

В определенный момент приключения персонаж может выполнить персональное задание, и обрести большую силу. Абсолют способности способны перевернуть ход боя, но они не доступны просто так. У вас есть шкала Суперспособности, из 10 делений, и заполняется на 1 ед, когда вы: наносите критический удар, получаете очко Озарения (2 ед суперспособности), либо наносите добивающий удар по врагу соизмеримой или выше вашей силы. Все очки Суперспособности сгорают после Продолжительного отдыха.

Dead Eye (воин, следопыт, плут) - задержите дыхание и сосредоточьтесь на своей цели. Вы делаете выстрел, который гарантированно попадает в вашу цель вплоть до максимальной дистанции поражения оружия. Бросьте атаку, чтобы определить наличие возможного критического удара.

Кубики урона от этой атаки будут иметь максимальное значение.

Активация: 5 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Всплеск адреналина

Классы: Варвар, Плут, Монах, Бард, Следопыт

Активация: 10 ед заряда суперспособности, свободное действие

Длительность: <мастерство> раундов

Пора действовать здесь и сейчас! В течении всего действия суперспособности с момента активации вы получаете второе бонусное действие.

Удар опустошения (варвар) - вы перехватываете свое оружие и размахисто бьете им по земле, создавая ударную волну вокруг. Все существа в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения против вашей сл 8+мастерство+мод силы. Они получают 4d8+<ваш уровень> дробящего урона при провале и падают с ног, либо половину этого урона и остаются стоять при успехе.

Если ваше оружие имеет элементарный урон, эта способность нанесет урон от той же стихии, что и ваше оружие.

Способность получает дополнительно 1d8 урона на 8-м, 10-м, 12-м, 15-м, 18-м и 20-м уровнях.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Хватка титана (варвар, воин, паладин) - в течении <мастерство>+2 раундов вы можете сражаться с двуручным оружием в каждой руке, либо двуручным оружием и щитом. Вы прибавляете бонусы характеристик на время действия способности вопреки правилам использования оружия в каждой руке.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Воодушевляющий клич (любой класс) - бонусным действием вы воодушевляете себя и всех союзников в радиусе 120фт. В течении трех раундов союзники получают бонус движения +10 фт, временное здоровье в количестве <ваше мастерство>d8, а также бонус к урону, навыкам и спасброскам в размере

бонуса вашей основной характеристики, а провоцированные атаки по ним проходят с помехой.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Зверь внутри (друид) - вы мгновенно превращаетесь в зверя, даже если у вас нет такой возможности, удваивая доступный CR для превращения. Облик зверя в таком состоянии длится 1 минуту.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Магический вор (любой класс и специализация, умеющая использовать заклинания) - когда существо использует заклинание, вы можете действием реакции его скопировать, создав для него одноразовую специальную ячейку. Заклинание хранится до продолжительного отдыха и сгорает при использовании или по истечении времени. Способность восстанавливается на продолжительном отдыхе. Используя заклинание, вы применяете собственные характеристики для определения его сложности.

Количество ячеек для кражи заклинаний равно половине вашего Мастерства (округление вниз).

Адаптация (воин, варвар, друид, паладин, монах) - после активации способность действует 3 раунда, по окончании которых персонаж восстанавливает все здоровье, потерянное за время действия адаптации. Вы можете преждевременно прервать действие способности, восстановив сразу здоровье Активным действием.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Зеркальные копии (волшебник, чародей, колдун, бард) - вы создаете зеркальные копии в количестве $1d3+1$ в выбранных незанятых клетках в радиусе 10 футов вокруг вас. Копии неотличимы от вас, управляются вашей волей, имеют первый уровень, и существуют 2 минуты или пока не умрут или не будут отозваны вами. Создавая копии, вы исчезаете на мгновение и появляетесь в 5 фт рядом в незанятом пространстве (по своему выбору), имея возможность притвориться своей копией.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Танец теней (арканский воин, плут, монах, следопыт) - вы телепортируетесь к каждому враждебному существу в выбранном кубе 60х60 фт, и наносите 1 удар оружием ближнего боя с преимуществом, после чего возвращаетесь на прежнее место. У вас сбаваются Скрытые атаки, если вы можете их применять. При этом вы невосприимчивы к любым действиям реакции.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Шаг сквозь тень (плут, следопыт, монах, колдун, воин) - вы бесшумно телепортируетесь бонусным действием за спину существа в поле зрения в

пределах 60 футов и сразу же наносите ему удар с преимуществом, после чего можете совершать остаточные действия хода. При желании вы можете телепортироваться без нанесения урона.

Активация: 5 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Пассивно: Если существо умирает от этой способности, вы возвращаете себе потраченные очки Суперспособности.

Техника марионетки (жрец, волшебник, бард, монах, колдун, чародей) - нанесите добивающий удар по вражеской цели, и мгновенно обратите свежий труп на свою сторону. Существо имеет малый запас здоровья, и упадет спустя 1 минуту, но пока живо, будет покорно следовать вашим приказам. Чтобы отдать приказ марионетке, вы тратите бонусное действие, и должны держать концентрацию на этой способности. Связь разорвется, если марионетка окажется дальше чем в 100 футов от вас, и будет находиться вне поля вашего зрения дольше 2 раундов.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Звездопад (волшебник, чародей) - вы выпускаете действием волшебные стрелы в количестве <ваш уровень>+3, которые равномерно распределяются по всем вражеским целям в радиусе 20фт от вас. Эти стрелы игнорируют защиту от заклинания "Волшебная стрела", а также сопротивление к силовому полю.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Величие разума

Классы: любой класс, использующий заклинания

Активация: 10 ед заряда суперспособности, свободное действие

Длительность: <мастерство> раундов

В течении времени действия способности вы не имеете ограничения на применение только одного заклинания в раунд (способность не дает дополнительные действия).

Третий глаз (волшебник, колдун) - вы устанавливаете прямой контакт с лей-линиями и узнаете все заклинания арканы всех классов на доступных вам уровнях в течении минуты. С этого момента и до его окончания вы можете потратить любую свою ячейку чтобы применить любое арканное заклинание этого круга.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Возврат во времени (чародей, волшебник) - вы обращаете время назад на 1 раунд для одного выбранного вами существа, отменяя все, что с ним произошло за этот период. Способности, предметы, заклинания, здоровье и проч. существа восстанавливаются, но то, что потратили на него другие за это

время - нет. Вы можете использовать это на себя, но очки Суперспособности вам не вернутся.

Активация: 7 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Гимн Величия (жрец, бард, паладин, монах) - вы распеваете воодушевляющий гимн. Вы и все союзники, которые могут вас слышать в пределах 60 футов восстанавливают 4d4+4 ед здоровья и избавляются от статусов “испуган”, “отравлен”, “ошеломлен”, “очарован” (если они есть) в ваш ход, а также получают сопротивление физическому, некротическому и психическому урону на время действия, получают преимущество на проверки навыков и спасброски, а также невосприимчивость к эффектам Ужаса и Страха. Гимн поется в течении 3 раундов. Вы должны держать концентрацию, и не можете ничего делать, кроме как двигаться с замедленной вдвое скоростью без возможности делать рывок.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Зона антимагии (любой класс или специализация, способный использовать заклинания) - вы создаете обширный купол, в котором рассеиваются и не работают заклинания, и отключаются магические предметы. Способности, завязанные на Аркане тоже не работают, включая ультимативные способности. Купол может как двигаться вместе с вами, так и остаться на одном месте. Радиус - 30 фт. Время существования купола - 3 раунда.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Связь духа (жрец, монах, друид, бард) - вы устанавливаете духовную связь между собой и всеми союзниками в радиусе 60 фт. В это время любой полученный урон кем-либо из них будет распределяться между всеми связанными. Также все связанные получают сопротивление ко всему урону. Также, во время действия способности любой участник может действием пожертвовать любое количество здоровья и отдать его другому привязанному. Из связи можно выйти по собственной воле свободным действием в любой момент, но обратно войти уже не получится.

Длительность - 4 раунда.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Теневой выстрел (следопыт, плут, воин, колдун) - вы стреляете волшебным снарядом, который создает якорь и привязывает к нему всех существ в радиусе 15 футов. Привязанные существа становятся Опутанными. Вы можете решить, на каких существ не действует способность.

Для привязки, между якорем и существом не должно быть препятствий. Привязанное существо может делать в свой ход спасбросок Силы либо Харизмы (по своему выбору) против вашей сложности заклинаний, при успехе получая половину своей скорости на передвижение в свой ход.

Если какое-либо существо, связанное вашим Теневым Выстрелом, получает урон из одного источника, все другие существа, привязанные этой способностью, получают половину от урона этой атаки силовым полем.

Если привязанное существо умирает, оно взрывается силовым полем, нанося урон <ваше мастерство>d8 всем в радиусе 10фт.

Время действия: до конца вашего следующего хода.

Способность требует концентрацию.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие

Каскад (жрец, паладин, монах, друид) - активным действием в запускаяте самонаводящийся волшебный снаряд в ближайшую цель в радиусе 30 фт: дружелюбную или враждебную. Попав в нее, снаряд либо исцеляет ее, либо наносит урон, в зависимости от вашего решения, после чего разделяется на две части, и перепрыгивает на два ближайших любых существа в радиусе 30 фт случайным образом, на каждом из них опять разделяясь. Таким образом Каскад может прыгнуть до 3 раз. Цели выбираются случайным образом из ближайших в радиусе способности, но вы сами решаете, какой эффект способность произведет на нее: исцеление либо урон.

Каскад не поражает цели повторно. Если существо уже было им задето, он не прыгнет на него вновь. Если новых целей для прыжков нет, способность прерывается раньше времени.

Заклинание исцеляет, либо наносит урон в размере <ваше мастерство>d4+<ваше мастерство>x2

Каждый новый прыжок способности происходит в ваш следующий ход.

Цели, получающие урон, могут пройти спасбросок телосложения против вашей СЛ заклинаний, при успехе ополовинивая урон.

Активация: 10 ед заряда суперспособности, бонусное действие