

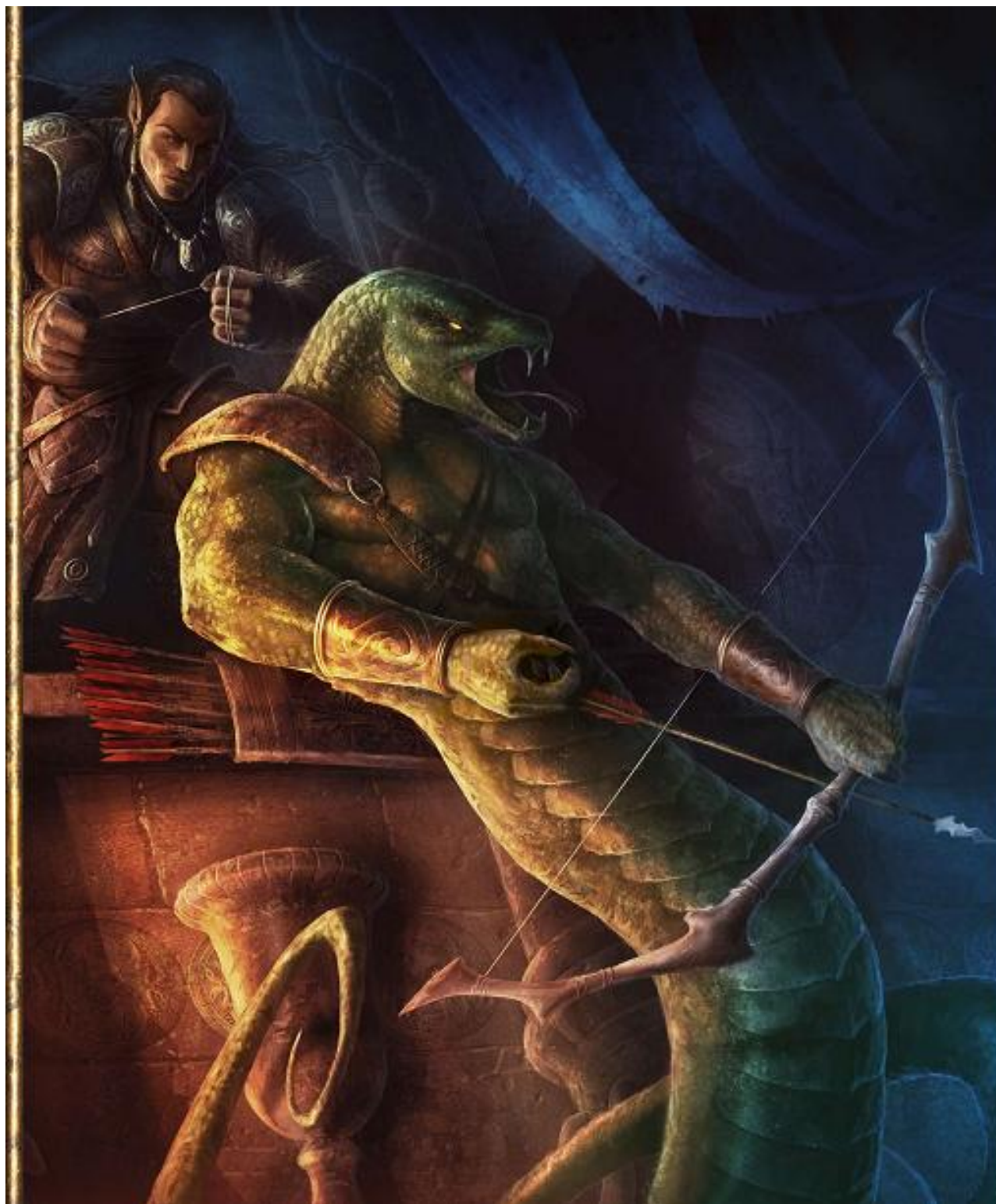
# Искусство Убивать

*Сейчас, провалившись в небытие он умрет, и несмотря на свое благородное происхождение он будет невольником смерти. Его убийца, Рук, стоял невидимым в тени на карнизе балкона. Стрела, которую скоро выпустит Рук из своего ручного арбалета, покрыта зеленой слизью яда и глубоко вонзится в шею богача.*

*Рук не двигался, и его цель сейчас даже и не подозревает, что его жизнь погаснет, так же легко, как фонаричик тушит лампу на улице. Вот он смеется. Рядом хихикает накрашенная куртизанка. Рук поймал момент, и нажал на спусковой крючок.*

*Арбалет издал слабый звук и выпустил стрелу. Она промчалась черной молнией, направляясь к своей цели. Внезапный шум, звон падающего кубка, и наконец крик – его последний вздох. Это был конец. Рук мгновенно исчез в ночной темноте, скользя в магическом мраке дроу.*

*Покинув поместье богача, Рук пробирался между двумя домами. От туда он услышал, как улицы наполнились криками и сигналами часовых. Рук бежал по извилистой улице. Он помнил о своих компаньонах, которые ждали его в Солёной Кружке. На рассвете они должны встретиться с нанимателем, чтобы обсудить свое следующее задание. Но пока, его друзья не знали об этом ночном приключении.*



В 4 редакции игры D&D, убийцы скрываются и там и тут, иногда как герои, преследующие злодея, или как бессердечные убийцы, работающие ради денег. Они являются воплощением ужаса злодея, и жестокого врага, которые одним ударом, напишут последнюю главу в жизни героя. Обычно убийства – это часть карьеры авантюриста, но некоторые считают это необходимым навыком в ремесле или даже в своей судьбе.

Эта статья рассматривает эти кровавые традиции, и дает новые технические приемы для тех, кто мечтает разработать тактику, которая однажды сделает вас одним из величайших убийц в мире. Здесь представлены новые правила и предыстории, для тех персонажей, кто может развить свои таланты и стать истинным носителем смерти.

Сейчас в игре D&D уже есть множество таких персонажей. Пути Совершенства Теневой Убийца (PHB, 128), Скрытый Снайпер (MP, 88), Торговец Смерти (MP, 90), и Фанатичный Убийца (PHB2, 47) соединенные с Эпической судьбой Совершенного Убийцы (MP, 156) дают множество путей для развития вашего персонажа по пути убийцы. Эта статья не противоречит существующим или будущим правилам. Она дает экспертные знания и навыки для развития классов типа Плут, и привносит в вашу игру большее разнообразие.

## ЖИЗНЬ РАДИ СМЕРТИ

Смерть это жестокая замена для тех, кто не чурается предательства и готов устранить цель любыми методами. Что бы это сомнительное ремесло было надежным, убийцы должны действовать в тишине. Так они приобретают нужные умения и становятся убийцами, ворами, взломщиками и конечно авантюристами. Тот, кто обучался этому ремеслу у величайших убийц мира, часто становится истинный убийцей.

Для всех подобных злодеев, их ремесло нечто большее, чем быстрый и верный способ устранить цель. Благородные убийцы, с помощью яда, скрытого в их перстне, могут отравить жертву, а уличные головорезы, вооруженные дубиной, внушают страх тем, кто встретится у них на пути. Аристократ-шпион, религиозный фанатик, темный маг, палач и прочие

типы убийц, могут с успехом применять эти методы. Многие из тех, кто практикует это искусство – бездушные злодеи, которые ради денег готовы убить как подлеца, так и невинного человека. Но убийцами могут стать по многим причинам: свершение правосудия, которое было отвергнуто властями, самосохранение, или оттачивание боевого искусства в столкновении с дикими монстрами. Ваше ремесло может стать важной точкой, для описания вашей предыстории, создания вашей группы или завязки всей кампании.

### ТАЙНЫЕ ЯЗЫКИ

Если вы ДМ, Воровской жаргон, Друидический, язык жестов Дроу и прочие тайные языки могут быть использованы в вашем мире. Некоторые организации используют подобные тайные языки, чтобы обезопасить обмен информацией, для предупреждений об опасности, для поиска возможной работы, или для намека на важную деталь места, человека или угрозы. Лексикон обычно зависит от самой организации. Одни тайные языки полностью основаны на обычных словах, но другие могут быть зашифрованными словами жаргона, или созданы из объединения нескольких языков.

Иногда, тайные языки используют тайные знаки дня написания и зрительной связи. Большинство знаков безобидны, и могут быть легко замечены. Опытный путешественник в жаргоне попрошайки, может узнать что происходит в соседнем поместье, описание его обитателей, получить предупреждение об опасности и т.д.

Если вы используете тайные языки, игровые персонажи могут получить их только через бонусы предыстории, или с помощью черты Языковед. Так же, персонажи могут выучить такие языки как часть награды в длительной кампании.

### Предыстории Убийц

Самый простой способ описать историю персонажа и положить основу для его мотиваций и целей в игре это выбрать подходящую предысторию. PHB2, FRPG и несколько статей Dragon magazines содержат различные варианты предысторий, многие из которых подходят для тех, кто хочет изучать искусство

палача. Нижеследующие предыстории – это смесь занятий и событий, которые помогут найти ваше место в новой группе авантюристов.

Выбрав свою предысторию, вы можете добавить одно сопутствующее умение в список ваших классовых умений, и получаете бонус +2 к проверкам основанным на этом умении, или получаете владение предложенным языком.

### Преследователь

Вы отслеживаете тех, кто бежит от правосудия, заманиваете и убиваете, чтобы получить награду за его голову. Почему вы выбрали это ремесло? Для вас имеет значение, виновен беглец или нет? Кто-нибудь уходил из ваших лап? Кто был вашей самой знаменитой жертвой?

*Сопутствующие Умения:* Внимательность, Скрытность

*Предложенный Язык:* Один на выбор, кроме Небесного и языка Бездны.

### Палач

Вы рука правосудия, палач, исполняющий приговор. Вам нравится ваша работа, или она вызывает у вас отвращение? Какие способы казни вы предпочитаете? Медленное растягивание, раскачивающийся топор или что-то иное? Вы казнили каких-нибудь известных людей?

*Сопутствующие Умения:* Блеф, Запугивание

### Истребитель Врагов

Вы сражаетесь и уничтожаете врагов вашего народа. Какой тип существ вы определяете как враг вашего народа? Ваши враги принадлежат к гуманоидной расе, такие как гоблиноиды? Или вы охотитесь на опасных монстров, таких как блуждающий ужас или нежить? Как долго лично вы сражаетесь с этими существами? Как вы ведете себя, когда встречаете своего заклятого врага?

*Сопутствующие Умения:* Проницательность, Внимательность, или умение знания, которое больше подходит для вашего врага.

*Предложенный Язык:* Родной язык, на котором говорит ваш враг.

## Партизан

Вы сражаетесь за угнетенный народ, работаете в тени, чтобы покончить с этой несправедливостью. Кто захватил ваш народ? Для чего? Какой тактики вы придерживаетесь? Вы преуспеваете в освобождении вашего народа или он все еще поработан?

*Сопутствующие Умения:* Внимательность, Скрытность

## Наемный Убийца

Вы убиваете людей ради наживы. Есть ли такое задание, за которое вы не возьметесь? Что привело вас на этот путь? Как это повлияло на вас? Почему вы выбрали такую жизнь? Вы всегда убивали невинных? Какие у вас воспоминания связанные с этой частью жизни и что вы думаете о вашем решении теперь? Какую технику вы используете? Вы снайпер или убиваете жертву с близки?

*Сопутствующие Умения:* Атлетика, Скрытность

*Предложенный Язык:* Тайный Язык

## Охотник

Вы искусный охотник. Вы охотитесь на животных или на монстров? Вы охотитесь, чтобы прокормить свою семью или вы одиночка? Какое оружие вы используете? Что заставило вас уйти из глуши? Как вы используете технику охоты в своих приключениях?

*Сопутствующие Умения:* Природа, Внимательность, Скрытность

## Шпион

Вы просочились в ряды врага, и вынюхиваете его тайны и разрушаете планы. На кого вы работает? Вы работаете в охране богача, служите в армии, или в скрытой организации? Что это за личность, организация, народ? За кого вы себя выдаете? Вы были обнаружены? Если да, то как вам удалось сбежать?

*Сопутствующие Умения:* Блеф, Скрытность

*Предложенный Язык:* Один на выбор, кроме Небесного и языка Бездны.

## Мистический Убийца

Вы профессиональный убийца, который фокусируется на уничтожении магических целей. На кого вы работает? Как вы обучались этому ремеслу? Какие уроки вы выучили на своем опыте? Как ваше прошлое влияет на ваши отношения с другими персонажами, которые используют магию?

*Сопутствующие Умения:* Магия, Скрытность

*Предложенный Язык:* Дракониий

## Мастер Отравлений

Вы профессионально используете всевозможные яды. Как вы научились этому ремеслу? Какие типы ядов вы используете для своих врагов? Какие яды вы используете чаще всего? Вы используете свои рецепты в личных целях или продаете? Если вы продавали их, то почему теперь перестали?

*Сопутствующие Умения:* Природа, Воровство



## Каратель

В прошлом вы пострадали от своих врагов, и теперь живете, чтобы отомстить своим обидчикам. Кому вы мстите? Они причинили вред только вам, или тем, кого вы любите? Вы уже исполнили свою месть? Когда вы завершите свое дело, что вы будете делать потом? Если вы все еще ищите мести, как вы планируете ее исполнить?

*Сопутствующие Умения:* Запугивание, Знание Улиц

## Революционер

Вы провоцируете бунты и восстания на своей родине. Против какого режима власти вы сражаетесь? Какие преступления она совершила? Вы имеете успех в своем деле? Что случилось с людьми, которым вы помогаете? Или вы терпите поражения, и людям стало еще хуже? Какую тактику вы используете?

*Сопутствующие Умения:* История, Знание Улиц

## Вор

Вы вор. Вы карманник, взломщик, мошенник, или кто-то другой. Вас привела на этот путь нужда? Вы состоите в гильдии или в синдикате, или вы работаете один? Вы все еще состоите в гильдии? Если да, то где она находится? Если нет, то почему вы ее покинули, или почему вас изгнали? Вы поддерживаете с ними дружеские отношения, или они пытаются вас найти? За вами ведется охота?

*Сопутствующие Умения:* Скрытность, Воровство

*Предложенный Язык:* Тайный Язык (см. сноску на странице 2).

## Разбойник

Вы разбойник, такой как головорез, грабитель, или телохранитель. Вы на кого-то работает? Если да, то на кого? Какие задания вы совершали? Вы запуганы своим обществом? Или вы встаете на тех, кто слабее вас, чтобы защитить себя? Почему вы оставили это ремесло? Вы оставили в прошлом своих врагов?

*Сопутствующие Умения:* Атлетика, Запугивание

*Предложенный Язык:* Тайный Язык (см. сноску на странице 2).

## Фанатичный Убийца

Вы получили откровение Богов, или только думаете так, но теперь поклялись уничтожить врагов своей веры. Кто или что явилось вам? Что вы видите в своих снах? Кто показал вам на врагов вашей веры? Как вы ведете себя, когда встречаете других представителей вашей веры? Вы простой плут, или посвященный член религиозной организации?

*Сопутствующие Умения:* Выносливость, Религия

## МИРОВОЗЗРЕНИЕ УБИЙЦЫ

В большинстве формулировок, личность, которая убивает за деньги злая. Но должен ли профессионал смертельного ремесла быть злым? За всю долгую историю игр, ассасины описывались как таковые. В PNB AD&D и во 2 редакции Алого Братства, только злые персонажи могли стать ассасинами. В обеих версиях 3 редакции, только злые персонажи могли выбрать Престижный класс Ассасина. С таким наследием, есть соблазн продолжить традиционные ограничения, для редких групп злых игроков, но сделав так, мы бы перекрыли интерес к такому варианту развития персонажей.

Фактически, убийство с целью получения личной выгоды, считается проявлением зла, хотя не все те, кто занимается кровавым ремеслом, убивают ради наживы. На самом деле, первыми ассасинами были ополченцы, которые использовали убийства, как политический инструмент, который использовался для свержения власти и прекращения тирании. Убийцы, тщательно выбирают свои жертвы, полагаясь на свой клинок неся быструю и публичную смерть. Они планировали свои атаки так, чтобы избежать лишнего шума, и защитить невинных от возможных последствий их действий. Другие убийцы работали в религиозных целях, и отказывались даже проливать кровь во время своей работы.

С некоторой точки зрения, убийцы могут спасти жизни, если смерть высокопоставленного лица может привести к политическим, социальным или идеологическим переменам, без необходимости войны. Прагматики могут даже уверять, что такие убийства являются благом, и цель оправдывает средства. Но убийца остается убийцей, независимо от того,

насколько благие его намерения. Даже тот, кто сознательно служит добру, может быть злым.

В контексте игры D&D, мировоззрение предусматривает некую моральную модель поведения в игрока, или является отправной точкой, на основе которой игрок сам формирует взгляды и мнения своего персонажа. Хотя мировоззрение не ограничивает действия, и не отнимает возможность поступать так, как хочет игрок, но он должен понимать, какие последствия это будет иметь в игровом мире.

Добрые персонажи защищают слабых, и противостоят тем, кто пытается им навредить. Убийство может быть приемлемым методом, для уничтожения тех, кто хочет захватывать и убивать, и может быть жизненным инструментом для свержения тирании. Конечно, те кто убивает злодеев и монстров являются типичными добрыми D&D героями.

Законно-доброе мировоззрение так же допускает убийство, хотя и в специфическом его виде. Такие персонажи используют закон, как последнюю возможность уничтожить зло. Убийцы, которые действуют в интересах поддержания закона и добра, истребляют тех, кто скрывается от правосудия, и порочит или истребляет добро. Во всех этих случаях законно-добрые персонажи могут быть убийцами.

Убийцы без мировоззрения так же доступны. Персонажи которые используют искусство убивать для достижения великой цели, независимо от морального отношения, могут быть эффективными ассасинами. Но это не может быть приемлемо для последователей Королевы Воронов. Эти убийцы уничтожают тех, кто мешает или избегает смерти. Такие персонажи могут быть героями типа убийц нежити, которые всю жизнь отслеживают свою жертву, не обращая внимания на время и весь мир вокруг.

Злые и хаотично-злые убийцы это злодеи. Они убивают ради денег, не делая различий между преступником и невинной жертвой, и забирающие жизнь у любого, на кого у них есть заказ. Хаотично-злые убийцы могут убивать от безумного чувства разрушения или просто ради уничтожения любого добра. Такие персонажи могут опустошать цивилизации, захватывать власть, сея повсюду беспорядки, страх и мучения.

Поэтому, даже при одинаковом способе убийства, цели могут быть разными, от доброго паладина

убивающего злодеев, и до безумного охотника, истребляющего жизнь ради забавы. Такие убийцы редко принимают честный бой. Вместо этого они используют любую мелочь, которая поможет быстрее устранить цель.



## ЧЕРТЫ

Хотя пути совершенства из РНВ, РНВ2 и МР дают широкие возможности для убийц, удачный выбор черт поможет отточить искусство убивать для вашего персонажа. Следующие черты охватывают и расширяют возможности для подобных убийц.

## Черты Героического Пути

Каждая черта в нижеследующей секции доступна для персонажей любого уровня, которые соответствуют требованиям.

### Алхимический Ответ

**Преимущество:** Если вы имеете алхимический предмет в руке, когда враг провоцирует атаку по возможности, вы можете использовать этот алхимический предмет вместо проведения основной рукопашной атаки.

### Кровавая Быстрота

**Преимущество:** Когда вы ранены, вы получаете бонус +1 к скорости.

### Связной

**Требования:** Тренировка в Знании Улиц

**Преимущество:** Вы можете бросить любую проверку Знания Улиц дважды, и выбрать высший результат.

### Побег Фей

**Требование:** Эладрин

**Преимущество:** Вы можете использовать ваш расовый талант Шаг Фей как немедленную реакцию при захвате, обездвижении и сдерживании.

### Привыкший к яду

**Требование:** Тел 13

**Преимущество:** Вы получаете бонус черты, равный вашему модификатору Телосложения, к спасброскам против эффектов яда.

### Снегопад

**Требование:** Тренировка в Акробатике

**Преимущество:** Когда вы падаете, вы уменьшаете урон от падения на результат вашей проверки Акробатики, вместо половины результата вашей проверки.

## ИСТИННЫЙ АССАССИН

Тот, кто изучает искусство смерти, постоянно слышит слухи о других убийцах, которых называют истинными ассасинами. Никто точно не знает, существуют ли эти люди или существа, так как они пришли из мифов и легенд. По рассказам, их загадочные фигуры едва различимы в глубокой ночи, и для выполнения своей работы им не нужно использовать сложные трюки и инструменты. Одни говорят, что они могут проходить сквозь стены, изменять свою внешность по своему желанию, и своими приказами управлять тьмой и тенью. Если истинные ассасины действительно существуют, то они не оставляют никаких свидетелей – только вопросы и леденящий страх.

## Черты Пути Совершенства

Каждая черта в нижеследующей секции доступна для персонажей с 11 уровня или выше, которые соответствуют требованиям.

### Удар Глаза Тьмы

**Требование:** 11 уровень, друу

**Преимущество:** Когда вы наносите урон цели, вы можете потратить свой расовый талант Облако Тьмы как свободное действие, чтобы ослепить цель до конца вашего следующего хода.

### Смерть Фей

**Требование:** 11 уровень, Эладрин

**Преимущество:** Когда хиты вашего врага опускаются до 0, вы можете использовать ваш расовый талант Шаг Фей как свободное действие.

### Длительный яд

**Требование:** 11 уровень

**Преимущество:** Ваша цель получает штраф -2 к спасброскам, чтобы закончить ваш эффект яда.

### Первый Каратель

**Требование:** 11 уровень, классовая черта Первый Выстрел

**Преимущество:** Если вы единственный из своих союзников, кто смежный с врагом, для рукопашных атак против врага, вы получаете все бонусы, которые

вы получили бы при использовании вашей классовой черты первый Выстрел.

### Внезапный Побег

**Требование:** 11 уровень

**Преимущество:** Вы получаете бонус +4 к проверкам Акробатики или Атлетики при побеге из захвата или от другого эффекта, из которого можно сбежать. После успешного побега вы можете сдвинуться на 2 квадрата.



## Черты Эпического Пути

Каждая черта в нижеследующей секции доступна для персонажей с 21 уровня и выше, которые соответствуют требованиям.

### Критическая Засада

**Требование:** 21 уровень, Плут, классовая черта Скрытая атака

**Преимущество:** Если вы наносите критический урон оружием, которым вы можете проводить Скрытую атаку, вы можете прибавить урон от Скрытой атаки, если она еще доступна.

### Друг Яда

**Требование:** 21 уровень

**Преимущество:** Враг, страдающий от эффектов яда, дает вам боевое преимущество.

### Исчезающий

**Требование:** 21 уровень, тренировка в Скрытности

**Преимущество:** Вы получаете бонус +5 к проверкам Скрытности, против существ, которые вас не видят, например, пока вы невидимы или имеете полный покров, или если существо слепо. Вы не получаете этот бонус против существ, которые полагаются на зрение, чтобы обнаружить врага. Так же, ритуалы наблюдения не обнаруживают вас, если вы того не хотите.

## ЧЕРТЫ ГИЛЬДИИ

Члены гильдий и организаций имеют близкие связи, что позволяет им работать более эффективно как команда. Они включают тех, кто практикует темные формы бизнеса, типа воровства и заказных убийств. Черты Гильдий представляют тип тренировки, при котором ее члены гильдии учатся работать сообща с постоянной и смертельной эффективностью. Эти черты предназначены для командной работы и предоставляют основные преимущества, которые усиливают других союзников.

Тем не менее, простое использование этих черт позволит расширить различные бонусы и ролевые возможности. Группа авантюристов, которая берет эти черты, могут быть частью организации, которую они создали сами, или членами большой гильдии. Они могут иметь отличительные символы в своей форме, которые позволяют определить ранг. Тайный язык может быть использован для передачи секретной

информации или для общения на поле боя. Когда вы берете эти черты, имейте в виду механику преимуществ, которую они дают, и на ее основе стройте вашу групповую тактику.

### Тайные Сигналы [Гильдия]

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа. Вы можете молча передавать простую информацию, любому союзнику, который имеет эту черту, и может вас видеть. Вы можете использовать Блеф, чтобы получить боевое преимущество или отвлечь внимание с целью спрятаться, для одного вашего союзника в 5 квадратах от вас, который имеет эту черту. Ваши союзники, которые имеют эту черту, могут сделать то же самое для вас.

### Цепкие Воры [Гильдия]

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Воровства. Когда союзник, имеющий эту черту, успешно помогает вам в проверке Воровства, вы получаете бонус +4, вместо обычного +2.

### Бегущие по крышам [Гильдия]

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики. Когда союзник, имеющий эту черту, успешно помогает вам в проверке Акробатики, вы получаете бонус +4, вместо обычного +2. Союзник с этой чертой может помочь вам, взяв тот же тип действия, что и вы, и провести самому проверку Акробатики.

### Безмолвные Тени [Гильдия]

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к Скрытности. Когда вы делаете проверку Скрытности и не довольны результатом, то если в 5 квадратах от вас есть союзник с такой же чертой, вы можете перебросить проверку Скрытности с бонусом +1, за каждого такого союзника, с максимальным бонусом +5. Затем вы можете использовать лучший результат из двух.

### Глаза Улиц [Гильдия]

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Знания Улиц. Когда союзник, имеющий эту

черту, успешно помогает вам в проверке Знания Улиц, вы получаете бонус +4, вместо обычного +2. Вместо помощи, союзник может уменьшить в 2 раза время, за которое вы будете искать нужную информацию.

### Ползущие по стенам [Гильдия]

**Преимущество:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Атлетики. Когда союзник, имеющий эту черту, успешно помогает вам в проверке Атлетики, вы получаете бонус +4, вместо обычного +2. Союзник с этой чертой может помочь вам, взяв тот же тип действия, что и вы, и провести самому проверку Атлетики.

### ЧЕРТЫ ОРУЖЕЙНОГО МАСТЕРСТВА

Убийцы предпочитают маленькое оружие большому, так как компактное оружие позволяет использовать его в самый неожиданный момент. Черты оружейного мастерства основаны на владении одним оружием и представлены в виде мультиклассовых черт. Это отражает их высокую степень тренированности и владения, что позволяет обученным убийцам использовать конкретное оружие с максимально смертоносным эффектом. Черты оружейного мастерства требуют фокусировки на тренированности, и работают так же как и обычные мультиклассовые черты.

### ПРЕДЫДУЩИЕ ЧЕРТЫ ОРУЖЕЙНОГО МАСТЕРСТВА

Черты оружейного мастерства были представлены ранее в «Идущие на смерть...» (Dragon 368, Стр. 56), и «Игра Шадар-Каем» (Dragon 372, Стр. 5). Эти статьи точно описывают начальную тренировку черт для оружейного мастерства, как мультиклассовые черты. В них были представлены такие черты как Тренированность с бола, тренированность с сетью, тренированность с шипованной цепью и тренированность с кнутом.

## МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

Для дальнейшего выражения в искусстве смерти, вы можете выбрать мультиклассовые черты для усиления вашего боевого стиля. Хотя это и не является переходом в другой класс, эти черты дадут вам

тактические преимущества и способности, словно при изучении другого класса, они расширяют ваши таланты, заменяя их на более выгодные, как при инициации в другой класс. Выбирая мультиклассовую черту, такую как Bravo, или Тренированность с духовой трубкой, вы приобретаете специфическую черту, которая позволит вам использовать новые боевой стиль или новое оружие с большей эффективностью. Как и с другими специализированными чертами, однажды выбрав мультикласс, вы больше не можете выбирать другой (класс, оружие или стиль), если другие правила не разрешают этого.

### Тренированность С Духовой Трубкой [Мультикласс Духовая Трубка]

**Требования:** Лов 13

**Преимущества:** Вы получаете опыт владения духовой трубкой. Вы можете перезаряжать духовую трубку свободным действием, увеличиваете ее дистанцию до 10/20 и можете использовать ее как высококритичное оружие. Если вы Плут, вы можете использовать духовую трубку в своей Скрытой атаке, и можете использовать ее в своих дистанционных талантах, как арбалет и пращу.

### Новичок с Духовой Трубкой

**Требования:** Тренированность с Духовой Трубкой, 4 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на Жалящий выстрел.

### Жалящий выстрел Талант - Черта

*Игла вонзается в чувствительную зону врага, и заставляет его трястись от боли.*

**На сцену ♦ Оружие**

**Требует:** Вы должны владеть духовой трубкой.

**Стандартное действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Рефлексов

**Попадание:** Урон 2(Ор) + модификатор Ловкости, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

На 11 уровне увеличение урона до 3 (Ор).

На 21 уровне, увеличение урона до 4 (Ор).

**Особое:** Если вы промахнулись этой атакой, и вы были скрыты от цели, вы остаетесь скрыты.

### Эксперт Духовой Трубки

**Требования:** Тренированность с Духовой Трубкой, 8 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на Поразительное прицеливание.

### Поразительное прицеливание Талант - Черта

*Вы делаете выдох, и посылаете иглу строго по траектории движения цели.*

**На сцену**

**Требует:** Вы должны владеть духовой трубкой

**Малое действие** На себя

**Эффект:** Ваша следующая атака сделанная из духовой трубки до конца вашего следующего хода, получает бонус +2 к броску атаки и бонус +1 (Ор) к броску урона.

### Специалист Духовой трубки

**Требования:** Тренированность с духовой трубкой, 10 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на Деформирующий дротик.

### Деформирующий дротик Талант - Черта

*Острый дротик глубоко вонзается в плоть жертвы, вызывая дикую боль и прекращая ее движение.*

**На день ♦ Оружие**

**Требует:** Вы должны владеть духовой трубкой

**Стандартное действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2(Ор) + модификатор Ловкости, и цель ошеломлена, до конца вашего следующего хода.  
*Последующий эффект:* цель изумлена (спасение оканчивает).

На 15 уровне, урон увеличивается до 3 (Ор).

На 25 уровне, урон увеличивается до 5 (Ор).

**Промач:** Половина урона и цель изумлена (спасение оканчивает).

### Bravo [Мультикласс Bravo]

Вы жестокий и беспощадный убийца – кровожадный охотник, который преследует своих врагов, принося им мучительную смерть.

**Преимущества:** Вы получаете тренированность в Запугивании. Один раз за сцену, малым действием, вы можете определить одно существо, которое можете видеть, как жертва, получая бонус +2 к броскам атаки

и урона против нее, до конца своего следующего хода. Существо остается жертвой, пока его хиты не опустятся до 0, пока вы не отмените этот эффект, свободным действием, или до конца сцены.

### Браво Новичок

**Требования:** Браво, 4 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на талант Посланник Смерти.

### Посланник Смерти

### Талант - Черта

*Вашу жертву ожидает смерть, которая последует после вашего удара.*

**На сцену ♦ Грохот**

**Стандартное действие**

**Особое:** В дополнении к ключевому слову выше, этот талант будет иметь те же ключевые слова, и дистанцию, что и неограниченный талант, который вы используете вместе с ним.

**Цель:** Одно существо, которое вы отметили как жертва.

**Эффект:** Используйте рукопашный или дистанционный неограниченный талант против цели. Если вы попали, вы наносите дополнительно +1(Ор) урона, или +1 кость урона, если атака не использует оружия.

*11 уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +2(Ор) урона, или +2 кости урона, если атака не использует оружия.

### Браво Эксперт

**Требования:** Браво, 8 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на прием Жестокий Инстинкт.

### Жестокий Инстинкт

### Талант - Черта

*С грозным ревом, вы рассеиваете преимущество вашего врага, делая его уязвимым.*

**На сцену**

**Свободное действие На себя**

**Условие:** Вас фланкируют, или ваша жертва получает боевое преимущество против вас.

**Эффект:** Вы не даете боевое преимущество тому, кто спровоцировал этот талант, до конца вашего следующего хода. Если ваша жертва есть среди тех, кто спровоцировал этот талант, вы получаете боевое преимущество против своей жертвы, до конца вашего следующего хода.

### Браво Специалист

**Требования:** Браво, 10 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на талант Финиш Браво.

### Финиш Браво

### Талант - Черта

*Если ваш яростный штурм не поверг вашу жертву, он точно показал ей ее ужасное будущее.*

**На день ♦ Надежное**

**Стандартное действие**

**Особое:** В дополнении к ключевому слову выше, этот талант будет иметь те же ключевые слова, и дистанцию, что и неограниченный талант, который вы используете вместе с ним.

**Цель:** Одно существо, которое вы отметили как жертва.

**Эффект:** Используйте атакующий неограниченный талант против цели. Если вы попали, вы наносите дополнительно +2(Ор) урона, или +2 кости урона, если атака не использует оружия, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

*15 уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +3(Ор) урона, или +3 кости урона, если атака не использует оружия, и делает цель изумленной (спасение оканчивает).

*25 уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +3(Ор) урона, или +3 кости урона, если атака не использует оружия, и делает цель ошеломленной, до конца вашего следующего хода. *Последующий эффект:* Цель изумлена (спасение оканчивает).

### Головорез [Мультикласс Головорез]

Вы осторожный убийца, который изучает врагов и затем ловким движением несет им смерть.

**Требования:** Тренированность в Блефе.

**Преимущества:** Вы получаете тренированность в Скрытности. Когда вы используете проверку Блефа, чтобы отвлечь внимание, чтобы спрятаться, вы можете делать это малым действием.

### Головорез Новичок

**Требования:** Головорез, 4 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на талант Внезапная Расплата.

### Внезапная Расплата

### Талант - Черта

*Быстрее, чем можно заметить, вы отвечаете на атаку того, кто поразил вас или вашего союзника.*

**На сцену ♦ Грохот**

**Немедленное Прерывание**

**Особое:** В дополнении к ключевому слову выше, этот талант будет иметь те же ключевые слова, и дистанцию, что и неограниченный талант, который вы используете вместе с ним.

**Условие:** Вы или союзник атакованы существом

**Цель:** Атаковавшее существо

**Эффект:** Используйте рукопашный или дистанционный неограниченный талант против цели.

*11 уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +1(Ор) урона, или +1 кость урона, если атака не использует оружия.

### Головорез Эксперт

**Требования:** Головорез, 8 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на прием Внимательность Головореза.

### Внимательность Головореза

### Талант - Черта

*Изучив своего врага, вы обнаружили его слабые места, которые дадут вам преимущество.*

**На сцену**

**Малое действие Дистанция** взгляд

**Цель:** Одно существо, которое вы видите

**Эффект:** Цель дает вам боевое преимущество, до конца вашего следующего хода. В течение этого времени, вы можете нанести критический урон цели, при выпадении 19 и 20.

### Головорез Специалист

**Требования:** Головорез, 10 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на талант Быстрое Убийство.

### Быстрое Убийство

### Талант - Черта

*Вы скользите невидимой тенью, нанося удар до того, как враг успеет это понять.*

**На день ♦ Надежное**

**Стандартное действие**

**Особое:** В дополнении к ключевому слову выше, этот талант будет иметь те же ключевые слова, и дистанцию, что и неограниченный талант, который вы используете вместе с ним.

**Цель:** Одно существо, которое не видит ваше текущее местоположение.



**Эффект:** Используйте атакующий неограниченный талант против цели. Если вы попали, вы наносите дополнительно +2(Ор) урона, или +2 кости урона, если атака не использует оружия.

15 *уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +3(Ор) урона, или +3 кости урона, если атака не использует оружия.

25 *уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +5(Ор) урона, или +5 костей урона, если атака не использует оружия.

## Тренированность С Удавкой [Мультикласс Удавка]

**Требования:** Лов 13, Сил 13

**Преимущества:** Вы получаете опыт владения удавкой. Когда вы успешно используете удавку, против захваченной цели, она получает штраф -2 к попыткам побега из захвата. Каждый ход, который вы успешно удерживаете захваченную цель удавкой, используя две руки, вы получаете боевое преимущество против захваченной цели, когда в следующий раз будете атаковать ее удавкой.

Если вы плут, вы можете использовать удавку в своей классовой черте Скрытая Атака, и в любом рукопашном таланте плута, который может использоваться с легкими клинками.

## Новичок с Удавкой

**Требования:** Тренированность с Удавкой, 4 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант на сцену 3 уровня или выше на Удушающий захват.

### Удушающий Захват Талант - Черта

*Вы накидываете удавку на шею вашего врага, и со всей силой тягиваете ее.*

**На сцену ♦ Оружие**

**Требует:** Вы должны владеть удавкой.

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо, которое дает вам боевое преимущество.

**Атака:** Сила против Рефлексов или Ловкость против Рефлексов

**Попадание:** Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и цель изумлена до конца вашего следующего хода и захвачена.

На 11 уровне увеличение урона до 3 (Ор).

На 21 уровне, увеличение урона до 4 (Ор).

**Особое:** Когда вы выбираете этот талант, выберете Ловкость или Силы, для броска атаки.

## Эксперт Удавки

**Требования:** Тренированность с удавкой, 8 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на Живой Щит.

### Живой Щит Талант - Черта

*Вы стягиваете удавку сильнее, и подставляете вашего врага под удар.*

**На сцену ♦ Оружие**

**Требует:** Вы должны владеть удавкой

**Немедленное Прерывание** На себя

**Условие:** Вы захватываете существо, и являетесь целью рукопашной или дистанционной атаки, сделанной врагом, кроме того, кого вы держите.

**Эффект:** Существо, которое вы захватываете становится целью атаки.

## Специалист Удавки

**Требования:** Тренированность с удавкой, 10 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на Мощное удушение.

### Мощное Удушение Талант - Черта

*Мастерским умением, вы накидываете удавку на шею своей жертвы и тягиваете ее, повергая врага в бессознательное состояние.*

**На день ♦ Оружие, Надежное**

**Требует:** Вы должны владеть удавкой

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо, которое дает вам боевое преимущество

**Атака:** Сила против Рефлексов или Ловкость против Рефлексов

**Попадание:** Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и цель изумлена (спасение оканчивает) и схвачена. Каждый ход, который вы успешно удерживаете захваченную цель удавкой, используя две руки, вы наносите цели дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

На 15 уровне, урон увеличивается до 3 (Ор).

На 25 уровне, урон увеличивается до 4 (Ор).

**Первый неудачный спасбросок:** Цель ошеломлена, вместо изумления (спасение оканчивает).

**Второй неудачный спасбросок:** Цель становится

бессознательной, вместо ошеломления (спасение оканчивает).

**Особое:** Когда вы выбираете этот талант, выберете Ловкость или Силы, для броска атаки.

## АЛХИМИЯ И ОТРАВИТЕЛЬ

Мастер отравитель, вроде того, что представлен здесь, для достижения высшего мастерства в ядах, должен уметь их создавать. Природа и Знание Подземелий могут помочь персонажу собирать яды, и даже готовить некоторые из них. Поэтому, чтобы быть отравителем вы должны быть тренированы в одном из этих умений. Как ДМ, вы можете потребовать от игрока, который берет черту Отравителя, так же иметь черту Алхимика (AV, 21). Эта черта может быть более нужной для персонажа, который хочет быть отравителем, так как она позволяет ему варить яды и зелья, которые он будет использовать.

Но с этими чертами вам следует более жестко контролировать яды в вашей игре. Для этого, сделайте готовые яды более сложными для приобретения. Требуйте от отравителя найти и использовать алхимические формулы для создания ядов, вроде тех, что описаны в DMG, на странице 51. Таким образом, вы сможете легко определить, какие яды могут быть доступны для игроков.

## Отравитель

### [Мультикласс Отравитель]

**Требования:** Тренированность в Знании Подземелий или в Природе.

**Преимущества:** Вы получаете тренированность в Воровстве.

Ваши атаки, которые имеют эффект яда, игнорируют первые 5 очков сопротивления яду. Эта способность увеличивается до 10 очков на 11 уровне, и до 15 на 21 уровне. Вы принимаете существо, которое имеет иммунитет к яду, как если бы оно имело сопротивление яду 20.

## Отравитель Новичок

**Требования:** Отравитель, 4 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант на сцену 3 уровня или выше на талант Импровизированный Яд.

## Импровизированный яд Талант - Черта

*Благодаря своему опыту работы с ядами, вы всегда имеете под рукой что-то, что сможет отравить врага.*

**На сцену ♦ Яд**

**Стандартное Действие**

**Особое:** В дополнении к ключевому слову выше, этот талант будет иметь те же ключевые слова, и дистанцию, что и неограниченный талант, который вы используете вместе с ним.

**Цель:** Одно существо

**Эффект:** Используйте рукопашный или дистанционный неограниченный талант против цели. Если вы наносите урон определенным типом энергии, вы можете изменить его на урон ядом. Если вы попали, вы так же наносите продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

*11 уровень:* Если вы попали, вы так же наносите продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

## Отравитель Эксперт

**Требования:** Отравитель, 8 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на прием Сильный Яд.

## Сильный Яд Талант - Черта

*Ваш яд имеет коварное действие.*

**На сцену**

**Свободное действие На себя**

**Условие:** Вы промахиваетесь атакой, которая имеет ключевое слово яд, или эффект яда.

**Эффект:** Перекиньте бросок атаки.

## Отравитель Специалист

**Требования:** Отравитель, 10 уровень.

**Преимущества:** Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на талант Усиливающийся яд.

## Усиливающийся яд Талант – Черта

*Вы усиливаете свою атаку губительным ядом, который ослабляет вашего врага на все время его действия.*

**На день ♦ Яд**

**Стандартное действие**

**Особое:** В дополнении к ключевому слову выше, этот талант будет иметь те же ключевые слова, и дистанцию, что и неограниченный талант, который вы используете вместе с ним.

**Цель:** Одно существо

**Эффект:** Используйте рукопашный или дистанционный неограниченный талант против цели. Если вы наносите урон определенным типом энергии, вы можете изменить его на урон ядом. Если вы попали, цель получает штраф -2 к броскам атаки и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает оба).

**Первый неудачный спасбросок:** Цель ослеплена, вместо штрафа -2 (спасение оканчивает).

**Второй неудачный спасбросок:** Цель ослеплена и ослаблена, вместо штрафа -2 (спасение оканчивает оба).

*15 уровень:* Продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает).

*25 уровень:* Неограниченный талант, который вы используете наносит дополнительно +1(Ор) урона, или +1 кость урона, если атака не использует оружия, и продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает).

**Промех:** Половина урона, и цель получает штраф -2 к броскам атаки и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает оба).

## ЧЕРТЫ ТЕХНИК

Черты техник часто идут в дополнение к пути искусства смерти, предоставляя повышенные проверки умений и изменения для неограниченных подвигов военных персонажей.

## Стиль Черной Стрелы

**Требования:** Любой военный класс, тренированность в Скрытности

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Искусный удар (Плут, PHB 118):* Если вы двигаетесь в затемненном пространстве или имеете укрытие до проведения дистанционной атаки этим подвигом, вы можете сделать проверку Скрытности, против пассивной Внимательности вашей цели, как свободное действие, чтобы получить против нее боевое преимущество до начала вашего следующего хода.

*Двойной Удар (Следопыт, PHB 105):* Пока вы прячетесь, вы можете использовать этот талант для проведения дистанционной атаки, и если вы промахнулись первой дистанционной атакой, вы можете отменить вторую атаку и остаться скрытым от

цели. Так же, вы можете остаться скрытым, если вы прячетесь, но промахнулись обеими атаками, которые доступны с этим подвигом.

## Стиль Ищейки

**Требования:** Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Аккуратная атака (Следопыт, PHB 105):* Если вы попадаете рукопашным вариантом этого подвига по существу, которое дает вам боевое преимущество, оно становится замедленным до конца вашего следующего хода.

*Удар Уныния (Плут, MP 73):* Если вы попадаете рукопашным вариантом этого подвига по существу, которое дает вам боевое преимущество, вы можете сдвинуть его на 1 квадрат.

*Удар Хищника (Следопыт, MP 43):* Если вы имеете боевое преимущество против цели, когда используете этот подвиг, ваше животное компаньон может сдвинуться до атаки на 1 квадрат.

*Поток Железа (Воин, PHB 77):* Если вы попадаете этим подвигом, вместо толкания цели вы можете ее замедлить до конца вашего следующего хода.

## Стиль Гнев Кореллона

**Требования:** Инт 13, Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Удар командира (Военачальник, PHB 145):* Если цель этого подвига – демон, дроу, орк или паук, ваш союзник может добавить половину вашего модификатора Интеллекта (округлять вверх), к своему броску атаки.

*Сокрушающая Волна (Воин, MP 7):* Если, используя этот подвиг вы попадаете по демону, дроу, орку или пауку, вы получаете количество дополнительных временных хитов, равное вашему модификатору Интеллекта.

*Ответный Удар (Плут, PHB 118):* Если, используя этот подвиг вы попадаете по демону, дроу, орку или пауку, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к броску атаки и урона вашего ответного удара.

*Двойной Удар (Следопыт, PHB 105):* Если, используя этот подвиг вы попадаете по демону, дроу,

орку или пауку, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

## Стиль Жестокой Резни

**Требования:** Муд 13, Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Рассекание (Воин, РНВ 77):* Если вы наносите урон этим подвигом, цели, рядом с которой больше нет смежных врагов, она получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивается).

*Яростный Прорыв (Военачальник, РНВ 145):* Если ваш союзник наносит урон атакой, которая получает бонус от этого подвига, цель получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивается).

*Удар Хищника (Следопыт, МР 43):* Если ваш е животное компаньон наносит урон этим талантом, существу, которое дает ему боевое преимущество, вместо добавления вашего модификатора Мудрости к броску урона, вы можете нанести ей продолжительный урон, равный вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивается).

*Ответный Удар (Плут, РНВ 118):* Если вы попадаете ответным ударом, который получаете благодаря этому подвигу, цель получает продолжительный урон, равный вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивается).

## Стиль Палача

**Требования:** Тел 13, Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Аккуратная Атака (Следопыт, РНВ 105):* Если ваша цель обездвижена, удерживаема, ошеломлена или бессознательна, когда вы попадаете по ней этим талантом, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

*Удар Командира (Военачальник, РНВ 145):* Если ваша цель обездвижена, удерживаема, ошеломлена или бессознательна, ваш союзник может добавить ваш модификатор Телосложения, к своему броску атаки.

*Пронзающий удар (Плут, РНВ 118):* Если ваша цель обездвижена, удерживаема, ошеломлена или бессознательна, когда вы попадаете этим талантом, вы

наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

*Косящий Удар (Воин, РНВ 77):* Если ваша цель обездвижена, удерживаема, ошеломлена или бессознательна, и вы промахнулись, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

## Стиль Призрачной Походки

**Требования:** Любой военный класс, тренированность в Скрытности

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Искусный удар (Плут, РНВ 118):* Если вы не двигались перед своей атакой, вы можете сдвинуться на 1 квадрат свободным действием, после атаки.

*Проворный удар (Следопыт, РНВ 105):* Когда вы используете этот подвиг, вы можете пройти 2 квадрата до или после атаки, вместо того, чтобы сдвинуться на 1 квадрат.

## Стиль Арлекина

**Требования:** Хар 13, Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Дерзкий Штурм (Военачальник, МР 77):* Против цели этого подвига, вы получаете бонус к защитам, равный вашему модификатору Харизмы, до начала вашего следующего хода.

*Искусный Удар (Плут, РНВ 118):* Вы можете пройти 3 квадрата до своей атаки, вместо двух. Добавьте ваш модификатор Харизмы к своим защитам, против атак по возможности, которые провоцирует это движение.

*Удар и Отступление (Следопыт, РНВ 105):* Если вы двигаетесь после использования этого подвига, добавьте ваш модификатор Харизмы к своим защитам, против атак по возможности, которые провоцирует это движение.

## Стиль Охотящегося Волка

**Требования:** Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Сокрушающая Волна (Воин, МР 7):* При броске, вы можете использовать этот подвиг, вместо основной рукопашной атаки.

*Искусный удар (Плут, РНВ 118):* Если вы, используя этот подвиг, решили не двигаться до атаки, вы можете двигаться после атаки.

*Удар и Отступление (Следопыт, РНВ 105):* Если вы двигаетесь в тот же ход, после использования этого подвига, вы не провоцируете атаки по возможности от любого врага, когда покидаете первый квадрат, смежный с целью.

*Тактика Волчьей Стаи (Военачальник, РНВ 145):* Союзник, которому вы можете позволить сдвинуться, может находиться в 2 квадратах от вас, вместо того, чтобы быть смежным с вами или с целью.

## Стиль Грядущего Рока

**Требования:** Любой военный класс, тренированность в Запугивании

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Дерзкий Штурм (Военачальник, МР 77):* Если ваш союзник получает основную атаку из-за этого подвига и попадает по цели, она получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

*Рассекание (Воин, РНВ 77):* Вы отмечаете цель, которой нанесли урон этим подвигом.

*Ответный Удар (Плут, РНВ 118):* Если вы попадаете ответной атакой этого подвига, цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

*Двойной Удар (Следопыт, РНВ 105):* Если вы попали обеими атаками этого подвига, одна цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

## Стиль Тьмы Лолт

**Требования:** Дроу, Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Рассекание (Воин, РНВ 77):* Если вы попадаете по цели в пределах вашего Облака Тьмы, она так же получает урон, равный вашему модификатору Силы.

*Удар Уныния (Плут, МР 73):* Если вы попадаете по цели в пределах вашего Облака Тьмы, все остальные враги в облаке так же страдают от эффекта ключевого слова Грохот.

*Двойной Удар (Следопыт, РНВ 105):* Если вы находитесь в зоне вашего Облака Тьмы, и вы двигаетесь, используя этот подвиг, Облако Тьмы двигается вместе с вами.

*Тактика Волчьей Стаи (Военачальник, РНВ 145):* Если вы используете этот подвиг, пока вы и цель находитесь внутри вашего Облака тьмы, союзник, которого вы определяете, получает иммунитет к эффекту Облака Тьмы, до конца его длительности.



## Стиль Четкой Засады

**Требования:** Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Удар Уныния (Плут, МР 73):* Если вы попадаете этим подвигом в течение раунда внезапности, цель дает вам боевое преимущество до конца вашего следующего хода.

*Заманивая Работой Ног (Воин, МР 7):* Когда вы делаете бросок в течение раунда внезапности, вы можете использовать этот подвиг вместо основной рукопашной атаки.

*Двойной Удар (Следопыт, РНВ 105):* Если вы попадаете этим подвигом в течение раунда внезапности, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы, если вы проводите рукопашную атаку, или вашему модификатору Ловкости, при дистанционной атаке.

## Стиль Змеиного Клыка

**Требования:** Любой военный класс, тренированность в Воровстве

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Аккуратная Атака (Следопыт, РНВ 105):* Если вы попадаете этим подвигом, вы так же получаете бонус +2 к броску атаки для второй атаки ядом.

*Искусный Удар (Плут, РНВ 118):* Пройдя, больше 2 квадратов перед атакой, вы можете прибавить яд на оружие, которым вы владеете, свободным действием.

*Уверенный Удар (Воин, РНВ 77):* Если вы попадаете этим подвигом, вы так же получаете бонус +2 к броску атаки для второй атаки ядом.

*Укус Гадюки (Военачальник, РНВ, 145):* Если цель вашей атаки страдает от эффекта яда, и сдвигается до начала вашего следующего хода, она так же предоставляет вам и вашим союзникам, боевое преимущество, до начала вашего следующего хода.

## Стиль Бдительного Правосудия

**Требования:** Любой военный класс

**Преимущества:** Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

*Нахальный удар (Воин, МР 7):* Если атака смежного врага, отмеченного вами, не включает вас

как цель, вы можете использовать этот подвиг, вместо основной рукопашной атаки, которую предоставляет Боевой Вызов.

*Круговой Удар (Следопыт, МР 43):* Если враг попадает по вам или по вашему животному компаньону, в течение своего хода, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, если вы попадаете этим подвигом в течение своего следующего хода.

*Удар Командира (Военачальник, РНВ 145):* Если в свой прошлый ход, цель попадает по вашему союзнику, который получает преимущество, данное вами этим талантом, этот союзник получает боевое преимущество против этой цели, для основной рукопашной атаки, которую предоставляет этот подвиг.

*Удар (Плут, РНВ 118):* Если вы попадаете этим подвигом, вы можете ответить, если цель атакует вас или любого, смежного с вами союзника, до начала своего смежного хода.

## ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

### Чумной зверь

*«Я должен умереть, потому что другие должны жить»*

**Требования:** Класс Друид

Смерть и Увядание это часть природы, как рождение и жизнь. Когда в мире пробуждается новое, старое должно уйти. Хотя многие друиды защитники жизни и здоровой природы, некоторые темные души используют и темную сторону природы, погружаясь в жестокую неизбежность, которая является важной частью природного цикла, как и рождение. Как и другие друиды, они неистово защищают духов и природу от вреда, но они используют темные элементы природы как оружие против своих врагов.

Став Чумным Зверем, вы становитесь частью этих мрачных элементов и становитесь воплощением смерти. Сила, которую вы используете, может проявляться в вашем внешнем виде гуманоида. Или вы можете скрывать свое родство со смертью, пока не примите животную форму, которая откроет вашу истинную природу.

Вы можете быть хладнокровным убийцей. Но взамен вы должны использовать свои силы, чтобы создать благоприятное место для начала новой жизни. Вы можете использовать свои таланты, чтобы уничтожить тех, кто угрожает дикой природе, или истребляет ее защитников. Ваши таланты так же полезны как против природных существ, так и против противоположенных.

## Особенности Пути Чумного Зверя

**Чумное Действие (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы провести атаку, все враги смежные с вами должны отойти от вас на 1 квадрат или получить продолжительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Телосложения (спасение оканчивает).

**Чумная Дикая Форма (11 уровень):** Когда вы используете свою классовую черту Дикая Форма, форма животного, которую вы принимаете, выглядит как аспект смерти, возможно даже как нежить. Пока вы находитесь в Животной Форме, вы получаете сопротивление 5 некротической энергии и ваши атакующие таланты, имеющие ключевое слово Форма Зверя, наносят дополнительный некротический урон, равный вашему модификатору Телосложения. На 21 уровне вы получаете сопротивление некротической энергии 10, пока имеете животную форму.

**Порождение Чумы (16 уровень):** Пока вы находитесь в животной форме, вы игнорируете любое некротическое сопротивление, которое имеет ваша цель. Когда вы попадаете атакующим талантом Животной Формы, существо, которое обычно не имеет некротическое сопротивление урону, получает уязвимость некротической энергии 5, до конца вашего следующего хода.

## Таланты Чумного Зверя

### Чумная Агония Атака Чумного зверя 11

*Гниение расползается черными щупальцами из раны вашего врага, удалявая его боль и муки.*

**На сцену** ♦ Животная Форма, Инструмент, Некротический, Природный  
**Стандартное действие** Рукопашное касание

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Стойкости

**Попадание:** 2к8+модификатор Мудрости

некротического урона, вы передвигаете цель на 1 квадрат, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

### Форма Личинки Прием Чумного зверя 12

*Вы становитесь массой личинок, расползающихся по всей земле, чтобы собраться в другом месте.*

**На сцену** ♦ Животная Форма, Природный  
**Действие Передвижения На себя**

**Эффект:** Пройдите количество квадратов, равное вашей скорости + вам модификатор Телосложения. Этим движением вы можете проходить сквозь квадраты врагов, вы игнорируете трудный ландшафт, и без сжатия можете проходить через пространства, где может пройти одна личинка. Вы получаете половину урона от любой рукопашной атаки, которая попадает по вам в течение этого движения.

### Чумное Положение Атака Чумного зверя 20

*Гниение расползается по ране, которую вы нанесли своему врагу, сотрясая его и его союзников чумой.*

**На день** ♦ Животная Форма, Инструмент, Некротический, Природный,  
**Стандартное действие** Рукопашное касание

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против КД

**Попадание:** Урон некротической энергией 3к8 + модификатор Мудрости, продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает), и вы двигаете цель на 2 квадрата.

**Промех:** Половина урона и вы двигаете цель на 1 квадрат.

**Эффект:** До конца сцены, любой враг, который начинает свой ход смежным с целью, получает некротический урон 5.

## Сплетающий Кошмары

*«Я леденю твою кровь, заставляю т вставлять волосы дыбом, и дико биться сердце, насылая ужасные кошмары. Я – смерть, и я пришел за тобой»*

**Требования:** Класс Колдун, тренированность в Запугивании

Вы используете силу своего договора, чтобы насылать на своих врагов страх и ужас, используя их как свое оружие. Вы можете нести возмездие тем, кто служит злу и разрушению, или можете быть безжалостным убийцей, который охотится на тех, кто

причинил вам зло. В любом случае, вы являетесь созданием кошмара, сущностью теней, тем, кто своим гневом, заставляет врагов бежать в ужасе.

## Особенности Пути Сплетающего Кошмары

**Кошмарное Действие (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы провести атаку, вы можете передвинуть существо, на которое действует ваше Проклятье Колдуна, на 1 квадрат. Тот, кого вы передвинули, получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

**Коварное Проклятье (11 уровень):** Когда хиты врага, на которого наложено ваше Проклятье Колдуна, опускаются до 0, вы можете наложить Проклятье Колдуна на ближайшего к вам врага, как немедленная реакция. Если ближайший враг уже подвержен Проклятью Колдуна, вы можете передвинуть его анна 2 квадрата, и наложить на него штраф -2 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода.



**Сотрясающее Появление (16 уровень):** Все ваши атакующие заклинания колдуна, вместе с Мучительным Обманом ниже, получают ключевое слово Грохот.

## Таланты Сплетающего Кошмары

### Мучительный Обман Атака Сплетающего Кошмары 11

*Вы смыкаете психические челюсти в разуме врага, пробуждая его древний страх.*

**На сцену** ♦ Магия, Инструмент, Психический  
Стандартное действие Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 1к10+модификатор Харизмы урона психической энергией, и цель изумлена до конца вашего следующего хода. Каждая атака, которая попадает по цели до начала вашего следующего хода, наносит дополнительно 5 психического урона.

### Исчезновение Ужаса Прием Сплетающего Кошмары 12

*Для того, кто проклят вами, вы выглядите как мутное облако темноты.*

**На сцену** ♦ Магия, Иллюзия  
Свободное Действие На себя

**Условие:** Вы получаете покров от Теневого Шага

**Эффект:** До конца вашего следующего хода, вы невидимы для любого существа, на которое наложено ваше Проклятье Колдуна.

### Кошмарный Охотник Атака Сплетающего Кошмары 20

*Используя сильнейший страх врага как оружие, вы призываете теневую сущность, которая повергнет его в безумие и ужас.*

**На день** ♦ Магия, Призыв, Иллюзия, Инструмент, Психический

Стандартное действие Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Эффект:** Вы призываете Среднее иллюзорное существо, которое остается до конца вашего следующего хода. Это существо может воздействовать только на одну цель. Оно появляется в квадрате, смежном с целью, и проводит следующую рукопашную атаку против цели. Пока цель смежная с существом, она получает штраф -2 к броскам атаки, если не имеет иммунитета к страху. Цель не может двигаться через квадрат

существа, но другие могут. Если цель промахивается по вам или по одному из ваших союзников, вы можете использовать немедленную реакцию, чтобы позволить существу провести следующую рукопашную атаку против цели. Если хиты цели опускаются до 0, действие таланта заканчивается.

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2к8+модификатор Харизмы психического урона, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

**Малое Продолжение:** Существо остается до конца вашего следующего хода, и может пройти 7 квадратов.

## АРСЕНАЛ УБИЙЦЫ

Чтобы быть эффективным убийцей, вы должны быть готовы ко всему. Кроме планирования, нечего не дает лучшей гарантии в успехе миссии, чем соответствующее снаряжение. Следующие вещи, алхимические и магические предметы отражают только несколько инструментов кровавого ремесла.

### Оружие

**Духовая трубка:** Это длинное трубчатое оружие, сужающееся на конце, предназначено для стрельбы дротиками или иглами.

**Удавка:** Этот инструмент удушения, представляет собой длинную проволоку или веревку с рукоятками на конце. Если вы имеете владение удавкой, то вы можете использовать ее, чтобы нанести урон оружием группы удавки, как часть атаки захвата.

### Бытовое Снаряжение

**Камуфляжная Одежда:** Эта одежда сделана так, что вы сливаетесь с тенью. Пока вы носите эту одежду, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Скрытности, чтобы спрятаться.

**Лом:** Когда замок оказывается слишком сложным для отмычек, тогда вам может помочь только грубая сила. Лом дает вам бонус предмета +2 к проверкам Атлетики, чтобы открыть запертую дверь или контейнер.

**Набор для маскировки:** Набор для маскировки включает все, от косметики до протезов – все, что вам может понадобиться для сокрытия своей личности. Когда вы используете набор для маскировки, вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Блефа, с целью маскировки.

**Подушечки на ноги:** Эти тряпичные подошвы одеваются на туфли или ботинки и помогают уменьшить шум, который вы создаете при ходьбе. Эти подушечки дают вам бонус предмета +1 к проверкам Скрытности, сделанного для бесшумного передвижения.

**Стеклорез:** Когда вы не можете выбить окно, вы можете использовать стеклорез, чтобы создать отверстие там, где это нужно. Использование стеклореза занимает 1 минуту, после чего вы создаете отверстие в стекле, достаточное для того, чтобы туда пролезла ваша рука.

### БЫТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Вес
Амуниция		
Дротики для духовой трубки (10)	1 зм	-
Камуфляжная одежда	30 зм	2 кг
Лом	2 зм	2 кг
Набор для маскировки	30 зм	2,5 кг
Подушечки на ноги	5 зм	-
Стеклорез	25 зм	2,5 кг

### ПРЕВОСХОДНОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

#### Двуручное

Оружие	Владение	Урон	Диапазон	Цена	Вес	Группа	Свойства
Удавка	+3	1к4	-	1 зм	0,5 кг	Удавка	Высококритичное, Маленькое

### ПРЕВОСХОДНОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

#### Двуручное

Оружие	Владение	Урон	Диапазон	Цена	Вес	Группа	Свойства
Духовая Трубка	+3	1к4	5/10	5 зм	1 кг	Духовая Трубка	Перезарядка малым, Маленькое

## Алхимические Предметы

Одни из самых лучших инструментов в арсенале убийцы – это алхимические предметы. Дешевые в изготовлении, дающие кратковременные преимущества, и полезные для устранения цели быстро и эффективно, алхимические предметы дают убийце самое необходимое для успешного выполнения операции. В дополнении к этим новым алхимическим предметам, вы можете использовать те, что представлены в AV и в Руководстве Игрока по Эберрону, которое выйдет вскоре.

### Усыпляющая Пыль

**Уровень:** 4

**Категория:** Яды

**Время:** 30 минут

**Цена Компонентов:** Смотрите ниже

**Рыночная Цена:** 160 зм

При вдыхании, порошок поражает цель и делает ее сонной и невнимательной.

#### Усыпляющая пыль **Уровень 4+**

*Вы выбрасываете горсть пыли из своей руки, заполняя ей воздух вокруг, и затуманивая чувства врагов.*

Урв 4	80 зм	Урв 19	8,400 зм
Урв 9	320 зм	Урв 24	21,000 зм
Урв 14	1,600 зм	Урв 29	210,000 зм

#### Алхимический Предмет

**Талант (Расходуемый ♦ Яд):** Стандартное Действие. Проведите атаку: Дистанция 2/5; +7 против Стойкости; цель получает штраф -2 ко всем защитам, и штраф -5 к проверкам Внимательности (спасение оканчивает оба).

*Уровень 9:* +12 против Стойкости

*Уровень 14:* +17 против Стойкости

*Уровень 19:* +22 против Стойкости

*Уровень 24:* +27 против Стойкости

*Уровень 29:* +32 против Стойкости

## Жгущий Глаз

**Уровень:** 4

**Категория:** Яды

**Время:** 1 час

**Цена Компонентов:** Смотрите ниже

**Рыночная Цена:** 240 зм

При попадании в лицо врага, мелкие крупички жгут его глаза, нос и кожу, ослепляя цель.

#### Жгущий Глаз **Уровень 4+**

*Мелкая, черная пыль со слабым запахом, начинает гореть попадая на кожу.*

Урв 4	80 зм	Урв 19	8,400 зм
Урв 9	320 зм	Урв 24	21,000 зм
Урв 14	1,600 зм	Урв 29	210,000 зм

#### Алхимический Предмет

**Талант (Расходуемый ♦ Яд):** Стандартное Действие. Проведите атаку: Дистанция 2/5; +7 против Стойкости; цель ослеплена до конца вашего следующего хода. *Последующий эффект:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает). Существа, которые не полагаются на зрение для обнаружения врагов, не страдают от слепоты, и сразу испытывают последующий эффект как первичный.

*Уровень 9:* +12 против Стойкости

*Уровень 14:* +17 против Стойкости

*Уровень 19:* +22 против Стойкости

*Уровень 24:* +27 против Стойкости

*Уровень 29:* +32 против Стойкости

## Взрывной Порошок

**Уровень:** 8

**Категория:** Летучий

**Время:** 1 час

**Цена Компонентов:** Смотрите ниже

**Рыночная Цена:** 500 зм

Когда этот бумажный пакет сталкивается с твердой поверхностью, он разрывается и выпускает реагенты в воздух, создавая взрыв и задымление.

#### Взрывной Порошок **Уровень 8+**

*Пакет взрывается яркой вспышкой и едкими испарениями, заполняя зону вокруг, дымом, который смешивает чувства врагов.*

Урв 8	250 зм	Урв 23	34,000 зм
Урв 13	1,300 зм	Урв 28	170,000 зм
Урв 18	6,800 зм		

#### Алхимический Предмет

**Талант (Расходуемый ♦ Зона):** Стандартное Действие. Проведите атаку: Ближняя вспышка 1; +10 против Стойкости; как свободное действие, вы можете сделать проверку Скрытности против цели с бонусом +4. При успешной проверке вы скрываетесь от этого врага до конца вашего следующего хода, или пока вы не атакуете. Существа, которые не полагаются на зрение для обнаружения врагов, иммунны к этому эффекту.

*Эффект:* Вспышка создает зону задымления, которая остается до конца вашего следующего хода. Дым создает в зоне легкую затененность.

*Уровень 13:* +15 против Стойкости

*Уровень 18:* +20 против Стойкости

*Уровень 23:* +25 против Стойкости

*Уровень 28:* +30 против Стойкости