Воин

Тот, кто умело может обращаться с любым оружием и отлично орудует как мечом, так и арбалетом. Воины всегда были и точно не скоро исчезнут. В их мастерстве лежит их сила. Они могут выполнять самую разную работу, что будет связанна с их профессией

Жизнь воином это зачастую самый банальный выбор для тех, кто захотел податься в армию или пойти в приключения. Меч в крепкой руке может заинтересовать многих и некоторые этим пользуются, но другие в свою очередь не имеют никаких связей и идут по пути приключенцев. Часть из последних может сойти и с этого пути и податься в мошенников, пиратов и начать творить разруху.

Разносторонние специалисты

Воины владеют основами всех боевых стилей. Каждый воин может рубить топором, фехтовать рапирой, владеет длинным и двуручным мечом, может стрелять из лука и даже при некоторой сноровке способен поймать противника сетью. Помимо этого, воины хорошо знакомы с использованием щита и любых доспехов. Помимо общих знаний, каждый воин специализируется на определённом стиле боя. Некоторые концентрируются на стрельбе из лука, другие на сражении с оружием в каждой руке, а есть те, кто свои воинские способности усиливает заклинаниями. Сочетание широких общих навыков и углублённой специализации делает воинов непревзойдёнными на поле боя.

Готовые к опасности

Не все члены городской стражи, деревенского ополчения или королевской армии являются воинами. Большинство из них это просто обученные солдаты, обладающие лишь основными воинскими навыками. Солдаты-ветераны, офицеры, обученные телохранители, посвящённые рыцари и похожие персоны, как правило, являются воинами. Некоторые воины чувствуют потребность использовать свою подготовку в качестве искателей приключений. Исследование подземелий, убийство чудовищ, и другая опасная работа, обыденная для искателей приключений, является второй натурой воина, и не так сильно отличается от жизни, оставленной в прошлом. Риск здесь, возможно, и выше, но и награда значительно больше

Во время боевых столкновений...

Вы призываете свою ярость и бросаетесь на передовую, чтобы пробить себе путь. Ваша лучшая защита - нападение, вам нужно расправиться с врагом, прежде, чем они смогут воспользоваться вашей относительно слабой защитой.

Во время социальных взаимодействий...

Вы можете быть устрашающим фактором. Это может быть полезно при переговорах с врагами, но иногда является помехой при более деликатных взаимодействиях.

Во время исследования...

Вы начеку, поддерживаете свою оборону, и следите за скрытыми угрозами. Еще вы преодолеваете физические трудности на своем пути, ломая двери, поднимая препятствия, ловко взбираясь и перепрыгивая через ямы.

Во время отдыха...

Вы можете заниматься ручным трудом или создавать и ремонтировать оружие. Если вы имеете авторитет, то можете основать собственную организацию или крепость.

Вы можете...

- Знать назначение и качество каждого оружия и части доспеха, которыми владеете
- Признавать, что опасность жизни авантюриста должна быть уравновешена отличной попойкой или амбициозными делами
- Быть нетерпеливым при решении головоломок или проблем, требующих обстоятельной логики или обучения

Другие могут...

- Считать вас пугающим, пока не узнают вас поближе, а возможно, и даже после того, как узнают
- Ожидать, что вы лишь грубая сила без мозгов
- Уважать Ваш опыт в военном искусстве и ценят Ваше мнение о качестве вооружения

Создание воина

Когда вы создаёте своего воина, продумайте два связанных элемента предыстории своего персонажа: где вы получили боевую подготовку, и что отличало вас от обычных воителей, окружавших вас? Были ли вы особенно

безжалостным? Получали ли вы особую помощь от наставника, возможно, из-за Вашей исключительной преданности? Что в первую очередь побудило вас к этой подготовке, угроза, нависшая над Вашей родиной, жажда мести, необходимость доказать себе, или все эти факторы вместе?

Вы могли пройти официальную подготовку в армии дворянина или в местном ополчении. Возможно, вы тренировались в военной академии, изучая стратегию, тактику и военную историю. Или же вы можете быть самоучкой, несовершенным, но проверенным бойцом. Взялись ли вы за меч, чтобы сбежать от жизни на ферме, или следуете гордой фамильной традиции? Где вы приобрели своё оружие и доспехи? Они могут быть военным наследием или семейными реликвиями, или, возможно, вы экономили годами, чтобы купить их. Ваше вооружение теперь самое важное Ваше имущество, это единственное, что стоит между вами и смертью.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать воина, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у Вашей Силы или Ловкости (В зависимости от предпочитаемого типа оружия) должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть Телосложения или другая ключевая характеристика, что будет зависеть от Вашего архетипа. Во вторых, выберите предысторию Солдат.

Если ваш архетип будет иметь возможность выбирать заклинания, то рассматривайте в приоритете варианты заклинаний, что имеют длительное воздействие, а не мгновенный эффект.

Черты

Данный сбалансирован так, чтобы играть с опциональным правилом «Черты». Вы можете использовать расширенные черты из Ребреи: Черты V0.8, которые также частично включены в дизайн этого класса.

Мультиклассирование и воин

Если вы используете опциональное правило по мультиклассированию из «Книги игрока», вот что вам нужно знать при выборе воина в качестве одного из Ваших классов.

Минимальные значения характеристик. Вы должны иметь значение Силы или Ловкости не ниже 13, чтобы взять уровень в этом классе или взять уровень другого класса, если вы уже являетесь воином.

Получаемые владения. Если воин не является Вашим начальным классом, вот владения, которые вы приобретаете, когда берёте свой первый уровень воина: лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие.

Ячейки заклинаний. Если вы являетесь воином архетипа «мистический рыцарь» или «Лесной страж» , добавьте треть Ваших уровней (округленных в меньшую сторону) в классе воина к соответствующим уровням других классов, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Воин

Уровень	БМ	Умения	Число костей	Кости доминирования
1	+2	Стиль доминирования, Боевой стиль, Воинская решимость	2	d4
2	+2	Воинская мультиатака	2	d4
3	+2	Воинский архетип, Второе дыхание, Младшая черта	2	d4
4	+2	**Повышение характеристики**	2	d4
5	+3	Дополнительная атака, Железная воля	3	d4
6	+3	**Дополнительная черта,** Младшая черта	3	d4
7	+3	Умение воинского архетипа	3	d4
8	+3	**Повышение характеристики**	3	d4
9	+4	Стальное сердце, Младшая черта	4	d6

10	+4	Умение воинского архетипа	4	d6
11	+4	Дополнительная атака (2)	4	d6
12	+4	**Повышение характеристики,** Младшая черта	4	d6
13	+5	Воинский авторитет	5	d6
14	+5	**Дополнительная черта**	5	d6
15	+5	Умение воинского архетипа, Младшая черта	5	d6
16	+5	**Повышение характеристики**	5	d8
17	+6	Эпическое деяние	6	d8
18	+6	Умение воинского архетипа, Младшая черта	6	d8
19	+6	**Повышение характеристики**	6	d8
20	+6	Легендарность	6	d8

Классовые умения

Воины обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость хитов: 1d10 за каждый уровень воина
Хиты на первом уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1d10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень воина после первого

Владения

Доспехи: Все доспехи, щиты
Оружие: два простых оружия и четыре воинских оружия на ваш выбор
Инструменты: Нет
Спассброски: Сила, Телосложение
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, История, Проницательность, Уход за животными.

Сл класса

Некоторые особенности Воина требуют от цели совершить спасбросок, то его Сл рассчитывается следующим образом:

Сл спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (выберите, когда получаете 1-й уровень Воина)

Если какой либо эффект или умение класса не указывает Сл спасброска напрямую, то используйте для этого вашу Сл класса.

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за Вашу предысторию. Выберите А, Б или В:

- А) Кольчуга, двуручный меч, цеп, 8 метательных копий, набор исследователя подземелий и 4 зм;
- Б) Проклёпанная кожана, скимитар, короткий меч, длинный лук, 20 стрел, колчан, набор исследователя подземелий и 11 зм;
- В) 155 зм

Стиль доминирования

1-й уровень, умение воина

Настоящий воин всегда имеет под рукой несколько грязных или же доблестных приёмов способных изменить положение в любой момент. Кости доминирования используются для совершения боевых приёмов и для некоторых классовых умений. Большинство приёмов тем или иным образом усиливают атаку. Во время одной Атаки или Проверки характеристики вы можете использовать только один прием. Доступные вам приёмы зависят от вашего «Боевого стиля» описанного ниже. Также выбранный архетип может предоставлять доступ к особым приёмам. Если приём требует наличие какого-то архетипа, то это указано в скобках после его названия.

Кости доминирования. Это кости d4, их количество равно двум и оно, вместе с размеров костей увеличивается как указано в таблице класса. Вы восстанавливаете все потраченные кости когда завершаете продолжительный отдых.

Боевой стиль

1-й уровень, умение воина

Вы получаете черту боевого стиля. Вы можете заменить эту черту на другую черту боевого стиля, когда получаете умение Увеличение характеристик. В зависимости от выбранного стиля вы получаете также три приёма.

Боевые стили

Дуэлянт: Командирский напор; Обезоруживающая Атака; Ответный удар.
Защита. Командирский напор; Удар Командующего; Сплочение.
Сражение в лёгком доспехе. Парирование, Готовность, Тактическая оценка
Сражение в массивных доспехах. Атака с угрозой, Обезоруживающая атака, Отвлекающий удар
Сражение большим оружием. Широкая Атака, Толкающая Атака, Опрокидывающая Атака.
Сражение двумя оружиями. Засада, Атака с Финтом, Ответная Атака.
Стрельба. Засада, Точная Атака, Тактическая оценка.
Сражение вслепую. Готовность, Атака с Финтом, Точная Атака.
Перехват. Подмена, Атака с Маневром, Провоцирующая Атака.
Сражение метательным оружием. Быстрый Бросок, Точная Атака, Толкающая Атака.
Граничащий потенциал. Толкающая атака, Точная атака, Парирование.

Вместо того, чтобы выбрать одну из доступных черт вы можете выбрать следующий боевой стиль:
Превосходная техника. Вы получаете дополнительную кость доминирования.

Приёмы: Вы изучаете три любых приема на Ваш выбор.

Воинская решимость

1-й уровень, умение воина

Вы привыкли заглядывать в глаза смерти будучи вооружённым мечом, а не магией. Когда вы проваливаете спасбросок против Испуга, вы можете повторить спасбросок, но должны взять новый результат.

Помимо этого, вы совершаете с преимуществом проверки характеристик, когда применяете навык Запугивание.

Воинская мультиатака

2-й уровень, умение воина

Вы получаете воинскую мультиатаку, которая характеризует ваш стиль сражения. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых вы можете выбрать один из следующих вариантов вашей мультиатаки:

Всплеск действий. Вы на мгновение можете преодолеть свои возможности. В свой ход (без траты действий) вы можете стать Заряженным[1] (Любое Действие, но с ограничениями: действие Атака (Одна атака оружием)) до конца текущего хода.

---

[1] Заряженный [Lich]. Будучи заряженным существо может совершить одно дополнительное Действие в свой ход. Вы можете использовать это действие лишь тем образом, которым это предоставляет источник этого состояния.

Если вы получили это состояние сразу из нескольких источников, то вы не получаете больше действий. Меняется лишь их возможность использования.

Вы можете использовать эту особенность количество раз равное вашему БМ. Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых. Вы можете наложить заклинание этим действием, но это расходует все использования Всплеска действий. И вы не можете наложить заклинание если уже потратили хотя бы одно использование.

Разрушитель орд. Опыт сражения с множеством противников позволяет вам более эффективно с ними бороться. Один раз в свой ход, когда вы совершаете действие Атака, то можете совершить дополнительную атаку по существу рядом. Если ваша атака была рукопашной, то вы можете атаковать другое существо в пределах досягаемости, а если дальнобойной, то другое существо в пределах 5 футов от первой цели.

Начиная с 7 уровня вы можете использовать эту особенность два раза в ход, а начиная с 15-го без ограничений.

Стойкий защитник. Вы обучились угрожать врагам, которые пытаются уклонится от вас. Ваши **Провоцированные атаки** ⚡ Больше не требуют Реакции, но вы можете атаковать таким образом количество раз, равное вашему модификатору Ловкости (минимум один), и не более одного раза в раунд по одному и тому же существу независимо от источника спровоцировавшего атаку. Вы восстанавливаете все полученные таким образом атаки в начале Вашего следующего хода.

Кроме того, когда вы дееспособны, то можете совершить по цели провоцированную атаку, если оно движется более чем на 5 футов, находясь в пределах Вашей досягаемости.

Воинский архетип

3-й уровень, умение воина

Вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь. Подробности всех архетипов приведены ниже. Выбранный вами архетип предоставляет вам умения на 3-м, 7-м, 10-м, 15-м и 18-м уровнях.

Второе дыхание

3-й уровень, умение воина

У вас есть ограниченный источник внутренней выносливости, который вы можете использовать для того, чтобы преодолеть ущерб от ран. У вас есть пул костей d6 равный уровню Вашего воина, который вы тратите на лечения.

Один раз в ход в бонусным действием либо вместо одной из атак вы можете вылечить себя, потратив несколько кубиков. Максимальное количество кубиков, которые вы можете потратить единовременно, равно Вашему модификатору Телосложения (минимум 1 кубик). Бросьте кубики, которые вы тратите, сложите их значения и восстанавливайте количество хитов, равное сумме. Вы восстанавливаете все потраченные кубики, когда завершаете продолжительный отдых.

Младшая черта

3-й, 6-й, 9-й, 12-й, 15-й, 18-й уровень, общее умение

Когда вы достигаете уровня персонажа кратного «3», то получаете одну младшую черту из списка черт:
Черты V0.8

Увеличение характеристик

4-й уровень, умение воина

При достижении 4-го, 8-го,12-го, 16-го и 19-го уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять Черты V0.8

Дополнительная атака

5-й уровень, умение воина

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса.

Железная воля

5-й уровень, умение воина

Ваша воля сражаться несгибаема. В зависимости от вашего здоровья вы получаете следующие преимущества, которые зависят от ваших текущих хитов.

Вы не Окровавлены:

- После того как Вы любым образом восстановили хиты, до конца своего следующего хода, если вы совершаете воинский приём, который требует от цели спасбросок, то вы можете сделать так, чтобы одна из целей приёма совершила первый спасбросок от этого приёма с помехой.

Вы Окровавлены и у вас не 0 хитов:

- В начале хода перед совершением каких либо действий или перемещений, вы можете без затраты действий использовать Второе дыхание.

Если у вас ровно половина хитов, то вы получаете преимущества от обоих эффектов.

Дополнительная черта

6-й уровень, умение воина

Ваши воинские практики позволили вам разнообразить свои умения особыми талантами. Вы получаете возможность выбрать одну Общую или ей аналогичную Черту. Вы можете выбрать ещё одну дополнительную Черту на 14-м уровне.

Стальное сердце

9-й уровень, умение воина

Ваше желание держать строй усиливает тело. Ваше умение *Железная воля* дополняется следующим образом:

Вы не Окровавлены:

- Когда вы опускаете хиты существа, представляющему значительную угрозу (по усмотрению Мастера) до 0, то вы восстанавливаете одну израсходованную кость доминирования.

Вы Окровавлены и у вас не 0 хитов:

- Когда вы совершаете спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, то можете потратить один кубик d6 из вашего пула умения *Второе дыхание* и добавить результат к спасброску.

Примечание для мастера: существом представляющим угрозу может быть существо у которого количество хитов хотя бы равняется уровню персонажа умноженному на удвоенный БМ персонажа. Например, для персонажа 9-го уровня это является существо у которого 72 хита. Если в сражении нету подобных существ, но в более слабые существа всё ещё представляют угрозу, то вы можете складывать максимальные хиты существ, которых одолел Воин, чтобы восстановить кость. Когда необходимое количество хитов будет достигнуто Воин сумеет восстановить кость доминирования.

Воинский авторитет

13-й уровень, умение воина

Вы можете использовать свои знания либо внешний вид для получения преимуществ связанных с Вашей профессией. Вы изучаете особый приём Воинский авторитет.

Воинский авторитет. Когда вы совершаете проверку характеристики Интеллекта, Мудрости или Харизмы, то после совершения броска, но до объявления мастером результата, можете совершить бросок кости доминирования, добавляя результат к значению.

Также выберите характеристику: Интеллект, Мудрость или Харизма. Вы можете использовать Воинский авторитет с выбранной характеристикой без траты костей Доминирования.

Эпическое деяние

17-й уровень, умение воина

О Ваших подвигах воспевают баллады, вы служите образцом для подражания множества более молодых воинов. Вы смогли сделать невозможное. Выберите свое эпическое деяние ниже, позже, вы сможете изменить выбор, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы получаете его пассивный эффект и активный. Сотворив активный эффект один раз, вы не сможете повторить его, пока не завершите продолжительный отдых, а пассивный эффект в свою очередь активен пока вы дееспособны.

Разрубивший пространство

Пассивно: Теперь вы постоянно Заряжены (Атака (одна атака оружием), Засада, Использование предмета). Если вы используете вариант Воинской мультиатаки Всплеск действий, то используя действие Атака от этого состояния сможете совершить две атаки оружием (одна атака от умения и ещё одна от базовой версии 17-го уровня) в рамках этого действия.

Активно: Действием вы невероятно быстро взмахиваете рукопашным оружием и будто исчезаете в пространстве. Выберите до пяти существ, в пределах 60 футов от вас и совершите рукопашную атаку оружием против каждого из них. При попадании каждая цель получает полный урон атаки плюс 2к10 урона того же типа, что у оружия. Это Действие считается действием Атака для сопутствующих умений.

Затем вы появляетесь в свободном пространстве по Вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от одной из целей этого умения.

Стрела тысячи миль

Пассивно: Ваши боеприпасы стали настолько сильны, что способны пробивать даже самые прочные укрытия.Совершая атаки дальнобойным или огнестрельным оружием Вы игнорируете укрытия на половину и на три четверти и даже если существо укрыто от вас полным укрытием за немагической стеной толщиной до 5 футов из любого материала, что мягче железа, то боеприпас сумеет поразить его, пробивая стену. Кроме этого вы не получаете помеху, когда атакуете существо, что лежит ничком, находясь от него более чем в 5 футов, наконец, совершение атаки в пределах максимальной дистанции не вызывает помеху к броску атаки дальнобойным или огнестрельным оружием.

Активно: Вместо атаки вы можете зарядить несколько боеприпасов, чтобы выстрелить залпом в точку, которую вы можете видеть в пределах дистанции Вашего оружия. Существа по Вашему выбору в пределах 60 футов от этой точки должны совершить спасбросок Ловкости. ***Провал:*** Колющий урон, равный обычному броску урона Вашего оружия плюс 2к10 урона того же типа, что у оружия. ***Успех:*** Половина этого урона.

У вас должно быть достаточно боеприпасов, чтобы поразить каждую цель.

Победивший дракона

Пассивно: Вы получаете иммунитет к Испугу и можете использовать умение *Воинская решимость*, чтобы перебросить спасбросок от любого состояния. Когда вы преуспеваете в спасброске от любого враждебного эффекта, то получаете временные хиты равные Вашему БМ + модификатор Телосложения.

Активно: Вместо атаки вы можете высвободить свою чудовищную силу в область, которая будет зависеть от типа оружие, которым вы атакуете:

- Дальнобойное и огнестрельное: 10-футовая линия длиной 120 футов,
- Рукопашное: 60-футовый конус,
- Метательное: сфера с радиусом 40 футов, которая появляется в точке в пределах 5280 футов.

Существа в области поражения должны совершить спасбросок Силы. ***Провал:*** 30d6 колющего урона. ***Успех:*** Половина этого урона.

Легендарность

20-й уровень, умение воина

Вы получаете 3 легендарных действия из списка ниже. Как только вы их выберите, то не сможете изменить:

- **Бросок**. Вы перемещаетесь на расстояние, равное половине Вашей скорости перемещения.
- **Передышка.** Вы получаете временные хиты в количестве равном вашему удвоенному уровню воина.
- **Манёвр**. Вы можете совершить проверку Толчка или Захвата против существа в пределах вашей досягаемости.
- **Собраться с мыслями (уник.)**. Вы совершаете спасбросок от эффекта, который обычно позволяет совершать спасбросок только в начале или конце хода.
- **Подготовка (стоит 2 действия).** Вы совершаете действие Использование предмета или действие Использование магического предмета.

Вы можете совершить 2 легендарных действия, из выбранных ранее вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа, после того как другие существа использовали свои легендарные действия. Вы восстанавливаете использованные легендарные действия в начале своего хода. Кроме этого вы не можете использовать легендарные действие, если недееспособны

Воинский архетип

Мастер боевых искусств [Lich]

Мастера боевых искусств это настоящие профи своего дела. Они видят в бою либо задачу, либо настоящую возможность покрасоваться навыками, но так или иначе они получили отличное образование от учителя отшельника либо из престижной академии. Множество таких академий являются частными и обучение могут позволить себе только богатые дворяне. Именно поэтому держать среди знакомых мастера боевых искусств это хорошая идея для обычных крестьян и рабочих

Маневренность на поле боя

3-й уровень, умение мастера боевых искусств

Приёмы. Вы изучаете два приёма на Ваш выбор и можете заменить один из приемов, что вы получили с помощью умения Боевой Стиль, на любой другой. Они описаны в разделе «приемы», расположенном ниже. Большинство приёмов тем или иным образом усиливают атаку. Во время одной атаки вы можете использовать только один прием.

Вы изучаете два дополнительных приема при достижении 7, 10 и 15 уровней. Каждый раз, при изучении новых приёмов, вы можете также заменить один из известных вам приемов на другой, включая приемы, полученные с помощью умения Боевой Стиль.

Кости доминирования. Вы получаете две дополнительные Кости доминирования к общему числу костей, полученных от умения *Стиль доминирования*. Все Ваши кости доминирования становятся d8. Ваши кости доминирования увеличиваются до d10 на 10-м уровне и d12 на 18-м уровне.

Острая оценка. Действием вы восстанавливаете половину потраченных костей доминирования. Использовав это умение таким образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

Боевая передышка. Вы можете совершить 10-минутный перерыв, чтобы восстановить половину потраченных костей доминирования. Использовав это умение таким образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

Практические знания

3-й уровень, умение мастера боевых искусств

Вы получаете общую черту Анализ противника и владение одними ремесленными инструментами

Военная грамотность

7-й уровень, умение мастера боевых искусств

Ваша жажда знаний о военном деле начинает окупаться, поскольку вы начинаете узнавать и замечать всё больше и больше маленьких незначительных деталей от узоров мастера, что создал доспехи до похожих техник общего учителя. Потратив минуту на изучения существа вы узнаете две характеристики из списка:

- Где были изготовлены оружие, доспехи, щит или особые аксессуары цели если выкройка является общей и кем они были изготовлены, если снаряжение превосходного или хотя бы достойного внимания качества.
- Сколько у цели есть уровней Воина, какой у цели архетип и какой боевой стиль она использует.
- Из какого государства, герцогства, области и т.д. они прибыли и какой социальный статус имеют.
- Какими инструментами существо владеет и его БМ.

После того как вы используете данную особенность на существе вы не сможете использовать её повторно пока не завершите продолжительный отдых

Быстрый расчёт

10-й уровень, умение мастера боевых искусств

Вас больше нельзя застать врасплох и вы получаете иммунитет к состоянию «Окружённый».

Тактика ⚡

15-й уровень, умение мастера боевых искусств

Триггер: Вы совершаете проверку инициативы. ***Эффект:*** Существа по Вашему выбору, которые вас слышат получают преимущества действия Уклонения до начала их хода либо могут отказаться от этого преимущества и пройти до половины от своей скорости перемещения (без траты действий).

Использовав данную Реакцию вам необходимо совершить 10-минутный перерыв, чтобы использовать её снова.

Трактат о военном искусстве

18-й уровень, умение мастера боевых искусств

Овладев искусством боя полностью вы можете изучить дополнительно ещё 2 приёма.

Кроме этого вы научились создавать рукописи. Вы можете потратить год на подготовку текстов и сбор информации, чтобы записать все свои приёмы на дорогой и качественной бумаге на любом языке, на котором умеете писать. Другие существа (Включая вас) могут попытаться понять Ваши рукописи, для этого им необходимо 8 часов сидеть за текстом, чтобы в итоге перенять полезные советы и теорию. Существа, что хотя бы раз прочли Вашу рукопись полностью в дальнейшем могут повторить её за 10 минут, получая такие же преимущества.

Когда существо прочитало рукопись, то до конца продолжительного отдыха может применять практические советы из книги. Когда существо совершает атаку оружием, то оно может добавить к своему броску атаки кость d6, существо может сделать это до или после броска, но до объявления мастером результат. Существо может добросить кость таким образом количество раз, равное своему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз).

Прочитав одну рукопись, существо должно завершить продолжительный отдых перед тем, как сможет получить преимущества от другой.

Чемпион [PHB+]

Чемпионы это те, кто представляет из себя воплощение чистой мощи и физической силы. Они пытаются доминировать над противниками именно за счёт неё, а не хитрых тактик, приемов, а тем более магии.

Во время революций, огнестрельного оружия и иных новинок чемпионы заняли нишевое место и в армии, и среди приключенцев. Они служат образцом здоровья и атлетизма.

Улучшенные критические попадания

3-й уровень, умение чемпиона

Начиная с 3-го уровня, когда вы выбираете этот архетип, Ваши атаки оружием и безоружные атаки совершают критическое попадание при выпадении на кости атаки «19» или «20».

Также, когда вы совершаете критическое попадание по существу, представляющему значительную угрозу (по усмотрению Мастера), то вы восстанавливаете одну израсходованную кость доминирования либо можете отказаться от этого и переместиться на половину своей скорости, не провоцируя атаки.

Выдающийся спортсмен

3-й уровень, умение чемпиона

Благодаря вашему атлетизму вы совершаете с преимуществом проверки инициативы и Силы (Атлетика).

Начиная с 7-го уровня ваш пул костей для умения *Второе дыхание* увеличивается на значение равное Вашему модификатору Телосложения.

Боевая профессиональность

7-й уровень, умение чемпиона

Вы можете выбрать дополнительный боевой стиль из списка боевых стилей воина, вы получаете только его пассивные преимущества.

Непоколебимое равновесие

10-й уровень, умение чемпиона

Вы овладели защитной работой ног и позиционированием. Вы получаете владение спасброском Ловкости.

Также существо, по которому вы попали атакой не сможет атаковать вас с преимуществом до конца своего следующего хода. Вы должны быть дееспособны и у вас в руках должен быть щит или оружие, чтобы это преимущество работало.

Превосходные критические попадания

15-й уровень, умение чемпиона

Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «18–20» на кости атаки. После того как вы совершили критическое попадание по существу, оно получает штраф -1к4 на свой следующий спасбросок, который совершит до конца своего следующего хода.

Уцелевший

18-й уровень, умение чемпиона

Вы достигаете вершины стойкости в бою. Если вы Окровавлены, то Вы можете без траты костей из общего пула использовать умение «Второе дыхание».

Мистический рыцарь [РНВ+]

Уж слишком манит магия людей, даже тех, что посвятил жизнь военному ремеслу. Мистические воины именно те, кто держа в руках меч готовы использовать заклинания, чтобы поддерживать себя в бою

Использование заклинаний

3-й уровень, умение мистического рыцаря

Вы научились использовать заклинания вдобавок к Вашим основным умениям.

Заговоры. Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка волшебника. Дополнительный заговор волшебника вы изучите на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний мистического рыцаря содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний. Чтобы использовать заклинание определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня щит [shield] и имеете ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать это заклинание, использовав любую из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания 1 уровня из списка волшебника на свой выбор. Когда вы получаете это умение выберите три школы магии в которых будет специализироваться Ваш воин. Известные заклинания должны принадлежать этим школам магии. Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника и все они должны принадлежать школам магии, которые вы выбрали и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний.

Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 уровня. Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии. Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим на Ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам магии, которые вы выбрали

Базовая характеристика заклинаний. Интеллект является базовой характеристикой для Ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством изучения и запоминания.

Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Интеллект. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от Ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + БМ + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = БМ + модификатор Интеллекта

Заклинания мистического рыцаря

Уровень	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
			1	2	3	4
1	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-
3	2	3	2	-	-	-

4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3		-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Связь с оружием

3-й уровень, умение мистического рыцаря

вы узнаёте ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 10 минут Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь. Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным.

Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку. У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному.

Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

Кроме этого, для вас это оружие является магической фокусировкой.

Боевая магия

7-й уровень, умение мистического рыцаря

Один раз в свой ход вы можете заменить одну из своих атак на заговор Волшебника, полученный от этого архетипа со временем накладывания «1 Действие».

Мистический удар

10-й уровень, умение мистического рыцаря

Вы узнаёте, как с помощью удара оружием снизить сопротивляемость цели Вашим заклинаниям.

Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо совершает следующий спасбросок от Вашего заклинания, использованного до конца Вашего следующего хода с помехой.

Дополнительно, вы можете расширить влияние этого умения до любого заклинания, а не только Вашего. Вы можете сделать так количество раз равное БМ и восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых

Волшебный рывок

15-й уровень, умение мистического рыцаря

Вы получаете возможность совершать Бонусным действием рывок на 30 футов в свободное пространство. Вы можете использовать данное умение количество раз равное Вашему модификатору Интеллекта и вы восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых

Улучшенная боевая магия

18-й уровень, умение мистического рыцаря

Один раз в свой ход, когда вы совершаете действие Атака, вы можете заменить две своих атаки в рамках этого действия, чтобы наложить заклинание Волшебника, полученными от этого архетипа со временем накладывания «1 Действие».

Рыцарь тени [Lich]

Рыцари Теней - воины, что создают из теней окружающих их свои копии, следующие за ними и помогающие им в бою.

Зачастую по миру они работают наемниками родом из пустыни Понтвании, что зарабатывает на этом огромные деньги. Это искусство считается фамильной тайной и если кто-то захочет украсть знания, то есть огромный шанс, что за его голову придут

Созидание Теней

3-й уровень, умение рыцаря тени

Бонусным действием вы магическим образом можете оторвать свою тень, создавая в пределах 5 футов от вас своё подобие жизни. Тень — чёрный непрозрачный конструкт, который во многом копирует ваши умения. Если вы призываете новую Тень пока жива другая, то первая погибает. Вы можете оторвать от себя Тень количество раз равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1). Вы восстанавилваете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Тень имеет следующие особенности:

- Ваш размер, класс доспеха.
- Хиты Тени равны вашему уровню Воина умноженному на ваш модификатор Телосложения. Минимум хитов тени равен вашему уровню Воина.
- Тень имеет количество костей хитов к10 равное вашему уровню воина.
- Скорость тени равна Вашей скорости на момент призыва и она не меняется, если меняется ваша скорость.
- Характеристики Тени равны Вашим характеристикам и оно имеет все ваши владения Оружием, Инструментами, а также Доспехами и Спасбросками.
- Тень сохраняет все ваши иммунитеты к состояниям, а также сопротивления и иммунитеты к урону.
- Тень обладает иммунитетом к состоянию Испуганный, а также Очарованный.
- Тень не может совершать никакие действия пока не сказано обратного.
- Тень материальна и имеет такой же вес, что и Вы.

Тень полностью подконтрольное Вам существо, которое не имеет своей воли и души. В свой ход вы можете свободно управлять Тенью, вы действуете одновременно. Тень исчезает если заканчивает свой ход на расстоянии, превышающем вашу удвоенную Скорость либо если её хиты опускаются до 0.

Вы можете взаимодействовать с Тенью следующим образом:

- Бонусным действием вы можете телепортироваться, магическим образом меняясь местами с Тенью, потратив половину Вашего перемещения, независимо от расстояния между вами двумя. Эта телепортация провоцирует атаки.
- Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, любая атака, которую вы совершаете до конца текущего хода, может происходить из Вашего пространства или пространства Тени. Вы делаете этот выбор для каждой атаки отдельно.

- Вы можете использовать любой элемент своего снаряжения — магические предметы, зелья, свитки — из позиции Тени. Вы можете решить, что использованный предмет повлияет на вас или на Тень.
- Когда существо, которое вы видите в пределах досягаемости оружия от вашей Тени, выходит из его «Досягаемости», то вы можете Реакцией совершить провоцированную атаку против этого существа, как если бы вы находились в пространстве Тени.

Уточнение по работе Тени:

- Вы можете совершать особые атаки с позиции Тени — обезоруживание, толчок, захват.
- Тень может участвовать в окружении существ.
- Если у вас нет прямой видимости между целью атаки, но она будет, если атаковать с позиции Тени, то такая атака будет совершена как обычно, ведь с позиции Тени вы сможете увидеть существо, когда атакуете.
- Вы можете атаковать дальнобойными атаками с позиции Тени.
- Дальнобойная атака будет потреблять боеприпас, так как стреляете именно Вы, но с позиции Тени.

Осознание теней

3-й уровень, умение рыцаря тени

Вы можете временно перенести свое сознание в Тень. Действием вы можете видеть глазами Тени и слышать её ушами. Всё это время вы Оглушены и Ослеплены. Смотря глазами Тени вы обладаете темным зрением в пределах 300 футов. Даже в кромешной тьме вы видите любые цвета как под ярким светом. Вы сохраняете этот эффект пока не остановите его (не требует никаких действий). По окончанию эффекта Тень телепортируется в смежное к вам пространство. Пока Тень используется таким образом, она может завершать свой ход, будучи на расстоянии равном 100 футам умноженных на ваш уровень Воина. Во время осознания Тень меняется следующим образом:

- Тень может взаимодействовать с предметами — открывать двери, нажимать кнопки и рычаги, поднимать какие либо предметы..
- Вы можете разговаривать от лица Тени.
- Вы не можете совершать какие либо действия с позиции тени, которые могли бы делать обычно — атаки, использование магических предметов и тд.

Скрытый потенциал

7-й уровень, умение рыцаря тени

Вы можете задействовать скрытый потенциал вашей Тени. Всякий раз, когда вы совершаете действие Атака, вы можете потратить кость доминирования, чтобы совершить ещё одну рукопашную атаку с позиции Тени. В случае попадания вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки.

Сердце тьмы

10-й уровень, умение рыцаря тени

Ваши познания в тенях позволили вам найти Тьму в вашей Тени. Бонусным действием или одной из доступных атак вы можете уничтожить свою тень. Пространство вашей Тени заменяется магической тьмой. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, и немагический свет не может её осветить. Вы можете видеть в пределах этой Тьмы. Бонусным действием вы можете переместить область Тьмы на расстояние вплоть до вашей скорости или рассеять её, вновь призывая Тень в том виде в котором вы её рассеяли.

Удар тени

15-й уровень, умение рыцаря тени

Один раз в ход, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой оружием совершённой с преимуществом вы можете нанести дополнительный урон такого же типа как и у оружия равный вашему уровню Воина.

Легион теней

18-й уровень, умение рыцаря тени

Вы можете Бонусным действием, потратив дополнительный заряд способности «Созидание Теней», создать две Тени вместо одной, и эти Тени могут сосуществовать одновременно. Все, что вы можете сделать из позиции одной Тени, можно сделать из позиции другой.

Кроме того, когда вы бросаете инициативу и у вас не осталось использований костей доминирования вы восстанавливаете себе одну кость, но использовать её вы можете только, чтобы совершить атаку Скрытым потенциалом

*Самурай [XGtE+]

Самурай — воин, который полагается на свой суровый и непреклонный дух бойца, чтобы одолеть врагов. Решимость его непоколебима, и у врагов, вставших на пути Самурая, два варианта: сдаться или умереть в бою. Самураями зовут воинов родом из королевства Нириан, где самураи служат господину всем сердцем.

Дополнительные Владения

3-й уровень, умение самурая

Вы получаете владение одним из следующих навыков по Вашему выбору: Выступление, История, Проницательность или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по Вашему выбору.

Боевой Дух

3-й уровень, умение самурая

Ваша стремительность в битве может помочь вам защититься и нанести точный удар.
Бонусным действием вы можете потратить куб доминирования, чтобы дать себе преимущество на броски атаки до конца текущего хода. При этом вы также получаете временные хиты равные броску двух костей доминирования. Количество бросаемых костей для временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней: 4 на 10-м уровне и 6 на 17-м уровне.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное Вашему БМ. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Элегантный придворный

7-й уровень, умение самурая

Ваши воинская дисциплина и внимание к деталям позволяют вам преуспеть в социальных взаимодействиях. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение), вы получаете бонус к проверке, равный Вашему модификатору Мудрости.

К тому же Ваш самоконтроль позволил вам получить владением спасброском Мудрости. Если у вас уже есть владение спасброском Мудрости, вы получаете владение спасброском Интеллекта или Харизмы (по Вашему выбору).

Ответный удар

10-й уровень, умение самурая

Вы можете использовать реакцию **Парирование** ⚡. Когда вы совершаете **Парирование** ⚡**,** то частью этой Реакции можете совершить по цели рукопашную атаку оружием.

Использовав данную особенность для ответной атаки вы не сможете её повторить, пока не выполните 10-минутный перерыв, оставляя возможность лишь для парирования.

Стремительный удар

15-й уровень, умение самурая

Вы учитесь жертвовать точностью для совершения более быстрых ударов. Если в свой ход вы совершаете атаку и у вас есть преимущество на бросок против одной из целей, вы можете отказаться от преимущества и сделать еще одну атаку оружием по этой цели частью того же действия.
Вы не можете делать это более одного раза за ход.

Стойкость перед смертью ⚡

18-й уровень, умение самурая

Ваш боевой дух может задержать смерть. ***Триггер:*** Урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас. ***Эффект:*** Вы задерживаете потерю сознания, и немедленно совершаете дополнительный ход, прервав текущий.

Если вы получаете урон во время этого хода, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. В случае трёх провалов вы умираете. Если к окончанию хода у вас всё еще 0 хитов, вы теряете сознание.

Использовав это умение таким образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

*Рунный рыцарь [TCoE]

Рунные рыцари, те, кто до сих пор практикуют старую технику с вырезанием рун, что оставили Великаны. Великаны в нынешнюю эпоху не поддерживают прямого и открытого контакта с людьми. Достать такие знания достаточно сложно и люди, что преуспели в этом действительно редкие и их навыки высоко ценятся как в городской жизни, так и в бою

Бонусные Владения

3-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы получаете владение инструментами кузнеца, а также учитесь писать, читать и говорить на Великаньем языке

Резчик Рун

3-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы можете использовать магические руны для улучшения Вашего снаряжения. Вы изучаете две руны по Вашему выбору из числа рун, описанных ниже, и каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну известную вам руну другой из описанных в этом умении. Когда вы достигнете определённых уровней в этом классе, вы узнаете дополнительные руны, как показано в таблице «Известные руны».

Известные Руны

Уровень воина	Количество рун
3	2
7	3
10	4
15	5

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к количеству предметов, равному количеству известных вам рун, и нанести различные руны на каждый из этих предметов. Чтобы вы могли сделать это, предмет должен быть оружием, доспехом, щитом, украшением или чем-то еще, что вы можете носить или держать в руке. Ваша руна остаётся на предмете до тех пор, пока вы не закончите продолжительный отдых. Один предмет может иметь только одну начерченную на нём руну.

Перечисленные далее руны становятся вам доступны, когда вы их изучаете. Если руна имеет требование к уровню, то вы должны иметь соответствующий уровень в этом классе, чтобы изучить её. Если руна требует спасброска, то Сл спасброска Вашей рунной магии равна 8 + Ваш БМ + Ваш модификатор Телосложения.

Каменная руна ⚡. Эта руна воплощает рассудительность каменных великанов. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность), и получаете тёмное зрение на 120 футов.

Кроме того, когда существо, которое вы можете видеть, оканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, реакцией вы можете пробудить силу руны и заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале оно становится очарованным вами на 1 минуту. Пока оно очаровано таким способом, его скорость равна 0, и оно считается недееспособным, оказываясь в магическом ступоре. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Ледяная руна. Магия этой руны взывает к силам существ, выживающих в заснеженных пустошах, — таких, как ледяные великаны. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Уход за животными) и Харизмы (Выступление).

Кроме того, вы можете бонусным действием пробудить силу руны, увеличив свою стойкость. В течение 10 минут вы получаете бонус +2 ко всем проверкам характеристик и спасброскам, использующим Силу или Телосложение. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Облачная руна ⚡. Магия этой руны воплощает обманчивость облачных великанов. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Ловкость рук) и Харизмы (Обман).

Кроме того, когда атака попадает по вам или по существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, вы можете реакцией пробудить силу руны, изменяя цель атаки на любое существо в пределах 30 футов от вас (кроме атакующего). Выбранное существо становится целью этой атаки с тем же броском атаки. Эта магия может передавать атакующие эффекты вне зависимости от дальности атаки. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.
Огненная руна. Магия этой руны воплощает в себе мастерство изготовления предметов великими кузнецами. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, Ваш БМ удваивается для любых проверок характеристик с применением инструментов, которыми вы владеете.

Кроме того, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете пробудить руну, призвав огненные кандалы. Цель дополнительно получает 2d6 урона огнём и должна преуспеть в спасброске Силы, иначе станет опутанной на 1 минуту. Пока цель опутана таким образом, она получает 2d6 урона огнём в начале каждого своего хода. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, уничтожая кандалы при успехе. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.
Холмовая руна (7-й уровень или выше). Эта руна обладает магией, способной даровать устойчивость холмовых великанов. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом спасброски против отравления, а также получаете сопротивление урону ядом.
Кроме того, бонусным действием вы можете пробудить силу руны, получая сопротивление дробящему, рубящему и колющему урону на 1 минуту. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.
Штормовая руна (7-й уровень или выше) ⚡. Эта руна дарует вам способность заглядывать в будущее подобно штормовым великанам. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Магия), а также вас нельзя застать врасплох, если вы не недееспособны.
Кроме того, бонусным действием вы можете пробудить силу этой руны и войти в пророческое состояние на 1 минуту или до тех пор, пока не станете недееспособны. Пока вы находитесь в этом состоянии, каждый раз, когда вы или любое другое существо в пределах 60 футов от вас совершаете бросок атаки, спасбросок или проверку характеристики, вы можете Реакцией дать этому броску преимущество или помеху. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Мощь Великана

3-й уровень, умение рунного рыцаря
Вы научились наполнять себя могуществом великанов. Бонусным действием вы магическим образом можете получить следующие преимущества на 1 минуту:

- Ваш размер увеличивается на одну категорию. Если вам не хватает места для увеличения, то Ваш размер не меняется.
- Вы совершаете с преимуществом любые проверки Силы и спасброски Силы.
- Один раз в каждый Ваш ход одна из Ваших атак оружием или безоружным ударом может нанести дополнительно 1d6 урона цели при попадании.

Вы можете использовать это умение 2 раза. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха. Если у вас не осталось неизрасходованных использований, то вы можете потратить кость доминирования, чтобы использовать это умение ещё раз.

Рунический Щит ⚡

7-й уровень, умение рунного рыцаря
Вы изучаете способ пробуждать магию Ваших рун, для защиты союзников. ***Триггер:*** По любому существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, попадают броском атаки. ***Эффект:*** Атакующий должен повторно бросить к20 и использовать новый результат.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное Вашему БМ. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Великий Рост

10-й уровень, умение рунного рыцаря

Магия Ваших рун навсегда изменила вас. Когда вы получите это умение, бросьте 3d4. Вы становитесь выше на количество дюймов, равное выпавшему результату.

Кроме того, дополнительный урон, который вы наносите умением «Мощь великана», увеличивается до 1d8.

Мастер Рун

15-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы можете дважды пробуждать каждую из известных вам рун, полученных при помощи умения «Резчик рун», и восстанавливаете все потраченные пробуждения после окончания 10-ти минутного перерыва и окончания длительного отдыха

Рунический Джаггернаут

18-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы узнаёте, как усилить Вашу руническую трансформацию. В результате дополнительный урон, который вы наносите с помощью умения «Мощь великана», увеличивается до 1d10. Более того, когда вы используете это умение, Ваш размер может увеличиться до Огромного, и пока вы имеете данный размер, досягаемость Ваших рукопашных атак увеличивается на 5 футов

Лесной страж [Lich]

Я обязательно допишу нарратив

Использование заклинаний

3-й уровень, умение лесного стража

Духи леса посвятили вас в защиту лесов от угроз, одарив магией друидов

Заговоры.

Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка друида. Дополнительный заговор друида вы изучите на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний лесного стража содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний. Чтобы использовать заклинание определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня щит [shield] и имеете ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать это заклинание, использовав любую из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания 1 уровня из списка друида на свой выбор. Когда вы получаете это умение выберите три школы магии в которых будет специализироваться Ваш воин. Известные заклинания должны принадлежать этим школам магии. Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника и все они должны принадлежать школам магии, которые вы выбрали и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний.

Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 уровня. Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии. Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим на Ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам магии, которые вы выбрали

Базовая характеристика заклинаний. Мудрость является базовой характеристикой для Ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством связи с природой.

Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Мудрость. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от Ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + БМ + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = БМ + модификатор Мудрости

ЗАКЛИНАНИЯ ЛЕСНОГО СТРАЖА

Уровень	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
			1	2	3	4
1	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3		-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Связь с зверем

3-й уровень, умение лесного стража

Вы получаете в награду за служение мистическую сущность, что может принимать облик зверя, который использует блок статистики, приведённый в конце архетипа. Внешне, зверь может быть похож как на коня, так и на ящерицу либо большого скорпиона, а то и паука, в зависимости от мест, где вы проходите служение

Вы можете призвать Вашего зверя в конце продолжительного отдыха, и дополнительно Действием, потратив любую ячейку заклинаний, полученную от умения “Использования заклинаний”, если тот погибнет.

Вы можете лишь сами в свой ход мысленно управлять скакуном, он не имеет своей воли и вы используете его как подконтрольного скакуна, он может использовать только действие Уклонение, Рывок и Отход, как обычно.

Кроме этого духовный зверь является магической фокусировкой для Ваших заклинаний Лесного стража.

Духовные наставники

7-й уровень, умение лесного стража

Ваш скакун приобретает две новых особенности на выбор. Вы не сможете изменить их позже:

Медведь. Значение телосложения зверя становиться равно 18-ти. Зверь вычитает из любого полученного урона значение равное половине Вашего бонуса мастерства

Олень. Зверь теперь прибавляет ко всем спасброскам Интеллекта, Мудрости и Харизмы Ваш БМ, кроме этого если зверь попадает под действие эффекта, который позволяет ему пройти испытание Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого при успехе он не получает вовсе никакого урона, и получает только половину урона при провале.

Ящер. Теперь, если у Вашего зверя меньше половины хитов, то он восстанавливает 1d6 хитов в начале своего хода. Кроме этого Бонусным действием вы можете приказать зверю ускорится из-за чего до конца текущего хода труднопроходимая местность не будет стоить ему дополнительного перемещения.

Лось. Зверь сам начинает участвовать в Ваших атаках и один раз в ход, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, то можете добавить 1d8 дополнительного урона того же типа, что и основная атака

Конь. Зверь перенимает лучшее у оригинальных скакунов, его скорость увеличивается на 20 фт до 60-ти и в свой ход, он, частью Вашей атаки может попытаться толкнуть существо. Один раз в ход, если вы переместитесь хотя бы на 20 фт по прямой к цели и попадёте по ней рукопашной атакой в этом же ходу, то зверь может дополнительно толкнуть существо. Существо должно совершить спасбросок Силы, иначе будет сбито с ног.

Сила леса

10-й уровень, умение лесного стража

Вы получаете в распоряжение силу леса, что позволяет вам совершать особые действия. У вас есть очки силы леса в количестве 1 + Ваш модификатор мудрости (Минимум 2), вы можете потратить одно очко, чтобы использовать описанные ниже действия. Вы восстанавливаете потраченные очки по окончанию продолжительного отдыха. Также вы можете пожертвовать ячейку заклинания любого уровня, чтобы восстановить одно очко силы леса за каждый уровень ячейки.

Лечащее касание. Вы можете одной из доступных атак прикоснуться к согласному существу 5 футов от себя восстановить ему 1d8 + модификатор Мудрости хитов, если это лечение направлено на Вашего скакуна, то он восстановит в два раза больше хитов.

Сила духа. Бонусным действием вы можете совершить спассбросок от эффекта, что позволяет совершить спассбросок только в конце или начале хода.

Опутывающий удар (Стоит 2 использования). Одной из доступных атак вы можете выбрать существо в пределах 30 футов. Существо должно совершить спасбросок Силы Сл ваших заклинаний. ***Провал:*** Существо становится опутанным до конца своего следующего хода.

Укрепление связи

15-й уровень, умение лесного стража

Ваш скакун приобретает ещё две новых особенности на выбор. Вы не сможете изменить его позже:

Единорог. Духовный зверь получает умение сопротивление магии - с преимуществом совершает спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Пегас. Духовный зверь получает скорость полёта равную своей скорости ходьбы.

Дракон. Когда существо начинает свой ход в пределах 15 футов от Духовного зверя, то оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганным 3 на 1 минуту.

Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к этому умению на следующий час.

Элементаль. Выберите один тип урона: холод, огонь, магический дробящий, магический режущий, существа по Вашему выбору получают 1d6 урона выбранного типа урона, когда начинают свой ход в пределах 10 футов от скакуна.

Феникс. Когда Ваш зверь погибает, то он взрывается подобно фениксу, существо, что нанесло решающий урон должно совершить спасбросок Ловкости. ***Провал:*** существо получает 6d6 урона огнём. ***Успех:*** Только половина урона. После чего Ваш зверь вернется к жизни с 1 хитом в начале Вашего следующего хода.

После того как Ваш зверь успешно переродился, то он не сможет использовать это умение пока не совершит продолжительный отдых (Даже если вы призовёте зверя ещё раз)

Наставление друидов

18-й уровень, умение лесного стража

Начиная с 18 уровня, вы реагируете на опасность с чрезвычайной бдительностью. В бою вы получаете вторую Реакцию, которую можете использовать как обычно.

Кроме этого вы уподобляетесь друидам. Вы получаете сопротивление колющему, рубящему и дробящему урону от немагического оружия и когда вы тратите ячейку заклинания, то получаете временные хиты равные Вашему модификатору мудрости + уровень ячейки.

Блок статистики духовного зверя

Большой зверь без мировоззрения
Класс Доспеха 12 + Ваш БМ, природный доспех
Хиты 37 (1d10 + модификатор Телосложения духовного зверя * умноженный на 5) плюс (7 (1d10 + модификатор телосложения духовного зверя) умноженных на ваш БМ)
Скорость 40 футов

Сила	Ловкость	Тело	Интеллект	Мудрость	Харизма
18	12	14	2	12	7
+4	+1	+2	-4	+1	-2

Чувства пассивное восприятие 11
Языки —
Опасность —
Источник, «Rebreya: Shadow of Progress»

Паровой колосс [Lich]

Паровые колоссы — нечто большее, чем просто воины в доспехах. Они активно используют новейшие технологии, которая позволяют им усилить свое тело и улучшить свои атаки. Когда Паровой колос вступает в бой, его доспех начинает испускать пар. Каждое движение его рук и ног создает целые обжигающие волны, разбрасывая их во все стороны, ослепляя противников. Их удары так сильны, что даже могучие враги не могут устоять перед их мощью, а защита настолько превосходна, что позволяет переживать невообразимые встречи без царапин

Инженер на полставки

Умение 3-го уровня парового колосса

Вы получаете владение инструментами кузнеца или ремонтника, вы сможете использовать их для работы со своими технологиями.

Паровая технология

Умение 3-го уровня парового колосса

Когда вы выбираете этот архетип, то вы можете усовершенствовать свой средний или тяжёлый доспех, щит или одно рукопашное оружие, внедрив в него паровые модули. Вы можете сделать это как часть длительного отдыха и во время этого процесса выбранные ранее инструменты должны быть рядом с вами. Вы можете поддерживать в рабочем состоянии только одну паровую технологию. Кроме этого для работы паровой технологии нужна вода. Один галлон воды в день позволяет поддерживать рабочее состояние всего агрегата, если она не будет предоставлена, то вы не сможете использовать преимущества описанные ниже:

Паровой доспех. КД данного доспеха повышается на 1 (Это преимущество не будет работать, если кд доспеха было повышено из других источников). Вы можете использовать реакцию **Открыть клапан⚡. *Триггер:*** По вам попадают рукопашной атакой. ***Эффект:*** Вы открываете клапан на доспехе, выпуская обжигающую волну пара вокруг. Все существа в пределах 10 футов должны совершить спасбросок Телосложения. ***Провал:*** Цели становятся Ослеплёнными до конца своего следующего хода и получают урон огнём в количестве кубиков d4 равных Вашему

БМ. ***Успех:*** Только половина урона. Чтобы использовать эту особенность повторно вам необходимо совершить 10-минутный перерыв, чтобы охладить доспех.

Когда вы передвигаетесь в таком доспехе, то можете использовать энергию пара, чтобы мгновенно преодолеть небольшую дистанцию. Один раз в ход Бонусным действием, либо одной из доступных атак вы можете переместиться на 5 футов за счёт силы пара, это перемещение не провоцирует атаки. Вы можете использовать эту особенность количество раз равное Вашему БМ и восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых

Паровой щит. КД данного щита повышается на 1 (Это преимущество не будет работать, если кд щита было повышено из других источников).

Один раз в ход Бонусным действием или одной из доступных атак вы можете переключить затвор, выпустив облако пара в 15-футовом конусе перед собой. Все существа в области поражения должны совершить спасбросок Телосложения. ***Провал:*** 2к8 урона огнём и цель получает помеху на свою первую атаку, совершённую до конца своего следующего. ***Успех:*** Только половина урона. Чтобы использовать эту особенность повторно вам необходимо совершить 10-минутный перерыв, чтобы охладить доспех.

Кроме этого вы Действием можете выставить щит прямо перед собой, чтобы совершить яростный бросок. Вы можете переместиться на расстояние не превышающую Вашу скорость в сторону враждебного существа и совершить рукопашную атаку щитом. ***Попадание:*** 1d4 дробящего урона и цель должна совершить спасбросок Силы. ***Провал:*** цель отбрасывает от вас на количество футов равное 5-ти умноженных на Ваш БМ. Вы можете использовать эту особенность количество раз равное Вашему БМ и восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Паровое оружие. Атаки данным оружием получают бонус +1 (Это преимущество не будет работать, если атаки оружием были повышены из других источников).

Когда вы атакуете таким оружием, то один раз в ход перед атакой можете заявить о том, что это будет ускоренная атака, модули на оружии придут в действие. Вы можете совершить круговую атаку и нанести полный урон всем целям в области поражения, а не половину. Вы можете использовать это умение количество раз равное Вашему БМ и восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых

Кроме этого, вы можете вместо атаки таким оружием выпустить 20-футовую струю пара линией шириной 5 футов. Все существа в области поражения должны совершить спасбросок Телосложения. ***Провал:*** Существа получают урон огнём равный двум костям урона Вашего оружия (Например, 2d8 для длинного меча и 2d10, если вы удерживаете его двумя руками) и до конца Вашего следующего хода загораются, следующая атака по такому существу нанесёт дополнительно 1d4 урона огнём. ***Успех:*** Только половина урона. Чтобы использовать эту особенность повторно вам необходимо совершить 10-минутный перерыв, чтобы охладить доспех.

Паровой агрегат

Умение 7-го уровня парового колосса

Вы получаете возможность модифицировать пар для Вашей паровой технологии, выберите один из вариантов ниже:

Взрывной. Урон огнём, который вы наносите Вашим паром становится ещё смертоносней, увеличьте размер кости для всех умений “Паровой технологии” на 1 ступень по данному примеру: 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 1d12 > 2d6. Кроме этого вы получаете сопротивление урону огнём

Охлаждённый. Весь урон, который наносит пар (Как и нарративное описание умение, например, второе умение парового оружия будет не поджигать, а обмораживать и тд) меняется на урон холодом, кроме этого у существ, которые проваливают спасбросок от становяться Сдержанными 10 до конца своего следующего хода. Кроме этого вы получаете сопротивление урону холодом.

Ядовитый. Весь урон, который наносит пар (Как и нарративное описание умение, например, второе умение парового оружия будет не поджигать, а отравлять и тд) меняется на урон ядом, кроме этого у существа, что проваливают спасбросок становяться Отравленными до конца своего следующего хода. Кроме этого вы получаете сопротивление урону ядом.

Гноящийся. Весь урон, который наносит пар (Как и нарративное описание умение, например, второе умение парового оружия будет не поджигать, а гноить и тд) меняется на урон некротической энергией. Кроме этого вы получаете сопротивление урону некротической энергией

Вы можете изменить выбранный тип пара, когда заканчивая продолжительный отдых, изменяя состав воды, добавляя туда различные компоненты, собранные вокруг.

Развитие инженерной мысли

Умение 10-го уровня парового колосса

Следуя по пути изобретений вы можете получить одно общее улучшение Вашего снаряжения, для его функционирования также необходим один галлон воды в день, без него он не будет функционировать. Выберите один из вариантов ниже:

Паровые клешни. Механическое усиление рук и верхней части тела служит отличным проводником прямой силы. Перед тем, как вы совершаете любой бросок d20 основанный на силе силы или телосложении, вы можете заявить о том, что используете клешни и сделать бросок с преимуществом. Вы можете использовать это умение количество раз равное Вашему БМ и восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых количество раз равное Вашему

Паровые ступни. Паровые ступни помогают крепче стоять на ногах и служат подпоркой для всего тела. Используя паровые ступни вы получаете преимущество на все проверки против сбития с ног и захватов. Кроме этого бонусным действием вы можете удвоить дальность всех прыжком до конца хода..

Паровой шлем. Закрытый паровой шлем с множеством шлангов. Используя такой шлем вы можете задерживать дыхание до 10 минут и получаете преимущество на спасброски против всех вдыхаемых ядов и Ослепления. Кроме этого, если вы успешно прошли спасбросок Телосложения, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете никакого урона

Паровой ранец. Сила пара способна поднять вас на мгновение в воздух. Вы получаете скорость полёта равную половине Вашей скорости, но в конце хода обязаны приземлиться иначе Начнёте пикировать.

Вы можете выбрать другой вариант, когда получаете новый уровень, пересобирая изобретение ещё раз.

Мастер технолог

Умение 15-го уровня парового колосса

Ваши механизмы всё крепчают и теперь вы можете выбрать второй вариант паровой технологии от умения “Паровая технология” либо “Развитие инженерной мысли”.

Паровой колосс

Умение 18-го уровня парового колосса

Вы становитесь воплощением паровых технологий и достигаете своего предела. Действием на 1 минуту вы можете взорваться в ярости, доводя приборы до предела, получая следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.
- В начале хода вы получаете 10 временных хитов
- От вас исходит постоянная волна пара в пределах 15 фт, существа, что впервые заходят в эту область или начинают в ней ход получают 1d10 урона тип которого зависит от Вашего умения “Паровой агрегат”
- Действием вы можете собрать пар вокруг и выпустить его в 30-ти фт конусе перед собой. Все существа в области поражения должны совершить спасбросок Телосложения. ***Провал:*** 6d8 урона, тип которого зависит от Вашего умения “Паровой агрегат”. **Успех:** Только половина урона. При использовании этого умения волна пара рассеивается до начала Вашего следующего хода

Использовав данное умение вам необходимо завершить продолжительный отдых, чтобы использовать его снова

Песчаный кочевник [Lich]

«С ревом ветра и шипением песка вокруг него, Молодой орк бросается в бой со свирепой мантикорой. Его меч сверкает в солнечных лучах, сквозь плотную пелену бушующих песков. Орк сливается с песчаным штормом, становясь лишь слабым призраком в бушующей буре. Изумлённая мантикора лишь беспомощно вглядывается в вихрь, пытаясь высмотреть свою добычу. Внезапно, из-за завесы мелькнула фигура воина, который бесстрашно бросился в атаку. Его меч вонзился в чудовище, которое заревело от боли, а затем он также быстро исчез в вихре песка, продолжая этот смертельный танец»

Песчаные Кочевники — это воины, рожденные и воспитанные в пустыне. Их жизнь — борьба, их враг — безжалостное солнце и палящий ветер. Их арсенал — песок под ногами и собственные чувства. Они учатся

приспосабливаться и выживать в суровых условиях пустыни, а также использовать её в своих тактических целях. Эти воины развивают уникальные способности, которые позволяют им использовать песок как защиту, оружие и средство передвижения. Они мастерски манипулируют песком, создавая завесы, засады и ловушки для своих врагов.

Сын пустыни

Умение 3-го уровня песчаного кочевника

Вы привыкли жить в пустыне, это для вас родной дом, где вы чувствуете себя как рыба в воде. Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Выживание и Восприятие), когда движетесь по пустыне, также считается, что вы адаптированы к экстремальной жаре.

Песчаные техники

Умение 3-го уровня песчаного кочевника

Пустыня научила вас множеству техник и приёмов, чтобы выживать и охотится. Будучи на твёрдой поверхности и не находясь в жидкости, Бонусным действием вы можете раскрыть песчаный вихрь вокруг себя, выпуская песок из специальных мешочков на своей броне 5-футовой эманацией, которая остаётся на месте, где вы её создали и не перемещается вместе с вами. Область действия вихря становиться слабозаслонённой до конца вашего следующего хода. Вы можете создать вихрь таким образом количество раз равное вашему БМ, восстанавливая потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Кроме этого, вы можете использовать особые песчанные техники, что позволяют вам взаимодействовать с вашим вихрем. Выберите одну технику, когда получаете это умение и ещё по одной, когда получаете 6-й и 12-й уровни воина. Вы можете использовать эти техники, только если находитесь внутри вихря. Список техник:

Вихрь забвения. Один раз в ход, вы можете вместо атаки совершить особый приём, чтобы попытаться поразить всех существ, что находятся в области песчаного вихря. Выберите одно существо в пределах вашей досягаемости, что также находится в вашем вихре. Совершите по нему рукопашную атаку оружием как обычно, после чего сравните результат атаки с КД всех существ в пределах вихря. В случае попадания они получают урон равный броску костей оружия (Без модификаторов и прочих бонусов).

Тень затаившихся дюн. Один раз в ход, бонусным действием либо вместо одной из атак, вы можете совершить действие Засада, чтобы скрыться внутри вашего вихря.

Слепота потерянных солнц. Один раз в ход, бонусным действием либо одно из доступных атак вы можете провести особый приём, чтобы попытаться ослепить песком существ, что находятся в области вашего вихря. Существа, что находятся внутри вихря, должны совершить спасбросок Телосложения. ***Провал:*** Существо становится Ослеплённым до конца своего следующего хода.

Стена древнего каркаса. Это пассивная техника, пока активен ваш вихрь, находясь внутри него, вы получаете половину укрытия от атак, что проходят сквозь него. Это может быть как дальнобойная атака, так и рукопашная с большой досягаемостью.

Смерч мечей. Теперь, пока активен ваш вихрь, когда вы совершаете атаку метательным оружием, то один раз в ход можете нанести цели дополнительно одну кость оружия при попадании. Также, любое метательное оружие, которым вы совершили атаку вернётся вам в руку в конце хода, будто бумеранг. Если вы совершали больше нескольких атак, то можете считать, что сразу же прячете оружие, освобождая руку.

Голос пустыни

Умение 7-го уровня песчаного кочевника

Пустыня научила вас, что самому в этих опасных местах не выжить. Вы получаете преимущество на проверки Харизмы, когда взаимодействуете с наёмниками или путешественниками.

Теперь, существа по вашему выбору (Включая вас) получают временные хиты равные вашему БМ, когда начинают свой ход в вихре, созданном умением Песчаные техники, а также, Вы можете совершить 10 минутный перерыв, чтобы восстановить одно применение вашего умения «Песчаные техники». Вы можете восстановить умение таким образом 2 раза, и вы восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Танец детей песков

Умение 10-го уровня песчаного кочевника

Ваши движения становятся такими же непредсказуемыми и изменчивыми, как ветер в пустыне. Теперь, когда вы начинаете перемещение, когда активен вихрь, созданный умением Песчаные техники, то вы можете решить, что он перемещается вместе с вами, вы остаётесь центром вихря.

Кроме этого, вы получаете преимущество на проверки и спасброски против эффектов, что сбивают с ног. В начале своего хода вы можете отказаться от этого эффекта до начала своего следующего хода и получить дополнительно 10 футов скорости перемещения.

Стойкость пустыни ⚡

Умение 15-го уровня песчаного кочевника

Годы в пустыне научили вас как преодолевать боль и выстраивать невообразимую защиту. Вы получаете владение реакцией **Перехват**⚡**.** С помощью этого Поглощения урона вы можете уменьшить урон до 0 и если вы уменьшили урон до 0 таким образом, то можете частью этой Реакции совершить одну рукопашную атаку по существу в пределах досягаемости.

Вы можете использовать это умение количество раз равное вашему модификатору Телосложения и восстанавливаете потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Бесконечный вихрь

Умение 18-го уровня песчаного кочевника

Если при броске инициативы у вас нет использований умения Песчаные техники, то вы получаете два. Кроме этого при броске инициативы вы можете выбрать одну дополнительную Песчаную технику, вы на 1 минуту изучаете её.

*Меховой солдат

Воины севера облачённые в меха, что борются за свою жизнь на севере Менега и Азадранской империи стали узнаваемыми в остальной части мира из-за своих костюмов, что напоминают животных.

Боевые приёмы

Активное уклонение. При перемещении вы можете потратить одну кость доминирования, совершить её бросок и добавить выпавшее значение к КД, пока не прекратите перемещение другим действием или остановитесь.

Атака с выпадом. Если вы в свой ход совершаете рукопашную атаку оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы увеличить досягаемость этой атаки на 5 футов. В случае попадания вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки.

Атака с манёвром. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы один из Ваших товарищей смог переместиться в более выгодное положение. Вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки и выбираете дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может Реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не провоцируя при этом атаки.

Атака с угрозой. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы попытаться напугать цель. Вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. ***Провал:*** Цель испугана 2 вами до начала вашего следующего хода.

Альтернативно вы можете потратить кость доминирования и заменить одну из доступных атак на угрожающие жесты. Выберите существо в пределах 30 футов, которое вас видит или слышит, оно должно совершить спасбросок Мудрости. ***Провал:*** Цель Испугана 3 вами до начала вашего следующего хода

Атака с финтом. Вы можете в свой ход потратить одну кость доминирования и бонусным действием совершить финт, выбрав в качестве цели одно существо в пределах Вашей досягаемости. Следующий бросок атаки по этому существу в этом ходу вы совершаете с преимуществом. Если атака попадает, добавьте кость доминирования к броску урона этой атаки. Оба преимущества пропадают, если вы не используете их в том же ходу, в котором получили их.

Обезоруживающая атака. Когда вы предпринимаете попытку Обезоруживания, то вы можете потратить одну кость доминирования и при попадании нанести цели обычный урон от атаки, кроме попытки обезоруживания.

Опрокидывающая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы попытаться сбить цель с ног. Вы добавляете кость доминирования к броску урона атаки, и можете совершить проверку Толчка (сбить с ног) частью атаки.

Ответный удар ⚡. ***Триггер:*** Существо промахивается по вам рукопашной атакой. ***Эффект:*** Вы тратите кость доминирования и совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему триггер существу. Если вы попадаете, вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки.

Отвлекающий удар. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы отвлечь существо, открывая его для Ваших союзников. Вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели любого существа кроме вас совершается с преимуществом, если атака совершается до начала Вашего следующего хода.

Парирование. Когда по вам попадает рукопашная атака Вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы совершить **Парирование** ⚡

Провоцирующая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы попытаться спровоцировать противника атаковать вас. Вы добавляете кость доминирования к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. ***Провал:*** Цель до конца Вашего следующего хода становиться Спровоцированной вами.

Сплочение. Вы можете в свой ход бонусным действием потратить одну кость доминирования, чтобы поддержать решимость одного из Ваших спутников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные хиты, равные броску кости доминирования + Ваш модификатор Харизмы.

Толкающая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Вы добавляете кость доминирования к броску урона атаки, и можете совершить проверку Толчка (толчок) частью атаки. При успехе вы можете толкнуть существо на 5 футов дальше, чем обычно.

Точная атака. Если вы совершаете бросок атаки оружием по существу, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы добавить её к броску. Вы можете использовать этот приём до или после совершения броска атаки, но до применения эффектов атаки.

Удар командующего. Если вы совершаете в свой ход действие Атака, вы можете отказаться от одной из Ваших атак и направить удар одного из Ваших соратников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас и потратьте одну кость доминирования. Это существо может немедленно совершить Реакцией одну атаку оружием, добавив кость доминирования к броску урона этой атаки.

Широкая атака. Если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну кость доминирования, чтобы попытаться причинить урон другим существ. Для этой атаки считайте, что это была атака оружием со свойства «Круговая атака», добавьте урон кости доминирования к урону от вашей круговой атаки.

Атака с захватом. Сразу же после того, как вы попали рукопашной атакой оружием по существу в свой ход, вы можете потратить кость доминирования и бонусным действием попытаться взять существо в захват. Добавьте кость доминирования к Вашей проверке Силы (Атлетика).

Быстрый бросок. Бонусным действием вы можете потратить кость доминирования и совершить дальнобойную атаку оружием со свойством «метательное». Вы можете вытащить метательное оружие частью этого действия. При попадании добавьте кость доминирования к броску урона.

Готовность ⚡. ***Триггер:*** Существо, которое вы можете видеть, входит в пределы досягаемости Вашего рукопашного оружия, которое вы держите. ***Эффект:*** Вы тратите кость доминирования и совершаете одну атаку по этому существу, используя это оружие. Если атака попадает по цели, добавьте кость доминирования к броску урона.

Засада. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или бросок инициативы, вы можете потратить кость доминирования и добавить выпавшее на ней значение к броску. Вы можете сделать это, пока дееспособным.

Командирский напор. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание, Выступление или Убеждение), вы можете потратить кость доминирования и добавить выпавшее значение к проверке.

Подмена. В свой ход, когда вы находитесь в пределах 5 футов от существа, вы можете потратить одну кость доминирования и поменяться местами с этим существом, потратив при этом как минимум 5 футов передвижения. Существо должно быть согласно и не должно быть недееспособным. Это передвижение не провоцирует атак.

Бросьте кость доминирования. До начала Вашего следующего хода вы или другое существо (на Ваш выбор) получаете бонус к КД, равный выпавшему значению.

Тактическая оценка. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность) или Интеллекта (История или Расследование), вы можете потратить кость доминирования и добавить выпавшее значение к проверке.

Тупой удар. Когда вы попадаете атакой оружием, то вы можете бросить кость приёма и добавить выпавшее значение к урону оружия без дополнительных эффектов приёма.

Не удар. Когда вы попадаете атакой оружием, то вы можете бросить кость доминирования.

Изменения

0.23
- Абилка самурая обновлена под кубы доминирования
- Криты Чемпиона расширены на безоружные атаки
- Умение Лесного стража 10-го уровня было доработано
- Исправлены опечатки и все кубы д4-д4-д8 и тд написаны как d4-d6-d8 и тд.
- Немного сместил прогрессию костей доминирования, кость d6 и d8 можно получить раньше на пару уровней
- Изменил абзац умение 3-го уровня стража леса про контроль скакуна на более понятный
- лесной страж 15-й уровень, уточнение для феникса о пере-призыве.
- Обновлено умение повышение характеристик, под новый стандарт системы
- Добавлено новое умение “Дополнительная черта” из-за изменений АСИ
- МБИ 3-й уровень, умение с анализом дополнил вординг
- Новый архетип “Песчаный кочевник”
- Сражение двумя оружиями (улучшенный) - нерф второго свойства
- Железная воля. Если больше половины хитов теперь даёт бонус +1 к спасброскам силы, ловкости и телосложения, а не +2 к проверкам и спасброскам силы
- Воинская мультиатака, расширено умение “Разрушитель орд”

0.24
- Рыцарь эхо, умение 3-го уровня. Телепорт провоцирует атаки; От эхо можно давать провоцированные атаки не только в 5-ти фт, но и в досягаемости оружия.
- Воинская мультиатака - Всплеск действий - умение переработано
- Боевой стиль: вырезана возможность регенить кости доминирования на критах и на добивании. Эта возможность была перенесена чемпиону.
- Соответственно вторая часть умения 3-го уровня чемпиона была переработана.

0.25
- Рунный рыцарь, ледяная руна, изменён навык запугивания изменён на выступление
- Рунный рыцарь, умение 3-го уровня увеличивает размер на одну категорию, а 18-го на две вместо фиксированных большой-огромный. Изменено количество использования
- Во всём классе кроме рунного рыцаря короткие отдыхи были заменены на 10 минутную передышку.
- Чемпион, из умения 3-го уровня удалена скорость передвижения за БД вместе с другими вариантами подобных действий. Умение 15-го уровня работает как штраф на спасбросок, а не -2 к атаке
- Коронный удар был удалён. Воинская мультиатака соответственно изменена.
- Кости превосходства были заменены на кости доминирования.
- Чемпион, умение 18-го уровня, был упрощён вординг.

0.26
- Воинская мультиатака, скейл 17-го уровня был удалён
- Из-за нагроможденности и сложности улучшенный боевой стиль был удалён. Вместо него умение Стальное сердце.
- Воинская разносторонность была вырезана. Части умения дополнили умение Боевой стиль. Без механических изменений
- Железная воля, обновлён эффект выше половины хитов. больше нет усиления за 9-й уровень
- Боевой стиль перехват вместо формулы 1к10+БМ использует уровень Воина, что делает стиль слабее в ранней игре, но сильнее к поздней.
- Всплеск действий количество использований было уменьшено на 1 и теперь равно БМ
- Боевой стиль стрельба, нерф. Теперь добавляет к атаке половину БМа. При использовании с Метким стрелком не будет работать вместе.

- Второе дыхание, кости увеличены с к4 до к6 и теперь их количество равно не 1 + уровень воина, а уровень воина
- Всплеск действий и Эпическое деяние — вординг обновлен под новое состояние Заряжен.
- Добавлен воинский приём жестокий удар.
- Разрушитель орд был упрощён.

0.27

- Опрокидывающая и Толкающая атака. Спас и размер заменены на Толчок.
- Мистический рыцарь обновлено умение 7-го и 18-го уровня под стать материалам из UA
- Второе дыхание, кубики больше нельзя восстановить используя 10-минутный перерыв
- Стальное сердце добавлено примечание для мастера как определить “достойную угрозу”
- Воинская решимость обновлён вординг.
- Провоцированная атака теперь использует состояние Спровоцирован.
- Легендарность нерф, добавлены стоимость в 2 действия для последних двух легендарных действий.
- Добавлено потерянное общее умение 3-го уровня про Архетип
- Исправлено форматирование
- Железная воля теперь умение 5-го уровня. Меньше половины хитов для второго дыхания в вординг добавлена строчка про перемещение для использования без траты действий.
- Часть умения боевой стиль связанная с костями доминирования была перенесена в новое умение Стиль доминирования.
- В таблицу прогрессии класса были добавлены младшие черты
- Обновлён приём парированиею

0.28

- Приёмы полученные от боевого стиля больше нельзя заменить на другие для всех кроме МБИ
- Воинский авторитет немного изменён
- Эпическое деяние, небольшой баф активных частей умения.
- Перехват это теперь поглощение урона
- Мистический рыцарь фикс умения 18-го уровня.
- Сражение большим оружием обновлён
- Рыцарь Эха заменён на Рыцаря Тени
- МБИ добавлено умение Боевая передышка, чтобы восстановить кости ещё раз “в день” на 10-минутном перерыве
- обновлены стили
- Боевой стиль перехват обновлён
- Вординги реакции обновлены
- Добавлено понятие Сл класса
- Вординги требований спасбросков обновлены
- Паровой колосс 3-й лвл обновлён вординг и механ
- Стойкий защитник БМ заменён на модификатор Ловкости
- Боевые стили обновлены для того, чтобы быть чертой
- МБИ нерф Маневренность на поле боя, привёл к состоянию, чтобы было 8 + 4 + 4 костей, а не 24 кости.
- Легендарность баф
- Жестокий удар переименован в Тупой удар
- Эпическое деяние баф
- Атака с угрозой фикс вординга
-