

СЛЕДОПЫТ

"Все существа подвержены одинаковым кошмарам, что скрытный хищник выжидает момент для удара. Сегодня этим хищником буду я, и ты не проснешься после встречи с моими когтями".

НЕКОТОРЫЕ ЧАСТО встречающиеся народы знают об опасностях, которые скрываются за их полями. Голодные звери, дикари-убийцы и озорные феи, бродящие в лесах и горах. Тем не менее, именно здесь следопыт чувствует себя как дома. Следопыт путешествует там, где другие колеблются рискнуть. Будь он гидом, охотником или разведчиком, следопыт храбро бросает вызов дикой местности. Мало кто может состязаться со способностями следопыта и приспособить боевые стили и ведение боя под враждебную местность.

Следопыт является налетчиком, обладающим навыками в рукопашном и дальнобойном сражении. Следопыт может совершить набег, обстреливая врагов издали, а затем приблизиться и начать разгромную атаку. Некоторые следопыты одинаково хорошо владеют мечом и луком. Другие же используют метательное оружие, например, ручные топоры и дротики.

В этой главе представлен новый набор рукопашных и дальнобойных талантов для следопыта, расширяющий выбор способностей, представленных в *Книге Игрока* и *Воинской Силе*.

- ◆ **Новый путь развития:** Одним из новых путей развития, представленных в этой главе, является следопыт охотник, который переключается между дальнобойным и рукопашным боем и сосредотачивается на атаках, которые застают врагов врасплох. Вторым новым путем развития является следопыт мародер. Подобный персонаж будет быстрым и агрессивным, специализирующимся на использовании метательного оружия и атаках в броске.
- ◆ **Новая классовая особенность:** Новая классовая особенность Подвижная Атака является альтернативой Первому Выстрелу. Также, в этой главе представлены два новых боевых стиля, которые вы можете выбрать: Боевой Стил Охотника и Боевой Стил Мародера.
- ◆ **Новые таланты следопыта:** Почти сто новых деяний открывают следопыту возможности использовать как рукопашные, так и дальнобойные атаки. Таланты поддерживают новые пути развития и позволяют следопыту использовать дальнобойные атаки, основанные на Силе, и рукопашные атаки, основанные на Ловкости.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Вы можете развить вашего следопыта, используя один из восьми новых путей развития, таких как мрачный путешественник, волк-одиночка и знаток рубящего топора.





Книга Игрока представляет следопыта стрелка и следопыта с парным оружием. *Воинская Сила* предлагает следопыта повелителя зверей. Эта глава добавляет следопыта охотника, развитие которого разрешает персонажу переключаться между рукопашным и дальнобойным оружием, и следопыта мародера, быстро передвигающегося по полю битвы, метая ножи и наносящего быстрые удары.

СЛЕДОПЫТ ОХОТНИК

Вы талантливый соглядатай, скрытный и проворный, приспособившийся и побеждающий в любом боевом сценарии. Несмотря на то, что вы напоминаете следопыта стрелка, ваши таланты дают вам подвижность и больше возможностей в рукопашном бою. Вы обладаете непревзойденными способностями, позволяющими хорошо сражаться на любой дистанции.

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Вы можете выбрать следующие ниже классовые особенности вместо тех, что описаны в *Книге Игрока* или *Воинской Силе*. Вам не обязательно выбирать путь развития следопыта охотника, чтобы взять эти особенности.

БОЕВОЙ СТИЛЬ ОХОТНИКА

При выборе боевого стиля, вы можете выбрать боевой стиль охотника.

Боевой Стиль Охотника: Вы получаете бонусную черту Быстрое Выхватывание (*Книга Игрока*, стр. 193), если нет других условий. Кроме того, вы можете вкладывать оружие в ножны свободным действием, и получаете +4 к КД против спровоцированных атак, вызванных вашими дальнобойными атаками.

ПОДВИЖНАЯ АТАКА

Эта классовая особенность заменяет классовую особенность Первый Выстрел.

Подвижная Атака: Если вы используете таланты, которые позволяют вам двигаться (такие, как талант *выстрел соглядатая*), и вы оканчиваете это движение как минимум в 2 клетках от начальной позиции, то вы получаете бонус +1 к броску атаки, которая осуществляется частью этого стандартного действия.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ

Ловкость ваша ключевая характеристика. Вы полагаетесь на Ловкость, совершая дальнобойные и некоторые рукопашные атаки. Следующей после Ловкости должна быть Мудрость, потому что вы полагаетесь на интуицию, которая помогает вести ваши атаки. Ваша третья характеристика должна быть Сила или Телосложение.

Предлагаемые классовые особенности: Боевой стиль охотника,* Подвижная атака*

Предлагаемая черта: Активная работа ногами*

Предлагаемые навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Природа, Скрытность

Предлагаемые неограниченные таланты: Удар исчезновения,* Двойной удар

Предлагаемые таланты на сцену: Выстрел соглядатая*

Предлагаемые таланты на день: Позиция соглядатая*
*Новые таланты приведены в этой книге

СЛЕДОПЫТ МАРОДЕРА

Жестокий, быстрый и сильно бьющий, вы мастер сражений с двумя мечами и используете ваше второе оружие для метания или отражения. Многие из ваших атак требуют метания оружия. Вы быстрее, чем другие персонажи, но вас не интересуют обходные пути, если вам встретилась проблема: вы идете ей навстречу.

НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Вы можете выбрать следующие ниже классовые особенности вместо тех, что описаны в *Книге Игрока* или *Воинской Силе*. Вам не обязательно выбирать путь развития следопыта мародера, чтобы взять эти особенности.

БОЕВОЙ СТИЛЬ МАРОДЕРА

При выборе боевого стиля, вы можете выбрать боевой стиль мародера.

Боевой Стиль Мародера: Вы получаете бонусную черту Защита с Двумя Оружиями (*Книга Игрока*, стр. 194), если нет других условий. К тому же, вы получаете бонус +1 к скорости, если не используете парное оружие или щит.

ПОДВИЖНАЯ АТАКА

Классовая особенность Подвижная Атака (описано выше) – это хороший выбор для создания Следопыта Мародера. Эта классовая особенность заменяет классовую особенность Первый Выстрел.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ

Сила ваша важная характеристика. Ваши рукопашные и метательные атаки тяжелым оружием основываются на ней. Как правило, Мудрость стоит на втором месте, потому что вы зависите от понимания сражения и инстинктов. Ловкость и Телосложение оба подойдут для третьей характеристики, в зависимости от того, что вы предпочитаете: избегать атак или иметь больше хитов.

Предлагаемые классовые особенности: Боевой стиль мародера,* Подвижная атака*

Предлагаемая черта: Ярость мантикоры*

Предлагаемые навыки: Акробатика, Атлетика, Выносливость, Внимательность, Природа

Предлагаемые неограниченные таланты: Порыв мародера,* Бросок и удар*

Предлагаемые таланты на сцену: Метящий натиск*

Предлагаемые таланты на день: Косящий удар*
*Новые таланты приведены в этой книге

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Новые деяния, представленные здесь, включают в себя варианты развития следопыта охотника и следопыта мародера. Следопыты стрелки, следопыты с парным оружием и следопыты повелители зверей также могут найти много полезных талантов в этом разделе.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

Удар Исчезновения Атака Следопыта 1

Вы начинаете атаку против своего врага, а затем отступаете, чтобы обезопасить себя.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости, и вы совершаете шаг на 2 клетки в клетку не смежную с целью.

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

Боевой Стиль Охотника: Когда вы совершаете провоцированную атаку, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Порыв Мародера Атака Следопыта 1

Вы рветесь вперед, доверяя своим инстинктам вести атаку.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

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

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

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

Бросок и Удар Атака Следопыта 1

Вы метаете оружие в одного врага, а затем атакуете в броске другого.

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены рукопашным и метательным оружием.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (метательное оружие)

Попадание: Урон 1 [Ор.].

Уровень 21 Урон 2 [Ор.].

Эффект: Вы движетесь со своей скоростью и совершаете стандартную рукопашную атаку против существа, отличного от первичной цели.

СОЗДАНИЕ СЛЕДОПЫТА И ПОДВИЖНАЯ АТАКА

Подвижная Атака вознаграждает следопытов, чьи таланты и тактика сохраняют им мобильность во время битвы. Несмотря на то, что эта альтернативная классовая особенность нацелена на следопыта охотника и следопыта мародера, другие следопыты также могут извлечь выгоду из выбора этой альтернативы. Следопыты с парным оружием и повелители зверей мало используют классовую особенность Первый Выстрел, потому как они редко пользуются дальнобойными атаками. Для подобного создания вы могли бы выбрать Подвижную Атаку, заменив Первый Выстрел. Никогда не знаешь, где захочется атаковать монстра в броске.



ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Дикая Засада Атака Следопыта 1

Вы отвлекаете врага, в то время, как ваш зверь-спутник свирепо атакует его.

На сцену ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 1 [Зв.] + модификатор Силы зверя. Если вы и ваш зверь-спутник окружаете цель, то эта атака наносит дополнительный урон, равный 1 [Зв.].

Зверь: Если ваш компаньон кошка, ящер, змея или волк, то эта атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Коготь Охотника Атака Следопыта 1

Вы прыгаете вперед и бьете единственным, хорошо направленным ударом. Этот удар глубоко проникает, оставляя врага пошатываться.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки до атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

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

Метающий Натиск**Атака Следопыта 1**

Вы швыряете во врага одно из своих оружий и затем переходите в наступление.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Требование: Вы должны держать в руках рукопашное и метательное оружие.

Цель: Одно существо

Эффект: Вы обозначаете цель как свою добычу, используя вашу Добычу Охотника.

Атака: Сила против КД (метательное оружие)

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

Эффект: Вы атакуете цель в броске.

Точная Атака**Атака Следопыта 1**

Вы видите брешь в защите противника, и вы прерываете свою текущую атаку, чтобы получить превосходство над этой слабостью.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: До атаки вы двигаетесь со своей скоростью. Вы не провоцируете атаки, покидая клетку из которой начали это движения.

Цель: Одно существо

Атака: Сила +2 против КД

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

Выстрел Соглядата**Атака Следопыта 1**

Вы мчитесь через поле боя, а затем выпускаете разрушительный выстрел.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Эффект: До атаки вы движетесь со своей скоростью.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

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

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ**Командное Противостояние****Атака Следопыта 1**

Вы выпускаете агонический выстрел, который продолжает действовать на противника с каждой последующей атакой, которую вы совершаете.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо, обозначенное как ваша добыча

Атака: Ловкость против КД

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

Промех: Половина урона.

Эффект: Ваши рукопашные атаки наносят дополнительно 2 + модификатор Мудрости урона цели до тех пор, пока она является вашей добычей.

Уничтожающая Команда**Атака Следопыта 1**

Вы отвлекаете противника, в то время как ваш зверь-компаньон приближается, чтобы убить его.

На день ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 1)

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы. Если эта атака опускает хиты противника до 0, то талант не считается использованным.

Промех: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник движется со своей скоростью и совершает вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2 [Зв.] + модификатор Силы зверя, и ваш зверь-спутник сбивает цель с ног.

Промех: Половина урона.

МУЛЬТИКЛАСС СЛЕДОПЫТОВ

Как следопыт, вы можете выбирать варианты мультиклассирования в соответствии с высокой Силой или с высокой Ловкостью, давая вам огромное количество возможностей. Несмотря на то, что любая комбинация рабочая, нижеприведенные классы больше всего подходят для выбора мультикласса следопыта.

Варвар: Есть не много комбинаций, позволяющих вам наносить такие повреждения, как мультиклассовый персонаж следопыт-варвар. Вместе с Добычей Охотника и варварским врожденным увеличением повреждений, ваш урон поднимается. Драконорожденные и голиафы – прекрасный выбор для мультикласса следопыта и варвара.

Жрец: Если вы выбираете таланты жреца, основанные на Силе, вы можете использовать таланты, соответствующие повелителю зверей или мародеру. Длиннозубые шифтеры прекрасно подходят для персонажа подобного вида.

Воин: Вы легко можете объединить повелителя зверей или мародера с воином, так как они используют Силу и владеют подобным оружием. Если вы выберете стиль сражения с парным оружием, то вы должны отказаться от талантов, требующих двуручное оружие или владение щитом. Кованый, голиаф, дженази, полуорк, длиннозубый шифтер или драконорожденный прекрасно подойдут такому персонажу.

Паладин: Вы можете сделать интересного паладина-следопыта с мародером, описанным в этой книге. При использовании дальнобойных атак, основанных на Силе, ваш

паладин с легкостью может поддерживать *божественный вызов* против противников на расстоянии. Выбрав драконорожденного в качестве вашей расы, ваш персонаж станет более необычным.

Плут: Не много классов предлагают атаки, основанные на Ловкости. Следопыт и плут – это два из них. Для такого персонажа легче сосредоточиться на дальнобойных талантах, основанных на Ловкости, но вы также можете неплохо пользоваться Силой, чтобы получить выгоду и от следопыта, и от плута. Оба класса атакующие, поэтому эта комбинация смертельна своими атаками. Для такого мультикласса подойдет полуорк или эльф, делающий комбинацию более сильной.

Хранитель: Возможно, вам придется играть без щита, если вы выберете следопыта-хранителя. Даже без щита, арсенал талантов хранителя обеспечивает вашего персонажа, который более прочный, чем у обычного следопыта. Ваш персонаж лучше всего может быть длиннозубым шифтером или голиафом.

Военачальник: Некоторые дальнобойные таланты, разработанные для стрелка и основанные на Силе, может использовать военачальник. Вы можете объединить Добычу Охотника с талантами военачальника, которые ослабляют противников и дают бонусы союзникам против тех. С этой смертоносной комбинацией можно уничтожить любого врага. Рассмотрите дженази, если захотите создать персонажа следопыта-военачальника.

Изолирующий Удар Атака Следопыта 1

Ваш поток ударов сбивает вашего противника с ног, разрешая вам сосредоточиться на одном единственном враге.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно или два существа

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы. Если цель не является вашей добычей, то вы можете толкнуть ее на равное вашему модификатору Мудрости количество клеток.

Промах: Половина урона.

Косящий Удар Атака Следопыта 1

Вы набрасываетесь со своим оружием, ведя его широко, опрокидывая двух противников на землю. После этого вы ведете лезвие на них.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: До атаки вы совершаете шаг на 2 клетки.

Цель: Одно или два существа

Первичная атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.], и вы сбиваете противника с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы совершаете вторичную атаку против каждой цели.

Вторичная атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.].

Промах: Половина урона.

Стойка Соглядата Атака Следопыта 1

Вы принимаете оборонительную, очень подвижную боевую стойку. Ваша скорость помогает вам поймать неподготовленных врагов и нанести им большой урон.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Всякий раз, когда вы удаляетесь от начальной позиции хотя бы на 4 клетки, вы получаете бонус таланта +2 к КД и Реакции до начала вашего следующего хода, а ваша следующая атака, совершенная до конца вашего следующего хода, наносит дополнительно 1к8 урона. Эффект длится до конца стойки.

Уверенный Выстрел Атака Следопыта 1

Вы выстраиваете линию выстрела с тщательной осторожностью, чтобы попасть в жизненно важные органы противника.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД. Вы можете перебросить кубик атаки, но вы должны использовать второй результат.

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости. Вы можете перебросить каждый кубик урона, но вы должны использовать второй результат.

ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ**Начало Охоты** Прием Следопыта 2

Вы быстро определяете свою добычу и готовы напасть на нее.

На день ♦ Воинский

Нет действия Персональный

Триггер: Вы бросаете дайс инициативы

Эффект: Вы получаете бонус +2 к проверке инициативы и, используя Добычу Охотника, вы определяете своей добычей одно существо, которое вы можете видеть. Вы получаете бонус +2 к броску атаки против этого существа до тех пор, пока она является вашей добычей.

Бодрящий Шаг Прием Следопыта 2

Вы уходите в сторону от опасности и восстанавливаете свое дыхание.

На сцену ♦ Воинский, Исцеление

Действие движения Персональный

Эффект: Вы совершаете шаг на равное вашему модификатору Мудрости количество клеток, и должны закончить движение не в смежной с врагом клетке. Вы можете использовать второе дыхание.

Преимущество Ландшафта Прием Следопыта 2

Вы используете ландшафт, окружающий вас, как первую линию защиты.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода вы получаете бонус таланта +4 ко всем защита, если занимаете клетку с труднопроходимой местностью.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ**Мстящий Натиск** Атака Следопыта 3

Вы пользуетесь тем, что враг открылся, сосредоточившись на вашем союзнике.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Немедленный ответ Рукопашное оружие

Триггер: Противник атакует вашего союзника

Эффект: Вы атакуете в броске противника, вызвавшего триггер, и используете следующую атаку вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Вызвавший триггер враг

Атака: Сила против КД

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

Окружение Добычи Атака Следопыта 3

Вы заманиваете вашего противника в нужное место. Затем ваш зверь наносит удар.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы, и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Эффект: Ваш зверь-спутник совершает стандартную рукопашную атаку против цели свободным действием.

Разделяющий Удар Атака Следопыта 3

Вы бьете вашего врага по ногам, а затем отступаете, оставляя противника хромать.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

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

Эффект: После атаки вы совершаете шаг со своей скоростью.

Преследующий Удар Атака Следопыта 3

Вы быстро наносите удар и исчезаете, оставляя противника искать виновного.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД. Если вы скрытны во время атаки, то можете совершить проверку Скрытности, чтобы остаться скрытым, если у вас есть покров или укрытие.

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

Поддерживающий Удар Атака Следопыта 3

Если вы повалите врага с помощью первой атаки, то сохраните силы для следующего нападения.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены двумя рукопашными оружиями.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Силы против КД (основное оружие)

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы. Если эта атака опускает хиты цели до 0, то этот талант не расходуется, а вы получаете бонус таланта +2 к следующему броску для этого таланта, совершенного до конца сцены.

Эффект: Совершите вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

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

Опрокидывающий Бросок Атака Следопыта 3

Ваши мышцы напрягаются и вы совершаете мощную дальнобойную атаку, которая сбивает вашего врага с ног.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены метательным оружием.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (метательное оружие)

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

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Кровавый Бросок Атака Следопыта 5

Вы ведете свое оружие в лицо ближайшего врага, а затем метаете оружие в лицо другого врага.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Требование: В вашей дополнительной руке должно быть метательное оружие, а в основной рукопашное оружие.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основное оружие)

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

Эффект: Совершите вторичную атаку против первичной цели.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)

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

Эффект: Совершите третичную дальнобойную атаку. Эта атака не провоцирует атаки.

Третичная цель: Существо, отличное от первичной цели

Третичная атака: Сила против КД (метательное оружие)

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, и третичная цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Промак: Вы не расходуете этот талант.

Согласованный Бросок Атака Следопыта 5

Молчаливым жестом вы подаете сигнал своему зверю и вы вместе бросаетесь в бой.

На день **♦ Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Используя Добычу Охотника, вы обозначаете цель своей добычей. Вы и ваш зверь-спутник атакуете цель в броске. Вы можете совершить нижеследующую атаку вместо стандартной рукопашной атаки.

Атака: Сила против КД

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

Промак: Половина урона.

Противоборство Охотника Атака Следопыта 5

С помощью каждой из своих атак вы проверяете защиту противника, пока не найдете куда ударить, чтобы нанести наибольший урон.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо, обозначенное как ваша добыча

Атака: Ловкость против КД

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

Промак: Половина урона.

Эффект: Всякий раз, когда вы бьете цель рукопашной атакой, вы сбиваете ее с ног, пока она является вашей добычей.

Стойка Рычащего Волка Атака Следопыта 5

В своем отчаянии вы становитесь смертоноснее, как зверь, загнанный в угол.

На день **♦ Воинский, Стойка**

Малое действие

Персональный

Эффект: Всякий раз, когда враг попадает или промахивается по вам рукопашной или ближней атакой, вы можете совершить стандартную рукопашную атаку немедленным ответом, пока стойка не окончится. Затем вы можете совершить шаг на 3 клетки, но вам нельзя оканчивать шаг в смежной с каким-либо врагом клетке.

Трассирующий Выстрел Атака Следопыта 5

Вы бьете врага по слабому месту, оставляя рану, и используете ее как цель для своих будущих атак.

На день **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

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

Эффект: До конца сцены вы получаете бонус таланта к броску рукопашного урона против цели, равный модификатору Мудрости.

Раненый Зверь Атака Следопыта 5

На удар врага вы отвечаете рычанием и атакой. Гнев, kloкочущий внутри вас, придает вам новых сил.

На день **♦ Воинский, Исцеление, Оружие**

Стандартное действие (Особенность)

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

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

Промак: Половина урона.

Эффект: Вы можете использовать исцеление.

Особенность: Вы можете использовать этот талант немедленным ответом, когда враг, находящийся с вами в смежной клетке, делает вас раненым или совершает по вам критическое попадание.

ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

Разумная Командная Работа Прием Следопыта 6

Вы маневрируете вокруг ваших врагов благодаря вашему сотрудничеству с союзниками.

На сцену **♦ Воинский**

Действие движения **Ближняя вспышка 5**

Цель: Вы и один союзник во вспышке

Эффект: Все цели могут совершить шаг на 1 клетку свободным действием

Зверь: Если целью выбран ваш зверь-спутник, то добавьте модификатор Мудрости к количеству клеток, на которое он может совершить шаг.

Лечебные Травы Прием Следопыта 6

Вы помогаете раненому спутнику быстро наложенной припаркой из целебных трав.

На день **♦ Воинский, Исцеление**

Малое действие **Рукопашное касание**

Цель: Один союзник

Эффект: Вы совершаете проверку Целительства. Цель восстанавливает хиты, равные половине результата вашей проверки. Цель может совершить спасбросок от одного эффекта яда, который заканчивается спасением.

Дополнительная Защита Прием Следопыта 6

Вы держите дополнительное оружие готовым к блокировке вражеской атаки.

На день **♦ Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +1 к КД до конца стойки, пока находитесь в сознании и вооружены двумя рукопашными оружиеми. Если вы не совершаете атаки дополнительной рукой, то до начала вашего следующего хода бонус становится +2.

Скрытный Побег Прием Следопыта 6

Вы плавно проскальзываете в тень, да так бесшумно, что никто не замечает вашего ухода.

На день **♦ Воинский**

Свободное действие **Персональный**

Условие: Вы должны быть тренированы в Скрытности.

Триггер: Вы совершаете проверку Скрытности и недовольны результатом.

Эффект: Перебросьте проверку Скрытности с бонусом, равным вашему модификатору Мудрости. Вы можете использовать наибольший результат из двух бросков. Если второй результат меньше первого, то вы не расходуете этот талант.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Оценивание и Удар Атака Следопыта 7

Удар вашего дополнительного оружия вы намечаете место на вашем противнике, чтобы точнее ударить основным оружием.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Требование: Вы должны быть вооружены двумя рукопашными оружиеми.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против Реакции (дополнительное оружие)

Попадание: Урон 1 [Ор.]. Совершите вторичную атаку против цели. Вы игнорируете любые штрафы к броскам атаки для вторичной атаки.

Вторичная атака: Силы против КД (основное оружие)

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

Оттаскивание Атака Следопыта 7

После того, как вы ударили по врагу оружием, ваш зверь хватает существо и тащит его прочь.

На сцену **♦ Воинский, Зверь, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие (зверь 1)**

Требование: Вы должны быть вооружены метательным оружием.

Цель: Одно существо, смежное с вашим зверем-спутником

Атака: Сила против КД (метательное оружие)

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, и ваш зверь-спутник совершает вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Ваш зверь-спутник совершает шаг на равное вашему модификатору Мудрости количество клеток и притягивает цель в смежную с собой клетку.

Добивающий Удар Атака Следопыта 7

Вы исполняете быструю атаку, пытаясь прикончить существо.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости. Если цель ранена или лежит ничком, то ваша атака наносит дополнительно 2 [Ор.] урона.

КУЛЬТОВЫЕ СЛЕДОПЫТЫ

Любая раса, живущая на окраине цивилизации или глубоко в дикой местности, может полагаться на следопытов. Лучшие расы подходящие классу следопыта, сочетают силу, скорость и чувства, необходимые для выживания в дикой природе.

Эльфы: С природным бонусом к Мудрости и Ловкости, из эльфов получаются отличные следопыты охотники и лучники. Так как следопыты используют атаки, которые нацеливаются на несколько целей, расовый талант *эльфийская точность* обеспечивает ожидаемое преимущество. Более подробно о следопытах эльфах можно почитать на странице 75 *Воинской Силы*.

Полуорки: Из полуорков получаются крайне разносторонние следопыты, а их расовый талант *неистовый штурм* подчеркивает роль атакующего.

Полуорк подходит для любого развития следопыта и может умело переключаться между талантами, основанными на Силе и Ловкости.

Шифтеры: Раса со звериной родословной, шифтеры постоянно стремятся к охоте. Для них вполне естественно следовать по пути следопыта. Определенный вид шифтеров подходит к различным путям развития. Со своей высокой природной Силой длиннозубые шифтеры преуспевают в развитии пути мародера и мечника с парным оружием. Длиннозубый повелитель зверей из зверей-спутников предпочитает путешествовать с волком. Бритволапые предпочитают боевой стиль лучника или охотника или становятся повелителями зверей, которые сражаются с дальнобойным оружием, в то время как их кошачьи компаньоны вступают в рукопашную схватку.

Неожиданный Бросок Атака Следопыта 7

Вы метаете свое оружие во врага в то время как ваш союзник добивает его.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены метательным оружием.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (метательное оружие). Цель предоставляет вам боевое превосходство, если она смежна с вашим союзником, который может использовать свободные действия.

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

Опрокидывающий Порыв Атака Следопыта 7

Вы бросаетесь вперед и рубите по ногам противника, выводя существо из равновесия.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: До атаки вы передвигаетесь со своей скоростью.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы, и вы сбиваете цель с ног.

Помеченный Смертью Атака Следопыта 9

Прицельный выстрел ставит под угрозу жизнь вашей добычи.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо, обозначенное вашей добычей

Атака: Сила (рукопашное) или Ловкость (дальнобойное) против КД

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы (рукопашное) или Ловкости (дальнобойное), и вы метите цель до конца вашего следующего хода. До конца сцены ваша Добыча Охотника наносит цели дополнительный урон, равный двум дайсам Добычи Охотника.

Измучающий Штурм Атака Следопыта 9

Вы бросаетесь на противника и, прежде чем он успеет отреагировать, пронизываете его своей сталью.

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

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

Особенность: Вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки во время атаки в броске.

Выстрел с Отскоком Атака Следопыта 9

Когда противник устремляется к вашей позиции, вы внезапно отскакиваете и выпускаете в него стрелу, препятствуя его приближению.

На день ♦ Воинский, Оружие

Немедленное прерывание Дальнобойное оружие

Триггер: Враг входит в смежную с вами клетку в свой ход

Эффект: До атаки вы совершаете шаг на 2 клетки и вам нельзя оканчивать шаг в смежной с вызвавшим триггер врагом.

Цель: Враг, вызвавший триггер

Атака: Ловкость против КД

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

Эффект: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Ограничивающий Зверь Атака Следопыта 9

Ваш зверь откидывает вашего противника, а затем бросается вперед.

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 ваш зверь-спутник толкает цель на 1 клетку.

Промак: Половина урона.

Эффект: Ваш зверь-спутник атакует в броске одно существо, отличное от цели.

Яростный Бросок Атака Следопыта 9

Вы размахиваетесь и метаете свое оружие во врага, нанося ему тяжелую рану.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Требование: Вы должны быть вооружены метательным оружием.

Цель: Одно существо

Эффект: Вы обозначаете цель своей добычей, используя Добычу Охотника.

Атака: Сила против КД (метательное оружие)

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы. Если цель уже является вашей добычей, она получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона.

Укрепляющее Противостояние Атака Следопыта 9

Каждый удар, который вы нанесли вашей добыче, поддерживает вас.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо, обозначенное вашей добычей

Атака: Ловкость против КД

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

Промак: Половина урона.

Эффект: Всякий раз, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, вы получаете временные хиты, равные 5 + модификатор Мудрости, пока цель является вашей добычей.

ПУТИ РАЗВИТИЯ СЛЕДОПЫТА И БОЕВЫЕ СТИЛИ

Следопыты наслаждаются эффективностью многих видов оружия, поэтому они могут получить выгоду от множества черт боевых стилей, описанных в 5 главе этой книги. Вот краткий путеводитель по боевым стилям, которые лучше всего подходят для определенных путей развития следопытов.

Следопыт Лучник: Адамантиновая стрела, Терзающий рой, Бегущий по листьям и Бесшумный выстрел.

Повелитель Зверей: Клык Аркозии, Черный капюшон, Луна пустыни, Молот Эльсира, Охотничье копьё, Железная звезда, Перчатка Кулькора, Горный гром, Высокий меч Нератана, Рубящий топор и Раздирающие цепи.

Следопыт Охотник: Черный капюшон, Копье охотника, Перчатка Кулькора и Высокий меч Нератана.

Следопыт Мародер: Молот Эльсира, Железная звезда, Полночный клинок, Горный гром и Рубящий топор.

Следопыт с Парным оружием: Клык Аркозии, Луна пустыни, Молот Эльсира, Железная звезда, Перчатка Кулькора, Горный гром, Высокий меч Нератана, Рубящий топор и Раздирающие цепи.



ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ

Проворный Побег Прием Следопыта 10

Ничто не может вас остановить.

На сцену **♦ Воинский**

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: По вам попадает атака, которая делает вас замедленным, обездвиженным, удерживаемым или изумленным.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 ко всем защитам против атаки, вызвавшей триггер.

Кошачье Продвижение Прием Следопыта 10

Вы скользите по земле, как крадущаяся кошка.

На сцену **♦ Воинский**

Свободное действие **Персональный**

Эффект: До конца своего хода, вы не получаете штрафа проверки Скрытности за передвижение, и, если вы промахнулись атакой, будучи скрытым, то остаетесь скрытым.

Возобновление Охоты Прием Следопыта 10

Вы добиваете врага и уходите прочь в поисках новой битвы.

На сцену **♦ Воинский**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы опускаете хиты врага до 0.

Эффект: Вы движетесь со своей скоростью. Вы не провоцируете атаки, покидая клетку, с которой начали свое движение. До конца своего следующего хода вы получаете бонус +2 ко всем защитам.

Закаленная Устойчивость Прием Следопыта 10

Каждая неудача, запинка или рана укрепляет вашу решимость в достижении успеха.

На день **♦ Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете сопротивление всем видам урона, равный вашему модификатору Мудрости, пока ваша стойка не окончится и пока вы находитесь в раненом состоянии.

ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Ответ Сталью Атака Следопыта 13

Вы мгновенно атакуете, когда враг подходит слишком близко, а затем вы быстро отходите.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Немедленное прерывание **Рукопашное оружие**

Триггер: Враг входит в свой ход в клетку, смежную с вами

Цель: Враг, вызвавший триггер

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, и вы совершаете шаг на 1 клетку.

Быстрый Бросок Атака Следопыта 13

Вы метаете во врага оружие, заставляя его в расплох.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Малое действие **Дальнобойное оружие**

Требование: Вы должны быть вооружены метательным оружием.

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

Цель: Одно существо, которое вы еще не атаковали в этот ход.

Атака: Сила (метательное оружие) против КД

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы, и вы не можете атаковать цель снова до конца своего хода.

СЛЕДОПЫТЫ И БОЛЬШОЕ ОРУЖИЕ

Следопыты обычно отождествляются со стилем боя с парным оружием, но не все пути развития следопыта идут это дорогой. Учитывая профессионализм класса в воинском оружии, следопыт может сражаться с двуручным мечом, секирой или большое копье (*Сокровищница Приключенцев*). Такое оружие плохо подойдет для следопыта мародера или следопыта с парным оружием, так как в этом случае теряются выгоды боевого стиля. С другой стороны, повелитель зверей и охотник не получают особой выгоды из владения парным оружием и могут владеть двуручным оружием без штрафов. Следопыт лучник может носить с собой двуручное оружие в тех случаях, когда стрельба из лука является рискованным делом или вовсе невозможна.