



Убийцы Драконов

«Я Крушитель Чешуи. Охотник на змеев. Вокруг меня смыкаются огромные зубы, но я не ранен. Я стою в огне, но я не горю. Однажды я умру от когтя дракона, но только не сегодня, и не от лап этого змея. Повернись, Зверь, лицом к лицу».

Книга Дракономикон: Хроматические драконы предлагает мастеру широкий выбор хитростей и уловок для удачного выбора драконов, более сильного, более умного, или более красивого. Но а как же искатели приключений, которые встречаются с ним лицом к лицу? Что это за персонажи, похожие на мифических героев, преданные битве и себе, или тщательно изучающие этих ужасных созданий? Эта статья поможет вам в этом разобраться. Здесь представлены новые Пути Совершенства для каждого из классов, описанных в Руководстве Игрока. Они разработаны специально для игроков, сфокусированных на драконах, будь то убийца драконов или слуга

драконов (в разной степени подходящие как для одного, так и для другого). Механически, они похожи на все стандартные Пути Совершенства, описанные в Руководстве Игрока.

Военачальник: Маршал Драконов

Требование: Класс Военачальник

Целая ветка обучения посвящена теме ведения войны с драконами и другими ужасными животными огромного размера. И вы изучали ее тоже. Независимо от того, ведете ли вы группу искателей приключений или состоите в отряде армии, вы должны быть уверены в мече в вашей руке, и заклинаниях союзников за вашей спиной, когда перед вами стоит по настоящему большой зверь.

Умения пути Маршала Драконов

Месть за всех (11 уровень): Когда вы получаете урон от ближней или зональной атаки, каждый союзник, так же являющийся целью этой атаки, и которого вы можете видеть, получает бонус +1 к броскам атаки против существа, которое атаковало вас, до конца вашего

следующего хода. Если это существо дракон, вы и ваши союзники получаете бонус +2.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Неунывающий дух (16 уровень): Когда союзник, которого вы можете видеть, тратит очко действия, чтобы провести атаку, и промахивается, он получает временные хиты, равные вашему уровню, и может провести спасбросок. Если атака союзника промахнулась по дракону, он не получает временные хиты, а восстанавливает хиты равные вашему уровню.

Деяния Маршала Драконов

Маневр окружения | **Атака маршала драконов 11**

Вы и ваши союзники окружаете врага, во время ваших атак.

На сцену **Воинский, Оружие**

Стандартное действие | **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы, и союзник смежный с целью может провести основную рукопашную атаку против цели как свободное действие.

Эффект: Сдвиньтесь на 1 квадрат и проведите вторую атаку. Если ваша цель дракон, вы можете сдвинуться на 3 квадрата.

Вторая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы, и союзник смежный с целью может сдвинуться на 1 квадрат, и провести основную рукопашную атаку против цели как свободное действие. Если ваша цель дракон, то союзник может сдвинуться на 3 квадрата.

Бей его, туда же! | **Приём маршала драконов 12**

Громким криком, вы направляете удар вашего союзника туда, где он сможет причинить больше вреда.

На сцену **Воинский**

Свободное действие | **Ближняя вспышка 5**

Условие: Союзник в зоне атакует врага

Эффект: Атака наносит критический урон при 19 и 20. Если цель дракон, то критическое попадание возможно при 18, 19 или 20.

Заткнуть дыхание дракона | **Атака маршала драконов 20**

Вы и ваши союзники готовы ударить при первом знаке дыхания дракона.

На день **Воинский, Оружие**

Стандартное действие | **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Силы. Пока вы заканчиваете свой ход, в квадрате не смежном с целью, когда она проводит ближнюю атаку, вы и каждый союзник смежный с ней, можете провести основную рукопашную атаку против нее как немедленное прерывание. Если ваша цель дракон, она получает штраф -1 к используемой атаке, за каждую успешную основную рукопашную атаку.

Воин: Крушитель Чешуи

Требование: Класс Воин

Одинокий воин, который поднимает меч и щит против ужасного змея, один из самых распространенных

представлений об Убийце драконов. Вы долго и упорно тренировались для встречи с драконом, но встречаете его вместе со своими союзниками, не один. Ваша военная тактика и техника настолько опасны, что даже ужасные драконы, остерегаются вас.

Умения пути Крушителя Чешуи

Страж союзника (11 уровень): Пока вы носите щит, каждый союзник смежный с вами, получает бонус +2 к Рефлексам, против ближних и зональных атак.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Молот Дракона (16 уровень): Когда вы наносите урон врагу, он получает штраф -1 к Стойкости, до конца вашего следующего хода. Если ваша цель дракон, он так же получает штраф -1 к КД до конца вашего следующего хода.

Деяния Крушителя Чешуи

Заземляющий Удар | **Атака крушителя чешуи 11**

Это удар гарантирует, что ваш враг не сбежит в небеса.

На сцену **Воинский, Оружие**

Стандартное действие | **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы. Так же вы можете нанести +1[Op], или цель не может летать, до конца вашего следующего хода. Если цель летала, когда вы использовали этот талант, то она падает.

Перенести тяжесть | **Приём крушителя чешуи 12**

Вы прыгаете на вашего союзника, защищая его от обжигающей кислоты, которая летела ему в спину.

На день

Немедленное прерывание

Персональный

Триггер: Смежный союзник атакован ближней или зональной атакой.

Эффект: Вместо вашего союзника, атака проводится против вас.

Удар сокрушающий чешую | **Атака крушителя чешуи 20**

С могучим криком, вы наносите удар, создавая множество трещин на чешуе дракона, как будто вы разбиваете стекло.

На день **Воинский, Оружие, Надежный**

Стандартное действие | **Рукопашное оружие**

Первичная цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы. Цель получает штраф -4 к КД и уязвимость 5 всему урону (спасение оканчивает оба).

Последующий эффект: Если цель дракон, она получает штраф -4 к КД и уязвимость 5 всему урону, до конца своего следующего хода.

Волшебник: Противник Дракона

Требование: Класс Волшебник

Многие маги изучают пути драконов. Это лучший источник древней мудрости и сильной магии, к тому же, это единственное из живых существ, способное прожить тысячи лет и даже больше. И вы тоже изучаете этих великих существ, но для того чтобы узнать их слабые

месте и величайшее зло, которого они боятся. В любом случае, вы затачиваете свои заклинания с целью уничтожения этих легендарных созданий.

Умения пути Противника драконов

Встречный тезис (11 уровень): Когда вы получаете урон определенного типа энергии, вы получаете сопротивление 5 этому урону, до конца вашего следующего хода.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Небесный убийца (16й уровень): Вы получаете бонус +1 к броску атаки против летающих существ.

Заклинания Противника Драконов

Энергетическое рассеивание Атака противника драконов 11

Ваш магический жест опустошает энергию цели, ослабляя способность использования этой силы.

На сцену Магия, Инструмент

Стандартное действие Дальнейшее 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: Урон 3к8 + модификатор интеллекта и цель замедлена до конца вашего следующего хода. Выберите ключевое слово типа урона. Цель не может использовать таланты с этим ключевым словом, до конца вашего следующего хода.

Соединение с Землей Прием противника драконов 12

Летающие существа вокруг вас, находятся под сильным эффектом гравитации.

На день Магия

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, вы создаете ауру 5. Существа, которые начинают свой ход в зоне, теряют свою скорость полета, до тех пор, пока не начнут свой ход вне ауры.

Нарушение энергии Атака противника драконов 20

Ваше быстрое заклинание рассеивает дыхание дракона, без вреда для вас и ваших союзников.

На день Магия, Инструмент

Немедленная реакция Дальнейшее 10

Условие: Враг в диапазоне проводит ближнюю или зональную атаку с ключевым словом урона.

Цель: Активированное талант существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Интеллекта, и атака цели прекращается. Если это не Неограниченный талант, то он тратится. Цель может выбрать другое использование этого действия.

Промех: Половина урона и цель получает штраф -3 к броску этой атаки.

Жрец: Опустошитель Ио

Требование: Класс Жрец

Многие из богов особенно ненавидят драконов, или, по крайней мере, драконов, с иным мировоззрением. Они не забыты высокомерием Ио, отказавшимся работать рядом с их битвами против Исконных. Поэтому, когда жрецы

посвящают себя, истреблению ужасных монстров, многие боги даруют им специальные церемонии и ритуалы, наделяющие жрецов дополнительной силой. Когда вы встаете на путь Опустошителя Ио, зрачки ваших глаз становятся узкими, и сияют внутренней силой.

Умения пути Опустошителя Ио

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Анафема Дракона (11 уровень): Вы получаете новый, особенный талант, который вы можете использовать как Канал Божественной Силы. Вы можете использовать этот талант против драконов и им подобных существ, как другие жрецы против нежити. Этот талант все еще ограничен одним использованием Канала божественной силы на сцену.

Канал божественной силы: Анафема Дракона Классовое умение Жреца

Вы становитесь каналом гнева вашего бога, через священный символ, поражая грязных змеев божественной силой.

На сцену Религия, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Каждое существо с ключевым словом Дракон, в зоне

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Увеличение урона до 3к10 на 21 уровне.

Промех: Половина урона

Эффект: Каждый союзник в зоне получает сопротивление 10 одному из следующих типов энергии: кислота, холод, огонь, молния, некротическая энергия, яд или гром. Это сопротивление остается до конца вашего следующего хода.

Увеличение сопротивления до 15 на 21 уровне.

Отравя Дракона (16 уровень): Драконы получают штраф -2 к спасброскам против эффектов, которые вы создаете.



Молитвы Опустошителя Ио

Гнев на драконов Атака Опустошителя Ио 11

Взрыв чистой силы исходит из вас во всех направлениях, поражая ваших врагов.

На сцену Религия, Силовое поле, Инструмент

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: 1к12 + модификатор Мудрости урона силой, и цель

получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Если цель дракон, то цель изумлена и получает штраф -4 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Промак: Половина урона. Если цель дракон, она так же получает штраф -4 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Природная Смелость

Прием Опустошителя Ио 12

Даже если пламя дракона кружится вокруг вас, вы поднимаете ваш святой символ и приказываете ему отступить.

На день **Религия**

Немедленное прерывание

На себя

Условие: Существо проводит ближнюю атаку, включая вас.

Эффект: Вы получаете бонус +5 ко всем защитам, против ближней атаки до конца вашего следующего хода. Вы не получаете урона если атака промахнулась.

Огонь на огонь

Атака Опустошителя Ио 20

Словно ворюя силу у самого дракона, вы выдыхаете волну разрушительной энергии, и поднимаетесь в воздух, распахивая огромные крылья дракона.

На день **Религия, Инструмент; Кислота, Холод, Огонь, Молния, Яд или Гром**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Мудрость против Рефлексов

Попадание: Урон кислотой, холодом, огнем, молнией, ядом или громом 3к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы получаете драконьи крылья, которые дают вам скорость полета (парение) 5, до конца сцены.

Колдун: Пактовый заклинатель драконов

Требование: Класс Колдун

Драконы обитают везде. Они существуют в каждом из известных миров и в любых условиях. Они существуют даже среди фей, среди извергов ада, и среди звезд. Вы вступаете во второе соглашение с сущностью, презирующей всех драконов, и она дает вам силы, эффективно сражаться с ними.

Умения пути Пактового заклинателя драконов

Преимущество заклинателя драконов (11 уровень): Когда враг, находящийся под вашим Проклятьем Колдуна падает с 0 хитами или меньше, вы получаете бонус +1 к Рефлексам до конца вашего следующего хода. Если этот враг дракон, вы получаете бонус +3.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Проклятье заклинателя драконов (16 уровень): Когда враг, находящийся под вашим Проклятьем Колдуна наносит вам урон, или промахивается, то получает урон 1. Если этот враг дракон, то он получает урон равный вашему модификатору Харизмы.

Деяния Пактового заклинателя драконов

Вспышка

Атака Пактового

прерывающая дыхание

заклинателя драконов 11

Ваш взрыв потусторонней энергии прерывает дыхание дракона.

На сцену **Магия, Инструмент**

Стандартное действие **Дальнобойное 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Харизмы, и цель получает штраф -1 к броскам ближней или зональной атаки, до конца вашего следующего хода. Если эта цель дракон, она получает штраф -4.

Верхом на огненном ветре

Прием Пактового заклинателя драконов 12

Вы легко проходите через свирепое пламя дракона.

На сцену **Магия, Телепорт**

Немедленная Реакция **Персональный**

Триггер: Вы атакованы ближней атакой

Эффект: Вы телепортируетесь в любую клетку на ваш выбор, находящуюся за пределами вспышки. Если атака поражает вас, вы получаете половину урона. Если атака промахивается по вам, вы не получаете урона.

Страшный Взгляд

Атака Пактового заклинателя драконов 20

Вы направляете взгляд полный злобы на вашего врага, выжигая его сознание и душу.

На день **Магия, Инструмент, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойное 10**

Цель: Одно существо.

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон психической энергией 4к12 + модификатор Харизмы, и цель изумлена (спасение оканчивает). Если эта цель дракон, то она ошеломлена (спасение оканчивает).

Паладин: Рыцарь Непреступного Бастиона

Требование: Класс Паладин

Будучи защитниками цивилизации и невинных жителей страны, многие паладины фокусируют свое внимание на одном конкретном типе угрозы, и встречает ее с мечом в руках, когда другие убегают в страхе. Рыцари непреступного бастиона обучены специальной тактике, технике, и мистическим молитвам, которые усиливают ваши способности в битве против драконов.

Умения пути рыцаря непреступного бастиона

Вызов Дракона (11 уровень): Когда вы используете божественный вызов чтобы отметить дракона, он получает штраф -4 ко всем атакам, не включающим вас как цель, вместо -2. Когда дракон получает урон от вашего божественного вызова, он получает дополнительный урон равный вашему модификатору Мудрости.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Поток моей силы (16 уровень): Вы можете использовать ваш талант наложения рук на союзника, как немедленное прерывание, когда вы и ваш союзник, оба являетесь целью ближней или зональной атаки.

Деяния рыцаря неприступного бастиона

Божественное отклонение Атака рыцаря неприступного бастиона 11

Ваш меч отражает дыхание дракона, посылая его в сторону от ваших друзей.

На сцену Религия, Излучение

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Условие: Враг в пределах вашей досягаемости, проводит ближнюю атаку, включая как минимум одного союзника.

Цель: Враг, активировавший талант.

Атака: Сила против Рефлексов

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы, и каждый союзник в зоне атаки цели, получает бонус ко всем защитам равный 2 + ваш модификатор мудрости.

Жертва пламени дракона Прием рыцаря неприступного бастиона 12

Вы защищаете ваших союзников, от обжигающего пламени дыхания дракона.

На сцену Религия, Телепорт

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5

Условие: Союзник во вспышке атаки цели, которая не включает вас.

Цель: Этот союзник

Эффект: Вы и цель меняетесь местами. Вы получаете бонус +2 к защитам против этой атаки.

Удар наказания зверя Атака рыцаря неприступного бастиона 20

Ваше оружие не только дробит кости и режет плоть, но и оставляет небольшую часть энергии, которая проникает в душу врага.

На день Религия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Op] + модификатор Силы. Цель не может перезаряжать свои таланты (спасение оканчивается).

Плут: Взломщик сокровищниц

Требование: Класс Плут

В мире есть всего несколько источников богатства, больше чем логова драконов. Большинство считают, что проникновение в них, это чистое самоубийство, но некоторые воры считают это великим вызовом. Ты считаешь себя одним из этих ловкачей, выносящих золото и магические предметы из логова дракона. И при этом вернувшихся живыми, так и не разбудив спящего дракона.

Умения пути взломщика сокровищниц

Брешь в броне (11 уровень): Когда вы наносите критический урон, против существа, против которого вы имеете боевое преимущество, вы наносите дополнительный урон 1кб. Если это существо дракон, вы наносите не 1кб, а 2кб урона.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки

дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Окружение зверя (16 уровень): Пока вы фланкируете врага, вы получаете бонус +1 к КД против атак этого существа. Если это существо дракон, вы получаете бонус +2 к КД и Рефлексам, против его атак.

Деяния взломщика сокровищниц

Отклонительный удар Атака взломщика сокровищниц 11

Вы атакуете быстро и уходите прочь от дыхания дракона.

На сцену Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Ловкости, и вы получаете бонус +4 к Рефлексам до конца вашего следующего хода. Если ваша цель дракон, вы наносите дополнительный урон +1[Op].

Слепящий блик Приём взломщика сокровищниц 12

Вы пригибаетесь чтобы избежать дыхания дракона, и исчезаете из вида.

На сцену Воинский

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы становитесь целью ближней или зональной атаки.

Требование: Вы должны быть тренированы в Скрытности.

Эффект: Вы становитесь невидимым для атакующего врага, до конца вашего следующего хода.

Убивающий толчок Атака взломщика сокровищниц 20

Ваша атака обнаруживает слабую точку вашего врага, для ваших союзников.

На день Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Op] + модификатор Ловкости, и цель дает вам боевое преимущество, пока вы заканчиваете ваш ход, в квадрате не смежным с ней. Если эта цель дракон, он так же дает боевое преимущество вашим союзникам, с той же длительностью.

Промач: Половина урона, и цель дает боевое преимущество до конца вашего следующего хода. Если эта цель дракон, он так же дает боевое преимущество вашим союзникам, до конца вашего следующего хода.

Следопыт: Охотник на змеев

Требование: Класс Следопыт

Охота на драконов, это одна из самых опасных игр, которую может выбрать храбрый следопыт. Вы можете защищать других от набегов дракона, вы можете делать это за вознаграждение, или вы можете просто наслаждаться вкусом опасной погони. В любом случае, вы должны знать все, что связано с выслеживанием и убийством этих опасных тварей.

Умения пути охотника на змеев

Охотник на драконов (11 уровень): Когда вы наносите урон дракону, с помощью вашей Жертвы Охотника, вы наносите дополнительный урон +2 за каждую брошенную кость. Так же вы получаете бонус +2

к проверке знаний о монстрах, относительно драконов, и к проверке Внимательности когда выслеживаете дракона.

Действие убийцы драконов (11 уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить атаку против драконов, или закончить текущий негативный эффект, который действует на вас, из-за атаки дракона. Используйте это умение, вместо обычного преимущества, которое дает очко действия.

Способность дракона (16 уровень): Когда дракон уменьшает хиты союзника, которого вы видите, до 0 или ниже, вы можете потратить исцеление.

Деяния охотника на змеев

Заземляющая атака Атака охотника на змеев 11

Вы целитесь с особой тщательностью, и наносите быстрый удар в крыло дракона, заставляя его огромное тело обрушиться на землю.

На сцену **Воинский**

Стандартное действие Дальнобойное или Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная).

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Так же вы можете нанести дополнительный урон +1[Ор], или цель не может летать до конца вашего следующего хода. Если цель летала, когда вы использовали этот талант, то она падает на землю.



В огне Прием охотника на змеев 12

Даже когда вас окружает треск пламени, жгущей вашу плоть, вы получаете преимущество, которое позволяет вам подобраться к врагу поближе.

На сцену

Немедленная реакция **Персональный**

Условие: Враг атакует вас ближней или зональной атакой.

Эффект: Вы сдвигаетесь на количество квадратов равное вашей скорости.

Смертельный прицел Атака охотника на змеев 20

Дракон вопит от боли, и не подозревает, что стал простой целью для дальней смертельной атаки.

На день **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Дальнобойное или Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная).

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (рукопашная) или 3[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойная). Так же, ваша следующая атака, которая поразит эту цель, если она случится до конца вашего следующего хода, нанесет дополнительный урон +3[Ор].