстояния, избегает рукопашного боя и перемещается для совершения наиболее удачных атак. Приручивший зверя следопыт отличается от следопыта-мечника, и вовсе не похож на персонажей других классов.

**Грозный крик** **Атака следопыта 9**

Ваш зверь-спутник испускает пронзительный крик, леденящий кровь врагов.

На день † **Воинский, Зверь, Страх**

Стандартное действие Ближняя вспышка 2 (зверь)

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Бонус атаки зверя против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Мудрости зверя и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Зверь: Если ваш спутник — волк, кошка, медведь или хищная птица, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Промех: Половина урона и цель не становится обездвиженной.

Засада в проходе **Атака следопыта 9**

Вы появляетесь словно из ниоткуда, бьёте врага и тут же исчезаете.

На день † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо, захваченное врасплох или не знающее о вашем присутствии

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Мудрости (рукопашная) или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости (дальнобойная) и вы можете совершить шаг на 2 клетки. Если вы были скрыты от цели при совершении атаки, вы остаётесь скрытым, если у вас есть укрытие или покров.

Промех: Половина урона и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Если вы были скрыты от цели при совершении атаки, то если у вас есть укрытие или покров, вы можете совершить проверку Скрытности с бонусом +2, чтобы остаться скрытым.



Ловящий удар **Атака следопыта 9**

Вы отгораживаете врага одним оружием, а вторым наносите широкую рану.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 5 (спасение оканчивается). Если цель является вашей добычей, то она вместо этого получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивается).

Промак: Половина урона, продолжительного урона нет.

Сотрясающий залп **Атака следопыта 9**

Каждый попавший выстрел отталкивает врага.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Стойкости, три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] от каждой атаки и вы толкаете цель на 1 клетку.

Промак: Половина урона от каждой атаки, толчка нет.

ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 10 УРОВНЯ

Быстрое восстановление **Приём следопыта 10**

Ваша быстрая команда помогает зверю избавиться от дурного эффекта.

Неограниченный ♦ Воинский, Зверь

Немедленный ответ Ближняя вспышка 20

Триггер: Ваш зверь-спутник, находящийся в пределах 20 клеток от вас, попадает под действие эффекта, оканчивающегося при спасении

Цель: Ваш зверь-спутник, находящийся во вспышке

Эффект: Цель совершает спасбросок от этого эффекта с бонусом, равным вашему модификатору Мудрости.

Главенствующий уход **Приём следопыта 10**

Вы находитесь в постоянном движении, и чередуете стрельбу с уёвртками и перемещениями.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки вы можете, попав по врагу дальнобойной атакой с бонусом от классового умения Первый выстрел, совершить действием движения шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Охотящийся отряд **Приём следопыта 10**

Промакнувшись, вы не отчаиваетесь.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы промахиваетесь атакой по добыче, вы можете выбрать союзника, находящегося в пределах 5 клеток от добычи. Если этот союзник до начала вашего следующего хода попадёт по вашей добыче, его атака причинит дополнительный урон, равный урону от вашего умения Добыча охотника.

Сброс метки **Приём следопыта 10**

Враги не успевают за вашими быстрыми движениями.

Неограниченный ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Условие использования: Вы должны быть отмечены.

Эффект: Метка оканчивает действие, а вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Смещение спутника **Приём следопыта 10**

Вы перемещаетесь как вам нужно и приказываете своему зверю осторожно сделать то же самое.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Действие движения Ближняя вспышка 20

Цели: Вы и ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние, равное вашей скорости, а ваш зверь-спутник может совершить шаг на расстояние, равное его скорости.

Зверь: Если ваш спутник — волк или хищная птица, вы можете переместиться на 1 дополнительную клетку, а зверь может совершить шаг на 1 дополнительную клетку.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Кровожадный удар **Атака следопыта 13**

Вы бьёте туда, откуда уже течёт кровь.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно раненое существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы + модификатор Мудрости (рукопашная) или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости (дальнобойная).

Молотящий град **Атака следопыта 13**

С усилием натягивая лук, вы выпускаете пару стрел, сбивающих врагов с ног.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против Стойкости, по одной атаке на цель. Если вы целитесь в одно существо, то получаете бонус +2 к броску урона. Если вы нацеливаетесь на двух существ, то получаете штраф -2 к обоим броскам атаки.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Отвлекающаядополнительнаяатака **Атакаследопыта13**

От вашего быстрого удара левой рукой враг остаётся без защиты.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие) и цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до начала вашего следующего хода.



Сбивающий наскок **Атака следопыта 13**

Ваш зверь набрасывается на вашу добычу, а вы тоже бьёте врага. Враг от всего этого падает.

На сцену † **Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо, объявленное вами добычей

Эффект: Перед атакой ваш зверь-спутник может совершить шаг на расстояние, равное его скорости.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Зверь: Если ваш спутник — кабан, кошка, медведь или хищная птица, то расстояние, на которое вы толкаете цель, равно 2 клеткам.

Сбор стада **Атака следопыта 13**

Нападая на врага, ваш зверь гонит его прямо на ваше оружие.

На сцену † **Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против Стойкости

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя, ваш зверь-спутник может совершить шаг на 2 клетки в вашу сторону и затем подтянуть цель на 2 клетки. Цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Зверь: Если ваш спутник — волк, змея, паук или ящер, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ**Запах страха** **Атака следопыта 15**

Как только зверь почует слабость врага, он начинает кусаться с удвоенной яростью.

На день † **Воинский, Зверь**

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 3[Зв] + модификатор Силы зверя.

Эффект: Цель до конца сцены предоставляет боевое превосходство вашему зверю-спутнику, и в каждом своём ходу вы можете малым действием приказывать своему зверю совершать по цели свободным действием стандартную рукопашную атаку.

Кровавое бешенство **Атака следопыта 15**

Ваша атака вызывает поток крови, и ваш зверь впадает в бешенство.

На день † **Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник до конца сцены получает бонус таланта +2 к броскам атаки и урона. Кроме того, зверь получает 10 временных хитов.

Зверь: Если ваш спутник — кабан, паук или ящер, то количество временных хитов равно 20.

Отслеживающий выстрел **Атака следопыта 15**

Этим выстрелом вы оцениваете врага, выясняя, как атаковать его дальше.

На день † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: До тех пор, пока вы не попадёте по врагу опять, или до конца сцены, вы получаете бонус таланта к броскам атаки по цели, равный вашему модификатору Мудрости.

Пробивающий доспехи выстрел **Атака следопыта 15**

Вы тщательно целитесь в слабое место доспеха врага и совершаете смертельный выстрел.

На день † **Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Стальной шквал **Атака следопыта 15**

Вы взмахиваете вокруг себя клинками, после чего вновь уходите в оборону.

На день † **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД (основное) и Сила против КД (дополнительное), две атаки на каждую цель

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попали хотя бы два раза, то получаете бонус +2 к КД до начала своего следующего хода.

Промех: Половина урона от каждой атаки.

Удар по артерии **Атака следопыта 15**

Рана небольшая, но сильно кровоточит.

На день † **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), а также продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Последствие: Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).



ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 16 УРОВНЯ

Закрученный выстрел Приём следопыта 16

На какой-то миг кажется, что вы вот-вот промахнётесь.

На день ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы промахиваетесь дальнобойной неограниченной атакой

Эффект: Вы перебрасываете атаку.

Общее лечение Приём следопыта 16

Вы и ваш зверь-спутник пользуетесь силой друг друга, восстанавливая энергию.

На день ♦ Воинский, Зверь, Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и ваш зверь-спутник, находящийся во вспышке

Эффект: Все цели восстанавливают хиты, как если бы они использовали по исцелению.

Осторожный стрелок Приём следопыта 16

Ваша ловкая манеры стрельбы удерживает вас на безопасном расстоянии от врагов.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода все ваши дальнобойные атаки не провоцируют атак.

Стайная скрытность Приём следопыта 16

Двигаясь как один, вы с вашим зверем растворяетесь в тумане.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Малое действие Ближняя вспышка 2

Требование: Тренированная Скрытность.

Условие использования: У вас и у вашего зверя-спутника должно быть укрытие или покров.

Цели: Вы и ваш зверь-спутник, находящийся во вспышке

Эффект: Цели становятся скрытыми от всех врагов, от которых у них есть укрытие или покров.

Зверь: Если ваш спутник — змея, кошка или паук, он может находиться в пределах 5 клеток от вас, когда вы используете этот талант.

Чувства охотника Приём следопыта 16

Добыча от вас не скроется.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы до окончания стойки при атаке добычи не получаете штраф к броскам атаки за её покров и полный покров.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Вспышка дикости Атака следопыта 17

Вы машете оружием, удивляя врагов своей дикостью.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 2 против КД (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если попадают обе атаки, то цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.



35

Клинок и клык Атака следопыта 17

Атакуя как одно существо, вы с вашим зверем реёте врага на куски.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя.

Зверь: Если ваш спутник — змея, кабан, медведь или ящер, вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Молотящее заграждение Атака следопыта 17

Вы осыпаете врага градом стрел, причиняя сильную боль и лишая его возможности ходить.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД, три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки. Если попадают хотя бы две атаки, цель получает дополнительный урон 1к6. Если попадут все три атаки, то цель становится ещё и обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Охотничий зверь Атака следопыта 17

Ваш зверь кружит возле врага, не давая ему отступить.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель провоцирует от вас атаки, если в свой следующий ход будет совершать шаг или атаковать.

Эффект: До или после атаки ваш зверь-спутник может совершить шаг на 1 клетку. Если зверь совершает шаг, то цель предоставляет вам боевое превосходство для следующих атак, совершённых до конца вашего следующего хода.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кошка, паук или хищная птица, он может совершить шаг на 1 клетку и до и после атаки.

Убойное нападение Атака следопыта 17

Ваши атаки попадают по всем сгрудившимся врагам.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или одно дальнобойное оружие.

Цели: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), а также все смежные с целью враги получают урон, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Нахальный выпад Атака следопыта 19

Первый удар отшвыривает врага, а потом вы кидаете в него свой второй меч.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 3 клетки.

Промех: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Совершите вторичную дальнобойную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона и цель не становится изумлённой.

Обглядывающее нападение Атака следопыта 19

Ваш зверь вливается во врага и раздирает его плоть.

На день ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца своего следующего хода.

Эффект: Если цель уже была обездвиженной и ваш зверь начинает ход в смежной с ней клетке, цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивается).

Полная остановка Атака следопыта 19

Выбрав время для выстрела, вы стреляете в мчащегося на вас врага, который тут же падает и катится по земле.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Дальнобойное оружие

Триггер: Враг совершает по вам атаку в броске

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сбиваете цель с ног.

Промех: Половина урона и вы не сбиваете цель с ног.

Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаку от цели.

Право на добычу Атака следопыта 19

Уловив слабость врага, вы пытаетесь нанести добивающий удар.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Цель: Одно раненое существо, объявленное вами добычей

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 4[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная).

Тройное нападение Атака следопыта 19

Вы с диким криком совершаете три атаки с всё увеличивающимся потенциалом.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Одно, два или три существа

Атака: Сила против КД, три атаки (как минимум по одной атаке каждым оружием)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете по цели два раза, то толкаете её на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Если вы попали по цели три раза, то она становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Промех: Половина урона от каждой атаки.

Особенность: Если вы используете этот талант как дальнобойную атаку, то он не провоцирует атаки.

Яростный рык Атака следопыта 19

Ваш зверь громким воплем пугает врагов.

На день ♦ Воинский, Зверь, Страх

Стандартное действие Ближняя вспышка 2 (зверь)

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Бонус атаки зверя против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости, цель толкается на 1 клетку и становится изумлённой (спасение оканчивается).

Зверь: Если ваш спутник — волк, змея, кошка или медведь, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Промех: Половина урона, цель толкается на 1 клетку и не становится изумлённой.



ДЕЯНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ

Дикий бросок

Приём следопыта 22

Ваш зверь прыгает, чтобы перехватить угрозу, или чтобы убежать от врага.

На день ♦ Воинский, Зверь

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: По вашему зверю-спутнику попадает атака или враг входит в клетку, находящуюся в пределах 5 клеток от вас

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает шаг на расстояние, равное его скорости.

Непоколебимое восстановление

Приём следопыта 22

Вас не сразит никакая беда, вы очень стойки.

На день ♦ Воинский, Исцеление

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже

Эффект: Вы используете исцеление и можете совершить шаг на 1 клетку.

Охота на стадо

Приём следопыта 22

Вы объявляете охоту на всех ближайших врагов.

На день ♦ Воинский

Малое действие **Ближняя вспышка 1**

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Эффект: До конца вашего следующего хода вы объявляете всех целей своей добычей и можете причинить урон от умения Добыча охотника каждому из них, по которому попадёте.



35

Самоотверженная жертва

Приём следопыта 22

Вы или ваш зверь выходите навстречу атаке, заслоняя других.

На день ♦ Воинский, Зверь

Немедленное прерывание **Ближняя вспышка 1**

Триггер: Вы или смежный с вами зверь-спутник получаете урон от атаки

Цели: Вы и ваш зверь-спутник, находящийся во вспышке

Эффект: Цель, получившая урон от вызвавшей срабатывание атаки, получает лишь половину урона, а другая цель получает оставшуюся часть урона (если от вызвавшей срабатывание атаки урон получают обе цели, то одна цель может получить половину урона второй). Цель, принявшая на себя оставшуюся часть урона, получает временные хиты, равные вашему уровню.

Сверхъестественные чувства

Приём следопыта 22

Задельствовав все свои чувства, вы видите невидимых и слышите затаившихся.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие **Персональный**

Требование: Тренированная Внимательность.

Эффект: До окончания стойки вы получаете слепое зрение 5 и бонус таланта +5 к проверкам Внимательности.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Бесстрастное падение

Атака следопыта 23

Вы привычным движением роняете врага своим дополнительным оружием.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Изумляющий залп

Атака следопыта 23

Вы можете метко выстрелить в одного, а можете быстро выстрелить в двух. В любом случае, вы шокируете врагов.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Цели: Одно или два существа

Атака: Ловкость против КД, по одной атаке на цель. Если вы целитесь только в одно существо, то получаете бонус +2 к броску урона. Если вы нацеливаетесь на двух существ, то получаете штраф -2 к обоим броскам атаки.

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Калечащий выстрел **Атака следопыта 23**

Враг пошатывается от вашего выстрела, и какое-то время ходит с большим трудом.

На сцену ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Дальнобойное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится замедленной до начала вашего следующего хода. Если цель является вашей добычей, то она становится не замедленной, а обездвиженной до начала вашего следующего хода.

Сметающая ярость **Атака следопыта 23**

Вы кидаетесь на врага, отвлекая его, а ваш зверь подходит и ударяет.

На сцену ✦ **Воинский, Зверь, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие (зверь 1)**
Цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство вашему зверю-спутнику.

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 3[Зв] + модификатор Силы зверя.

Зверь: Если ваш спутник — змея, кабан или ящер, то вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Травля **Атака следопыта 23**

Вы толкаете врага в одну сторону, а ваш зверь тут же его догоняет.

На сцену ✦ **Воинский, Зверь, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие (зверь 1)**
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки. Ваш зверь-спутник может совершить шаг на 4 клетки и должен остановиться в смежной с целью клетке.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кошка, медведь, паук или хищная птица, то расстояние, на которое он совершает шаг, равно его скорости.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Верный выстрел **Атака следопыта 25**

Иногда можно попасть в совершенно любое существо.

На день ✦ **Воинский, Надёжный, Оружие**
Стандартное действие **Дальнобойный видимость**
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость – 2 против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости.

Возрождение следопыта **Атака следопыта 25**

С грацией бессмертных существ вы перемещаетесь куда хотите и бьёте, готовясь к новому нападению.

На день ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 4[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная).

Эффект: До или после атаки вы можете совершить шаг, на расстояние, равное своей скорости. Если вы использовали все свои атакующие таланты на сцену, вы восстанавливаете один атакующий талант следопыта на сцену, который вы использовали в этой сцене. Либо же, если вы попадаете этой атакой по добыче, то можете вместо этого причинить дополнительный урон 4[Ор].

Первобытное буйство **Атака следопыта 25**

Превратившись в размытое пятно, вы со зверем прыгаете вперёд, сбивая врага.

На день ✦ **Воинский, Зверь, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное оружие (зверь 1)**

Условие использования: Вы и ваш зверь-спутник должны атаковать в броске и использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] и цель сбивается с ног.

Зверь: Если ваш спутник — кабан, кошка, паук, хищная птица или ящер, первичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Ваш зверь-спутник может совершить шаг на 1 клетку, и вы совершаете вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона.

Последствия засады **Атака следопыта 25**

Вы выпрыгиваете из теней, срубаете двух врагов и тут же исчезаете из виду.

На день ✦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цели: Одно или два существа, захваченные врасплох или те, от которых вы скрыты

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная), по одной атаке на цель

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы + модификатор Мудрости (рукопашная) или урон 5[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости (дальнобойная), а также вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости. Если вы скрыты от цели, когда совершаете атаку, то вы остаётесь скрытым, если обладаете укрытием или покровом.

Промех: Половина урона и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Если у вас есть укрытие или покров, вы можете совершить проверку Скрытности с бонусом +2, чтобы остаться скрытым.



Преследование дикой охоты **Атака следопыта 25**

Вы испарываете врага, и ваш зверь начинает стремиться к терпящей силы добыче.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены в каждом своём ходу, до того как вы совершите свои действия, вы можете свободным действием приказать своему зверю-спутнику совершить шаг на расстояние, равное его скорости, в пространство, которое ближе к цели или смежно с целью. Кроме того, цель провоцирует атаки от вашего зверя, когда совершает шаг или совершает атаку, не включающую зверя в качестве цели.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ**Болезненный порез** **Атака следопыта 27**

Вы оставляете рану, которая откроется от малейшего напряжения.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если до начала вашего следующего хода цель атакует или перемещается более чем на 1 клетку, она получает дополнительный урон 4[Ор].

Животный захват **Атака следопыта 27**

Ваша атака не оставляет врагу идей о том, как вырваться из вашего окружения.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Если вы и ваш зверь-спутник оба окружаете цель, цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.

Зверь: Если ваш спутник — волк, кабан, кошка, паук или хищная птица, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Поимка и сброс **Атака следопыта 27**

Быстрый удар вашего зверя валит врага на землю, а вы со спокойным сердцем бьёте лежачего.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Первичная атака: Бонус атаки зверя против Реакции

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя и цель сбивается с ног.

Зверь: Если ваш спутник — змея, медведь или ящер, то он сдвигает цель на 1 клетку.

Эффект: Вы совершаете вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ**Конец страданий** **Атака следопыта 29**

Намереваясь добить врага, вы бьёте с ужасной силой.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно раненое существо

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 8[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Кровавая резня знатока охоты **Атака следопыта 29**

Ваша ужасная атака попадает в жизненно важное место, быстро забирая жизнь у врага.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или

Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости (рукопашная) или Ловкость против Стойкости (дальнобойная)

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы или урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, а также продолжительный урон 20 (спасение оканчивает).

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

НОЧНОЙ ДОЗОР

Варис засел на толстой ветке, а его пантера Шара залегла чуть пониже. Они наблюдали за дорогой, впившись в кору пальцами и когтями. Двигались только их глаза, следящие за всем подряд — за каждым осенним листом, падающим на землю, за каждой белкой, бегущей по упавшей хвое или ветке.

Когда последний луч солнца покинул небо и друзья Вариса улеглись спать у подножия его дерева, он закрыл глаза и окунулся в звуки леса: редкие крики совы, стрёкот сверчков, вопли древесных лягушек и далёкий шум медведя, идущего по листве. Он даже слышал, как медведь приноживается, разыскивая под листьями съедобные корешки.

Он почувствовал, что Шара стала дышать ещё осторожнее, и открыл глаза. Луна окутала деревья

серебряным светом, достаточным для его эльфийских глаз. Он взглянул на Шару и проследил за её взглядом, после чего заметил то, что встревожило её: тёмная фигура, крадущаяся в тенях деревьев, шла к лагерю. Потом он увидел вторую фигуру, третью, а потом ещё. Все они крались в полной тишине, окутавшись тьмой.

Дыхание Шары превратилось почти что в рычание, и Варис поднял палец, чтобы она молчала. То ли из-за этого движения, то ли из-за дыхания пантеры, но первое существо подняло вверх руку и замерло. Варис мог различить глазки-бусинки гоблина, рыщущие по лесу, но инициатива была за ним. Одновременно зарывав, Варис и Шара спрыгнули с дерева, и гоблин был мёртв ещё до того как их ноги достигли земли.

Танец пяти снарядов **Атака следопыта 29**

Осторожно перемещаясь, вы пускаете во врагов пять снарядов, причём каждый из них опаснее предыдущего.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цели: Одно, два, три, четыре или пять существ

Атака: Ловкость против КД, пять атак

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки. Если вы попадаете по цели как минимум два раза, вы толкаете её на 1 клетку. Если вы попали по цели как минимум четыре раза, вы также сбиваете её с ног. Если вы попали по цели пять раз, она становится ещё и обездвиженной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона от каждой атаки.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку после каждой атаки.

Торнадо двойных ударов **Атака следопыта 29**

Вы двигаетесь и бьёте с такой скоростью, что доказательством вашего движения являются лишь враги, покрывающиеся ранами.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

СЛЕДОПЫТЫ РАЗНЫХ РАС

Высокая Сила делает из драконорождённых отличных следопытов с двумя клинками или приручёнными зверьми. Обычно они приручают дрейков.

Следопыты дварфов встречаются редко, но их высокая Мудрость и врождённое упорство иногда подталкивают их героев к тому, чтобы стать следопытами. Большая их часть выбирает сражение с двумя оружиями, и используют при этом топоры, кирки или молоты.

Полурослики редко становятся следопытами. Так как рост не позволяет использовать длинные луки, большинство их следопытов приручают зверей, предпочитая хищных птиц.

Немногие тифлинги становятся следопытами, но выбравшие этот путь предпочитают использовать в рукопашном бою два клинка. Некоторые следопыты тифлингов узнают как наделять свои атаки адским пламенем — смотрите путь совершенства «рождённая в аду тень» (страница 63).

Смотрите также «следопыты эладринов» и «следопыты эльфов» на страницах 44 и 45.

**Удар знатока охоты** **Атака следопыта 29**

Вы режете плоть, а ваш зверь впицается в это место зубами.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает вторичную атаку по цели. Если первичная атака делает цель раненой, то зверь для вторичной атаки получает боевое превосходство.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 5[Зв] + модификатор Силы зверя.

Промех: Половина урона.

Зверь: Если ваш спутник — волк, змея или медведь, вторичная атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Обратите внимание: Маршал пограничья, путь совершенства, описанный на 119 странице, доступен для персонажей, являющихся одновременно и следопытами и военачальниками (мультиклассировавшихся во второй класс).

БЕГУЩИЙ В СТАЕ

«В бегу со стаей становишься с ней единым».

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка животных, зверь-спутник (волк)

Гуманоиды с начала времён брали сообразительных зверей себе в спутники. Чаще всего это были животные из семейства псовых. У псовых как у самих гуманоидов есть коллективное мышление и социальный строй. Не секрет, что практические все гуманоидные расы — от людей и гоблинов до элдринов и гноллов, содержат гончих или родственных собакам зверей.

Мифы гласят, что в то время как гуманоиды приручали псовых, сами псовые приспособлялись для своих нужд гуманоидов. Одна из таких историй гласит о Курнгарле, Курне Охотнике. Вскоре после падения империи тифлингов, когда ненависть к их расе ещё не прошла, у неких людей родился тифлинг. Родители оставили его в зачарованном лесу на верную погибель, но по какой-то прихоти судьбы — или, как говорят некоторые, по капризу Мелоры — младенца нашли волки. Юнульф, «Госпожа Волков», приняла человеческого ребёнка, назвав его Рогатый Человек, хотя у неё уже был волчонок.

Живя с волчьей семьёй, Курнгарл развил невероятные навыки выживания на природе, обучаясь у самых разнообразных зверей. В конечном счёте Курнгарла нашёл исследователь dwarфов по имени Фаргрим, который и привёл его в древнюю крепость dwarфов Дуригирн. Молодой тифлинг поселился в этой крепости, но часто бродил по окрестным пустошам. Вместо имён dwarфов он использовал то, что дала ему волчья мать. Он лишь дословно перевёл его на dwarфский, и отзывался только на него и его более короткую форму Курн.

Курнгарл прошёл через многие приключения, и почти всегда рядом с ним был его волчий брат Грабор. Курн и Грабор слыли среди dwarфов Дуригирна лучшими охотниками и следопытами. Они даже встречаются в легендах других рас, сражающимися с чудовищами, в особенности, гноллами и великанами. Курн Охотник известен тем, что обращал диких животных против нечестивых людей из городов. В сущности, это пример идеального служителя Мелоры.

Несмотря на некоторые различия, у вас, как и у Курна, есть сверхъестественная связь с псовыми. Вы и ваш зверь действуете как слаженная пара в родной стае, состоящей из ваших союзников. Ваш зверь принимает ваши сигналы, и он хитёр и сообразителен как настоящий гуманоид. Ваш же дух имеет много общего с дикостью волка. Тот, кто видит вас вместе, с трудом сможет сказать, в чём разница между гуманоидом и животным.

УМЕНИЯ ПУТИ БЕГУЩЕГО В СТАЕ

Действие бегущего (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете свободным действием совершить шаг на расстояние, равное половине скорости до или после этого дополнительного действия.

Стайная охота (11 уровень): Если вы и ваш зверь-спутник во время вашего хода переместились как минимум на 2 клетки, вы оба до начала вашего следующего хода получаете бонус +1 к броскам атаки.

Хитрость пса (16 уровень): Если вы находитесь в пределах 5 клеток от своего зверя-спутника, вы можете приказывать ему малым действием совершить шаг на 1 клетку. Если вы это делаете, то тоже можете совершить шаг на 1 клетку.

ДЕЯНИЯ БЕГУЩЕГО В СТАЕ

Нападение бегущего в стае Атака Бегущего в стае 11

Работая в унисон, вы и ваш зверь нападаете с разных сторон, разделяя внимание врага.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Эффект: До первичной атаки и вы, и ваш зверь-спутник можете совершить шаг на 2 клетки.

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель для вторичной атаки предоставляет боевое превосходство вашему зверю-спутнику.

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против Реакции

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Ловкости зверя и цель сбивается с ног.

Волчья кожа Приём Бегущего в стае 12

Вы становитесь похожим на волка, ваши чувства обостряются, а шаги становятся тише.

На день ♦ Зверь, Первородный
Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны находиться в пределах 5 клеток от своего зверя-спутника.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Скрытности и Внимательности и бонус таланта +2 к скорости. Этот эффект длится 1 час, либо пока вы не окончите его малым действием, либо пока вы не потеряете сознание.

Укус в шею Атака Бегущего в стае 20

Ваш волк прыгает на врага, сваливает его на землю и кусает за уязвимое место.

На день ♦ Воинский, Зверь
Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 3[Зв] + модификатор Ловкости зверя, цель сбивается с ног и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промаш: Урона нет, цель становится замедленной и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ КАРАТЕЛЬ

«Самые опасные враги те, что понимают разницу между добром и злом, но сознательно выбирают зло. Они-то точно знают, что означает смерть».

Требование: Следопыт

Для простых охотников и героев обычные животные и бездумные чудовища — достойная добыча. Вне зависимости от способностей этих существ и злодеяний, которые они могут учинить, ими управляют лишь инстинкты и врождённая хитрость. Звери не могут оценивать и планировать, а без всего этого можно совершать только неосознанные злые деяния.

Гуманоиды же разумны и всё понимают. Даже зачатки разума в совокупности со способностью использовать оружие и наработанные навыки, делают врага очень и очень опасным. Самые порочные существа во вселенной встречаются среди гуманоидов, от гоблинов до повелителей демонов и божеств. Форма тела у всех у них настолько похожа, что знание одной особи помогает в борьбе против всех остальных видов.

Когда-то давно, то ли из мести, то ли из побуждений справедливости, вы решили сосредоточиться на устранении гуманоидных врагов. Вы отлично выслеживаете и боретесь с этими пронизательными врагами, убивая тех, кто заслуживает смерти, и отпуская тех, кого вам поручили найти. Для вас знание анатомии, болевых точек и умение вызвать страх — такое же эффективное оружие как лук и меч.

Вы так успешно справляетесь с этим, что получили репутацию безжалостного. Упоминание вашего имени внушает ужас тем, кто знает, что может встретиться с вами. Когда-нибудь, вы уверены, перед вами будут склоняться гуманоидные враги огромного масштаба.

УМЕНИЯ ПУТИ БЕЗЖАЛОСТНОГО КАРАТЕЛЯ

Безжалостное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то, чтобы совершить дополнительное действие, а на то, чтобы перебросить бросок атаки по гуманоидной цели, объявленной вами добычей.

Самая опасная добыча (11 уровень): Вы получаете бонус к броскам урона по всем гуманоидным целям, объявленным вами добычей, равный вашему модификатору Мудрости.

Длительная кара (16 уровень): Вы получаете бонус к причиняемому продолжительному урону, равный вашему модификатору Мудрости. Вы также получаете боевое превосходство над гуманоидными врагами, которые получают продолжительный урон.

ДЕЯНИЯ БЕЗЖАЛОСТНОГО КАРАТЕЛЯ

Калечащее попадание Атака Безжалостного карателя 11

Удар в болевую точку заставляет жертву корчиться и шататься.

На сцену † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная), а цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Если цель является гуманоидом, то становится ещё и ослабленной до конца вашего следующего хода.

3

Жуткое имя Приём Безжалостного карателя 12

Ваше имя внушает ужас в гуманоидных врагов.

На день † Воинский, Страх

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Все гуманоидные враги во вспышке, которые вас слышат

Эффект: Вы произносите своё имя и цели до конца сцены получают штраф –2 к броскам атаки по вам. Если у вас тренировано Запугивание, вы также получаете боевое превосходство над целями до конца своего следующего хода.

Кровавый напор Атака Безжалостного карателя 20

Если враг не отступит, он заплатит за это своей кровью.

На день † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная), три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная) от каждой атаки. После каждого попадания вы сдвигаете цель на 2 клетки и при этом можете совершить шаг на 2 клетки.

Промех: Урона нет, и после каждого промаха вы сдвигаете цель на 1 клетку и при этом можете совершить шаг на 1 клетку.

Эффект: Цель может свободным действием отменить любое вынужденное движение, вызванное этим талантом, но она получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает) за каждую отменённую клетку вынужденного движения.

89

Дикий дух

«Ты ему не нравишься. Мне тоже. Берегись — мы оба кусаемся».

Требования: Следопыт, классовое умение Дрессировка животных

Для большинства смертных животное — это питомец, спутник или дополнительный инструмент. Эти существа добывают пищу, трудятся, защищают и даже могут составить компанию. Очень в редких случаях взаимоотношения хозяина и зверя выходят за пределы этой обыденности. Для некоторых следопытов животные это и друзья, и охранники, и верное оружие.

Эти следопыты знают, что после образования связи способности и судьбы хозяина и его зверя переплетаются. Они развивают между собой связь, которая превосходит обычную речь и приближается к телепатии. Со временем эти отношения пропитываются магией. Она ещё сильнее сближает зверя и смертного за счёт преданности, ритуалов и общего дела. С этой техникой знакомы многие, хотя говорят, что изначально её придумали эльфы.

Эльф вы или нет, но у вас с вашим зверем-спутником именно такие отношения. Каждый из вас независим и смертельно опасен, но у вас общие эмоции и мысли. Каждый из вас знает, что нужно другому. Вы синхронно устраняете врагов, а союзники могут поклясться, что друг другу вы помогаете с такой скоростью, которую не позволяют никакие коммуникации. Со временем вы можете настолько сблизиться, что станете одним невероятным существом с двумя телами (смотрите эпическое предназначение Властелин Зверей на 151 странице).

Умения пути Дикого духа

Грозное сотрудничество (11 уровень): Пока вы находитесь в пределах 10 клеток от своего зверя-спутника, он получает бонус +2 к броскам урона.

Дикое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, ваш зверь-спутник также получает бонус +4 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

Духовная связь (16 уровень): Когда ваш зверь-спутник использует второе дыхание, вы можете потратить для этого своё исцеление, а не исцеление зверя.

Деяния Дикого духа

Дикий маневр Атака Дикого духа 11

Ваш спутник отвлекает внимание врага, что позволяет вам проплынуть за его спиной.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно смежное с вами существо

Эффект: Перед атакой ваш зверь-спутник может совершить шаг на 3 клетки.

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя + модификатор Ловкости зверя, а вы можете свободным действием совершить шаг на 3 клетки прочь от цели.



Быстрота духа Приём Дикого духа 12

По вашему сигналу зверь-спутник готовится действовать.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Цель совершает действие движения или получает бонус +2 к следующему броску атаки в текущей сцене.

Удар двойного духа Атака Дикого духа 20

Атакую и вместе и поодиночке, вы согласовываете удары с нападениями зверя, дабы максимально быстро устранить врагов.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник получает боевое превосходство над первичной целью для следующей атаки, которую он совершит до конца вашего следующего хода. После этого зверь совершает вторичную атаку.

Вторичная цель: Первичная цель или другое существо

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя + модификатор Ловкости зверя.

Эффект: Если вторичная цель не являлась первичной целью, вы получаете боевое превосходство над вторичной целью для следующей атаки, которую вы совершите по ней до конца своего следующего хода.

ИДУЩИЙ ЗА ГОРИЗОНТ

«Когда-нибудь эти глаза увидят все существующие царства».

Требование: Следопыт

Мир огромен, и исследована лишь малая его часть. Он жаждет исследований, вселяя страсть к путешествиям в храбрые сердца. Странствия по нему — это испытание навыков и выносливости, суровое испытание, награждающее отважных потрясающими видами, захватывающими схватками и многим другим. Однако мир природы — всего лишь один мир из миров огромной Вселенной. Другие планы существования тоже манят любознательных путников. Испытания и награды, которые они могут предложить, иногда даже нельзя себе представить, и тело путешественника подстраивается под суровый ритм странствий.

«Идущими за горизонт» традиционно называют неуёмных бродяг, странствующих по неисследованным областям Вселенной. Точно так же называют представителей свободного союза воителей, которые считают друг друга попутчиками на изумительной дороге жизни. Они путешествуют из одного места в другое, с плана на план, оттачивая навыки и приспосабливаясь к окружению. Они возвращаются изменёнными и знающими как лучше защищать мир, освоенный смертными.

Как и многие другие Идущие за горизонт, вы начали с путешествий по миру природы. Вы изучали его и защищали его обитателей от угроз из других миров. Потом вы бесстрашно покинули пределы мира природы, используя приобретённые навыки, и начали привязываться к далёким уголкам мироздания.

Вы и по сей день не можете долго оставаться на одном месте. Невиданные места манят вас своими тайнами. Ваша судьба что-то шепчет из далёких далей, и с каждым шагом вы приближаетесь к ней.



УМЕНИЯ ПУТИ ИДУЩЕГО ЗА ГОРИЗОНТ

Действие странника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете также совершить действие движения до или после этого действия.

Зрение Царства Теней (11 уровень): Вы получаете тёмное зрение. Если вы находитесь в Царстве Теней, вы также получаете бонус +5 к проверкам Внимательности.

Влияние Астрала (16 уровень): Вы получаете бонус к спасброскам от смерти и значению исцеления, равный вашему модификатору Мудрости. Если вы находитесь в Астральном Море или на любом божественном домене, вы не умираете от трёх проваленных спасбросков от смерти, хотя урон всё ещё может вас убить.

УМЕНИЯ ИДУЩЕГО ЗА ГОРИЗОНТ

Мировой удар Атака Идущего за горизонт 11

Вы вкладываете в свой удар магию земли, причиняя повышенный урон иномировым существам.

На сцену ✦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Если у цели есть происхождение не «природный», эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости и цель становится изумлённой до начала вашего следующего хода.

Фейский ходок Приём Идущего за горизонт 12

Часть Страны Фей, которую вы храните в своём сердце, позволяет мгновенно перемещаться.

На сцену ✦ Магический, Телепортация

Действие движения Персональный

Эффект: Вы можете телепортироваться на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Мудрости. Если вы находитесь в Стране Фей, вы можете телепортироваться на 3 дополнительные клетки.

Особенность: Если у вас есть зверь-спутник и он находится в смежной с вами клетке, он может телепортироваться вместе с вами.

Кара Стихийного Хаоса Атака Идущего за горизонт 20

В вас кружит стихийная энергия, которую вы выпускаете, когда ударяете врага.

На день ✦ Магический, Оружие; Звук, Излучение, Кислота, Огонь или Холод

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Вы сами выбираете вид урона: звук, излучение, кислота, огонь или холод, и цель получает продолжительный урон этим видом урона 10 (спасение оканчивает). Если вы находитесь на Стихийном Хаосе, то продолжительный урон равен 20.

Промех: Половина урона и продолжительного урона нет.

КЛИНКОВАЯ БАНЬШИ

«Этот гул — звук твоей приближающейся смерти».

Требования: Следопыт, эладрин

Страна Фей пропитана мистической энергией от сумеречного неба до сверкающих земных глубин. Фейские существа, её дети, буквально купаются в магии. Даже простейшие существа обладают силами, недоступными смертным из мира природы.

Эладрины — прямые наследники магии Страны Фей. Люди и другие существа укрощают части своего мира, а эладрины покоряют части Страны Фей согласно своим фейским представлениям. Их сложное сообщество, богатое традициями и ремёслами, живёт в согласии со Страной Фей. Следуя обычаям, заведённым в стародавние времена богом Кореллоном, эладрины считают жизнь и все её проявления искусством. Всё, что они делают, чудесное или злобное, отражает эти идеалы.

Как и существа из мира природы, эладрины сражаются и умирают за свой образ жизни. Все эладрины владеют длинным мечом, традиционным оружием. Они владеют воинскими тренировками, учащими использовать врождённую магию духа, а также стихий.

Клинок из Страны Фей или выкованный эладрином, поражает своей красотой. Металл его дрожит от сокрытого потенциала. Некоторые эладрины куют сталь так, что клинок поёт песнь их сердца. Эта песнь — плач фей, предвещающий конец чьей-то жизни, и владельцев таких клинков во всей вселенной называют клинковыми баньши.

За долгие годы вы развили потрясающую связь со своими клинками. Вы понимаете тайную душу фейской стали. Её жуткий голос, который ни с чем не спутать, выражает вашу досаду об убийстве живых существ. В сражении ваши клинки гудят, вызывая вибрации, которые раздрают плоть врагов. Однако если ваша душа склонна к дружбе и состраданию, ваши клинки вне сражений гудят от вашей доброты, внося гармонию в жизнь других.

УМЕНИЯ ПУТИ КЛИНКОВОЙ БАНЬШИ

Действие баньши (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, используя два рукопашных оружия, все смежные с вами враги получают урон звуком, равный вашему модификатору Мудрости.

Клиновый прорыв (11 уровень): Когда вы используете два рукопашных оружия, все существа, по которым вы во время своего хода попали более чем одной рукопашной атакой, получают штраф -2 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

Воющие клинки (16 уровень): Пока вы используете два рукопашных оружия, ваши рукопашные атаки причиняют дополнительный урон звуком, равный вашему модификатору Мудрости.

ДЕЯНИЯ КЛИНКОВОЙ БАНЬШИ

Стальной крик Атака Клинковой баньши 11

Вы сталкиваете клинки между собой, издавая оцепеняющий скрежет.

На сцену † Воинский, Звук, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать длинный меч и ещё одно рукопашное оружие.

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Сила против Воли

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

Успокаивающий рокот Приём Клинковой баньши 12

Ваши клинки тихо урчат, проникая в сознание союзников и придавая им сил.

На день † Воинский, Исцеление, Оружие

Малое действие Ближняя вспышка 3

Условие использования: Вы должны использовать длинный меч и ещё одно рукопашное оружие.

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Все цели могут использовать по исцелению, чтобы или восстановить хиты или избавиться от изумлённого или ошеломлённого состояния.

Бьющие по сознанию клинки Атака Клинковой баньши 20

Вы своими клинками рисуете в воздухе фейский узор, позволяющий контролировать врага, пока вы не испустите разрушительный вопль.

На день † Воинский, Надёжный, Оружие, Очарование

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать длинный меч и ещё одно рукопашное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Вы можете стандартным действием окончить эффект доминирования и причинить урон звуком 5к6 цели и всем смежным с ней существам.



ЛАВИННЫЙ МЕТАТЕЛЬ

«Давай, продолжай меня веселить. Мне не нужен лук, чтобы попасть по тебе».

Требование: Следопыт

Первыми лавинными метателями были дварфы, порабощённые древней империей великанов. Доведённые до отчаяния страданиями и бесконечной работой они придумали как сражаться рабочими инструментами. Они разработали воинскую технику, позволившую быть в бою более универсальными. Повстанцам нужно было убивать из засад, на расстоянии, и не давать врагам отступать. Для сражения с превосходящими по росту и скорости врагами нужны были немалые навыки.

Восставшие дварфы взяли за молоты и топоры и метнули их в лица своих угнетателей. Затем, нанеся удары по ногам своих огромных врагов, первые лавинные метатели сбежали в глушь. Они поселились в подземных залах, вырубленных самостоятельно в скале, ибо туда их враги не смогли бы даже протиснуться. После этого дварфы объявили великанам войну во имя Морадина.

Кланы дварфов пронесли стиль сражения лавинных метателей через века. Они сохранили его в первозданном виде, и при этом вовсе не держали в тайне. Кроме того, хоть лавинные метатели и упоминаются впервые в фольклоре дварфов, но и другие расы могли самостоятельно придумать такую же тактику.

Вы — лавинный метатель, и вы эффективны как в рукопашном бою, так и в бою на расстоянии. Вместо того чтобы овладевать только одним стилем сражения следопыта, вы используете рукопашное оружие, которое можно метать. Да, расстояние и урон меньше чем у лука, но зато вы универсальны, и можете вначале ударить стоящего рядом врага, а потом метнуть оружие в тех, что стоят чуть поодаль.

УМЕНИЯ ПУТИ ЛАВИННОГО МЕТАТЕЛЯ

Знаток метания (11 уровень): Когда вы используете лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие в качестве дальнобойного оружия, увеличьте кость урона оружия на один размер.

Метающее действие (11 уровень): Когда вы затратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете свободным действием совершить стандартную дальнобойную атаку лёгким метательным или тяжёлым метательным оружием. Эта дальнобойная атака не провоцирует атак. После этого вы можете совершить своё дополнительное действие.

Невероятный метатель (16 уровень): Вы не получаете штраф к броскам атаки, когда используете лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие по цели, находящейся на максимальной дальности.

ДЕЯНИЯ ЛАВИННОГО МЕТАТЕЛЯ

Оползневый удар **Атака Лавинного метателя 11**

Вы устремляетесь вперёд, ударяя оружием в конце движения.

На сцену † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Одно или два существа

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), по одной атаке на цель

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Трюк быстрого выхватывания **Приём Лавинного метателя 12**

Вы выхватываете и прячете оружие с невероятной скоростью.

Неограниченный † Воинский

Свободное действие Персональный

Эффект: Вы вынимаете или убираете одно или два оружия.

Всплеск стали **Атака Лавинного метателя 20**

Атакуя обоими оружиями, вы делаете небольшую паузу и ищете цели для новых атак.

На день † Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] (основное оружие) + 2[Ор] (дополнительное оружие) + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичные цели: Одно или два существа, но не первичная цель

Вторичная атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), по одной атаке на цель

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости.

Промех: Половина урона.



ЛЕСНОЙ ЛУЧНИК

«Натягивая тетиву, приносишь клятву. Полёт стрелы — её исполнение».

Требования: Следопыт, эльф

Как и у родственных им элдринов, у эльфов есть время и желание делать всё изысканно и витиевато. Они стараются делать не просто хорошо, а очень хорошо, вовлекая в процесс и тело и сознание и душу. Любая работа заслуживает того, чтобы делать её красиво, даже если это лишь обучение чему-нибудь. Кроме того, феи считают, что объединяя две несовместимые вещи, можно получить нечто прекраснее, чем составляющие компоненты. И это касается не только стрельбы из лука.

Много веков тому назад, придя в мир природы и отделившись от элдринов, эльфам пришлось выживать во враждебной глуши. Их силой стали бдительность и изящество. Избранным же оружием для охоты и партизанских боевых действий стал лук.

Течение магии в фейской душе позволило многим эльфам создать духовную связь со своим луком. Цели этих лучников скрываются в густых лесах и местах, изобилующих укрытием. Звук натягиваемой тетивы или малейшего намёка на перемещение в подлеске уже достаточно для того, чтобы выстрелить первым, опережая возможного врага. Мастера эльфийской стрельбы могут легко расправиться с несколькими врагами, и со временем могут так развить навыки, что их стрелы будут буквально преследовать целей.

Вы продолжаете эту славную традицию. Бродя по диким и опасным местам с одним лишь колчаном и луком, вы стали образцом эльфийской меткости. Ваши тонкие чувства никому не превзойти, и ваши стрелы летят точно в цель. Никаким другим охотникам и лучникам с вами не сравниться. Ваш дух предупреждает вас о том, чего нельзя увидеть глазами. Если ваши навыки и героические деяния уведут вас в чужие земли, оставшиеся эльфы будут считать вас примером и образцом для подражания.



35
after Schoonover

94

УМЕНИЯ ПУТИ ЛЕСНОГО ЛУЧНИКА

Действие лучника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, ваши броски дальнобойных атак до конца вашего следующего хода не получают штрафов за укрытие, отличное укрытие, покров и полный покров.

Лесные чувства (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности.

Интуитивный охотник (16 уровень): Совершая дальнобойные атаки, вы добавляете свой модификатор Мудрости к дополнительному урону, причинённому классовым умением Добыча охотника.

ДЕЯНИЯ ЛЕСНОГО ЛУЧНИКА

Расколотое древко

Атака Лесного лучника 11

Как только враг начинает атаку, вы стреляете ему по глазам.

На сцену † Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Дальнобойное оружие

Триггер: Враг попадает дальнобойной атакой по вам или по союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -5 к вызвавшему срабатыванию броску атаки.

Эльфийская стрельба

Приём Лесного лучника 12

Вы с лёгкостью концентрируетесь сразу на двух целях.

На сцену † Воинский

Малое действие Дальнобойный видимость

Цель: Одно существо

Эффект: Вы объявляете цель своей добычей, даже если это не ближайший к вам враг. Эта цель не считается при учёте количества добыч, которые могут у вас быть одновременно, хотя вы по-прежнему можете причинять урон от Добычи охотника только один раз в раунд.

Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаки.

Именованная стрела

Атака Лесного лучника 20

Произнеся имя врага на Эльфийском, вы выпускаете стрелу и смотрите, как она летит и попадает точно в цель.

На день † Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Если вы произносите имя цели в момент использования таланта, вы объявляете цель своей добычей и не получаете штрафов к броску атаки за укрытие, отличное укрытие, покров и полный покров.

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 4[Or] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если вы произнесли имя цели, то она становится не изумлённой, а ошеломлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода. Если вы произнесли имя цели, то она становится не изумлённой, а ошеломлённой до конца своего следующего хода.

ОХОТНИК С ДИКОЙ КОШКОЙ

«Этот кот пронизателен и свиреп, точь-в-точь как его хозяин».

Требования: Следопыт, классовое умение
Дрессировка животных, животное-спутник (кошка)

Независимость, бесстрашие и невероятная скорость мышления тела — всё это о кошках. Перед решительными действиями они предпочитают внимательно посмотреть на мир с выгодной позиции. Тихие и шепетильно чистые кошки любят игры, но если нужно сражаться, сражаются яростно. Это скрытные охотники, обожающие засады и стремительные броски, убивающие добычу с максимальной скоростью. В окружении же друзей кошки очень ласковые и заботливые.

В кошках вы видите себя, да и в себе видите частичку кошки. Вы — тоже осторожный и стремительный охотник, обладающий кошачьей грацией и храбростью. Вы обожаете неожиданные и быстрые атаки, и трудно найти кого-либо, кто был бы так же независим как вы.

Может быть именно поэтому вы и взяли себе в спутники дикую кошку (хотя, может быть, это кошка выбрала вас). Вы развивали в себе кошачьи качества, став созерцательным, хитрым и скрытным. Ваш же спутник стал с вашей помощью сильным воином, который с помощью навыков хищника устраняет врагов, как если бы они были его добычей.

Со временем слава будет греметь не только о вас, но и о вашей кошке. По ней вас будут узнавать встречные. В конце пути ваша кошка уйдёт в легенды вместе с вами, как если бы вы были одним целым.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ ОХОТНИКА С ДИКОЙ КОШКОЙ

Крадущееся действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также получаете покров до конца своего следующего хода.

Поиск шеи (11 уровень): Вы и ваш зверь-спутник получаете бонус +1 к броскам атаки и урона по раненым врагам, объявленным вами добычей.

Добыча кошки (16 уровень): Когда вы или ваш зверь-спутник опускаете хиты врага до 0 (вне зависимости от того, был ли враг вашей добычей), вы можете объявить новую добычу свободным действием, а не малым.

ДЕЯНИЯ ОХОТНИКА С ДИКОЙ КОШКОЙ

Кошачий удар Атака Охотника с дикой кошкой 11

Ваши острые чувства позволяют ударить точно в брешь в защите противника.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или
Дальнобойное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Если у вас есть боевое превосходство над целью, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.



Незаметное движение Приём Охотника с дикой кошкой 12

Вы со своей кошкой стелетесь как туман по траве.

На сцену ♦ Воинский
Стандартное действие Ближняя вспышка 1
Условие использования: У вас и у вашего зверя-спутника должен быть покров.

Цели: Вы и ваш зверь-спутник во вспышке

Эффект: Каждая цель получает полный покров до конца вашего следующего хода или пока не атакует.

Прыжок пантеры Атака Охотника с дикой кошкой 20

По вашему сигналу кошка устремляется на врага, разрывая его когтями и клыками.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие
Стандартное действие Рукопашный зверь 1
Цель: Одно существо, объявленное вами добычей
Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Ловкости зверя. Если ваш зверь-спутник был скрыт от цели в начале вашего хода, эта атака причиняет дополнительный урон 3[Зв].

Промач: Половина урона.

Эффект: До и после атаки ваш зверь-спутник может совершить шаг на расстояние, равное его скорости, игнорируя труднопроходимую местность.

РОЖДЁННАЯ В АДУ ТЕНЬ

«Мои предки дорого заплатили за тайны Девяти Адов. Почему бы мне не воспользоваться их жертвой?»

Требования: Следопыт, тифлинг

Вы — существо из мира природы, но на вас лежит бремя договора, который ваши предки заключили с дьяволами. Вы обречены быть одиночкой — другие относятся к вам предосудительно и вам приходится сражаться с настоящими отродьями тьмы.

Вы давно заметили тьму внутри себя, но то скрывали её, чтобы не вызвать гнев фанатиков, то демонстрировали её, чтобы вселять страх во врагов. Вы обнаружили древние тайны своего народа. Вы преодолели дурные сны и позывы, и овладели своей природой. В конечном счёте вы овладели зловещими знаниями своих бессмертных предков и активно используете их.

Неважно как вы овладели этими тайнами, в затерянных катакомбах, внутри себя, или в мучительных видениях. Важно то, что вы узнали как выпускать свой скрытый потенциал, произнося слова силы, известные немногим. Этими губительными фразами вы можете причинять боль, а также вызывать огонь и тени. Вы даже можете принимать облик своих великих предков и взлетать в воздух.

Тьма, которую вы впустили в себя, теперь окрашивает ваши деяния. Ваши героические поступки и репутация вас и ваших товарищей покрыты дьявольским наследием, к которому вы добровольно обратились. Финал вашей истории окончательно определит, оправдывает ли цель ваши средства.

УМЕНИЯ ПУТИ РОЖДЁННОЙ В АДУ ТЕНИ

Жертвенное действие (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на совершение дополнительного действия, а на то, чтобы причинить своей добыче урон огнём, равный вашему урону от умения Добыча охотника.

Пир охотника (11 уровень): Каждый раз, когда вы опускаете хиты своей цели до 0, вы получаете временные хиты в количестве, равном 1 + ваш модификатор Телосложения.

Касание адского огня (16 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете по своей добыче рукопашной или дальнобойной атакой, цель до конца вашего следующего хода теряет сопротивляемость и иммунитет к огню.

ДЕЯНИЯ РОЖДЁННОЙ В АДУ ТЕНИ

Удар кусающей тени Атака Рождённой в аду тени 11

Прямо перед совершением атаки вы шепчете слово силы, которое делает врага уязвимее, а вас окутывает вуалью тьмы.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цели: Одно или два существа

Атака: Сила против КД (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Харизмы от каждой атаки и цель получает уязвимость 5 всем вашим атакам до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы получаете покров до начала своего следующего хода.

Дьявольские крылья Приём Рождённой в аду тени 12

Вы летите на рваных кожаных крыльях. Приземлившись, вы растворяетесь в дурно пахнущем тумане.

На сцену ♦ Воинский

Действие движения Персональный

Эффект: Вы пролетаете количество клеток, равное своей скорости и в конце этого перемещения должны приземлиться. После этого вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Плеть погребального огня Атака Рождённой в аду тени 20

Произнося слово силы, вы окутываете свои клинки адским пламенем, придающим вашим атакам скорость.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель получает продолжительный урон огнём 10 и теряет сопротивляемость и иммунитеты к огню (спасение оканчивает и то, и другое).

Промач: Половина урона.

Эффект: Вы получаете покров до конца своего следующего хода.



СНАЙПЕР

«Чем быстрее они подойдут, тем быстрее я их застрелю».

Требование: Следопыт

Очень многие добиваются совершенного владения одним-единственным видом оружия. В легендах много примеров воинов, ставших единым целым со своим мечом и убийц, не способных промахнуться кинжалом. Легенды ходят и о тех, кто с небывалым мастерством пользуется луками и арбалетами.

Кто-то пользуется луком чтобы не вступать в ближний бой. Других к этому подталкивают врождённые навыки и сама судьба. Лучники встречаются где угодно, от регулярных войск до отрядов наёмников, среди знатных вельмож и злодеев. Примером может послужить Боевой стрелок (*Книга игрока*), тактический стрелок, хорошо сражающийся в хаосе небольших схваток.

В отличие от других лучников, снайпер стремится прославиться не только меткостью и навыками, но и количеством, а также видами побеждённых врагов. Быстрая стрельба, меткость и смертоносность — вот характерные черты снайпера наряду с умением использовать лук и арбалет так, как могут немногие. Некоторые желающие стать снайперами ищут других лучников и вызывают их на дуэль до смерти.

Вы отточили свои навыки в обращении с луком или арбалетом, а также обладаете желанием стать лучшим из лучших. Вы стреляете быстрее, чем этого ждут от вас другие. Когда враги пытаются сблизиться с вами, вы стреляете в них, не забывая и о защите. Тот, кто смотрит на вас со стороны, может поклясться, что ваши стрелы живые. Когда-нибудь вы наведёте свой лук на того врага, чья смерть сделает вас легендой.

УМЕНИЯ ПУТИ СНАЙПЕРА

Действие быстрой стрельбы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете совершить свободным действием стандартную дальнобойную атаку из лука или арбалета до или после дополнительного действия.

Провоцированная стрельба (11 уровень): Вы можете использовать лук или заряженный арбалет для совершения провоцированных атак. Эти атаки не провоцируют атак от других.

Самонаводящиеся стрелы (16 уровень): Вы не получаете обычный штраф к броскам атаки за укрытие и покров при совершении дальнобойной атаки по существу, объявленному вами добычей. Вы по-прежнему получаете штраф за полный покров и отличное укрытие.

ДЕЯНИЯ СНАЙПЕРА

Удар и выстрел Атака Снайпера 11

Вы вонзаете стрелу во врага, после чего накладываете на тетиву и выстреливаете в другого.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Условие использования: Вы должны использовать лук или арбалет.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего хода. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в пределах дальности оружия, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Отличный прицел Приём Снайпера 12

Вы тратите драгоценное время, но совершаете действительно смертоносный выстрел.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Малое действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать дальнобойное оружие.

Эффект: До конца вашего следующего хода ваша следующая дальнобойная атака получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Мудрости. Если вы до совершения дальнобойной атаки перемещаетесь или получаете урон, бонус теряется.

Нарастающий залп Атака Снайпера 20

Вы посылаете стрелы во врагов с всё увеличивающейся меткостью.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Ловкость + 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Совершите третичную атаку.

Третичная цель: Одно существо, но не первичная и не вторичная цель

Третичная атака: Ловкость + 4 против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.



ТАНЦОР С КЛИНКАМИ

«Сталкивающиеся клинки создают ритм нашего последнего с тобой танца».

Требование: Следопыт

Полурослики издавна используют музыку и развлечения для облегчения физического труда и рутинных задач. На рассвете своей расы они создали танцевальные движения, подражавшие боевым навыкам — и это сделало их ещё опаснее в бою. Они поняли, что для таких движений идеально подходят клинки. Боевые танцы развивались, и клинки стали неотъемлемой частью этого стиля.

Полурослики называют знатоков этого стиля «танцующими с клинками». Полурослики много странствуют, и о танцорах с клинками узнал весь свет. Другие народы приспособили новый стиль сражения к новым видам оружия. В настоящее время очень многие знают этот стиль и могут научить его основам. Самые требовательные мастера требуют от учеников не только навыков сражения, но ещё и любовь ко всему живому, а также жажду странствий.

Полурослик вы или нет, но вы долгими тренировками овладели этим стилем. Два клинка вертятся вокруг вас, образуя вуваль. Ловкое маневрирование позволяет вам с помощью танца уходить от опасностей. Ваше оружие как хороший партнёр по танцам знает, куда вы хотите его направить. Когда-нибудь вы, танцуя, войдёте в легенды.



98

УМЕНИЯ ПУТИ ТАНЦОРА С КЛИНКАМИ

Действие двух клинков (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то чтобы совершить дополнительное действие, а чтобы совершить одну стандартную рукопашную атаку основным оружием и ещё одну атаку дополнительным оружием. Вы получаете бонус к броскам урона, равный модификатору Мудрости.

Танцующая защита (11 уровень): Если вы используете два рукопашных оружия и попадаете в свой ход как минимум двумя рукопашными атаками, вы получаете бонус +2 к КД и Реакции до начала своего следующего хода.

Рубящие шаги (16 уровень): Используя два рукопашных оружия, вы получаете бонус +1 к КД и броскам рукопашного урона.

ДЕЯНИЯ ТАНЦОРА С КЛИНКАМИ

Отрезающее парирование Атака Танцорасклинками 11

Когда враг замахивается, вы скрещиваете клинки для парирования, а потом взрезаете врага как ножницами.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Враг совершает по вам рукопашную атаку

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против Реакции (основное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] от каждой атаки. Если обе атаки попадают, цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете два лёгких клинка, два тяжёлых клинка или тяжёлый клинок и лёгкий клинок, каждая атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Обманчивое фехтование

Приём Танцора с клинками 12

Вращая клинками, вы протанцовываете мимо врагов, ударяя их по оружию и лишая равновесия.

На день ♦ Воинский, Оружие

Действие движения Персональный

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Все враги, которые становятся смежными с вами во время шага, до начала вашего следующего хода получают штраф -2 к броскам атаки и предоставляют боевое превосходство вашим союзникам.

Танец клинка

Атака Танцора с клинками 20

На миг вы превращаетесь в смертельный ураган клинков.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промач: Половина урона.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по второй цели. После этого вы можете совершить шаг на 3 клетки и повторить атаку по третьей цели.

Оружие: Если вы используете два лёгких клинка, два тяжёлых клинка или тяжёлый клинок и лёгкий клинок, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

