

Уникальные способности отражают индивидуальные особенности персонажа. Не завися никаким образом от его билда и специализации, они подчеркивают его историю и происхождение.

Вы можете придумывать свои УС, но они проходят жесткую проверку Мастером.

При создании персонажа игрок выбирает 2 УС.

Магические

Вы не обязаны быть магом чтобы брать эти способности, однако их наличие необходимо объяснить в квенте и корректно описать визуально.

Скачок

Вы телепортируетесь на расстояние до 30фт бонусным действием, в точку, которую можете видеть. Два раза до короткого отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно получить +1 использование. Эта способность считается заклинанием.

Скольжение

Вы перемещаетесь, затратив целиком все свое Движение с огромной скоростью, не провоцируя свободных атак, в любую выбранную точку на расстоянии до 90фт, а в конце вашего хода возвращаетесь на прежнее место, но если в этот момент ваша скорость упадет до 0, вы не вернетесь на прежнюю точку. Вы можете решить вернуться назад до конца хода. Если что-то смещает вас или останавливает в точке перемещения, вы не вернетесь на прежнее место.

Эту способность можно применить два раза до короткого отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно перезарядить ее. Эта способность считается заклинанием.

Парение

Свободным действием в свой ход вы даете себе скорость полета в размере вашей скорости передвижения до конца вашего хода. Вы считаетесь постояннодвигающимся, и не можете висеть в воздухе чтобы свершить какое-либо действие вроде атаки, не стоя при этом на твердой земле, что означает необходимость закончить ход на твердой поверхности, дабы не упасть.

Если вне вашего хода вы начинаете падать, можете активировать эту способность Реакцией, чтобы зависнуть в воздухе, и в свой ход до его конца переместиться куда вам нужно.

Эту способность можно применить <ваш уровень (округление вверх)>+1 раз до продолжительного отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и получить +1 использование. Эта способность считается заклинанием.

Антимагия

Вы получаете аналог заклинания "Контрзаклинание" 2-го круга (только против чар 0, 1 и 2 кругов), которое вы можете наложить реакцией на существо в пределах 60фт, когда видите что он произносит заклинание, чтобы его отменить (действие теряется, ячейка не расходуется). Цель проходит проверку Концентрации против вашей Сл. спасброска заклинаний (используется мод. основной характеристики). Если цель проходит проверку в первый раз, вы не тратите заряд, но на второй раз тратите независимо от результата.

Восстанавливается на коротком отдыхе. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно перезарядить ее. Эта способность считается заклинанием.

Все сюда!

Бонусным действием либо Реакцией после любого события вы перемещаете до 5-ти согласных существ на свой выбор в радиусе 300 футов в незанятые клетки в радиусе 10 футов вокруг себя. Если существо сопротивляется, оно проходит Атлетику против вашей Сл. спасброска заклинаний (используется мод. основной характеристики). Восстанавливается на продолжительном отдыхе. Вы можете потратить 2 ед Озарения и мгновенно перезарядить ее. Эта способность считается заклинанием.

Призрак

Активируйте бонусным действием, и вы сможете перемещаться сквозь существ, труднопроходимую местность и твёрдые объекты без какого либо замедления скорости, до конца этого хода. Вы не можете окончить ход внутри существа. Если вы оканчиваете ход внутри твёрдого объекта, вы получаете урон удушения, и вас будет выталкивать в сторону свободного места со скоростью 5фт в ход. Вы можете проходить сквозь стены, но не толще 4-х футов. Можно активировать 1 раз до короткого отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно перезарядить ее. Эта способность считается заклинанием.

Кинетический захват

Вы активным Действием притягиваете к себе предмет или существо с расстояния не более 60 фт не более маленького размера и не тяжелее 40 кг. *Если объект или существо тяжелее или больше* - вместо этого вы производите на него действие Опрокидывание и Толкание (но на 5фт на себя, а не от) одновременно по правилам этих действий (один бросок на оба). Вы также вместо этого можете выхватить предмет из рук существа этой способностью, пройдя правило Разоружения (защищающийся не имеет преимущества). Для бросков этих проверок вы используете свою основную характеристику и бонус Атаки оружием или заклинанием на ваш выбор. В качестве альтернативы вы можете сами притянуть себя к выбранной точке. Способность можно активировать Реакцией при падении с высоты, либо при попытке ухватить падающий предмет. Можно применить 2 раза до короткого отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно восполнить 1 заряд. Эта способность считается заклинанием.

Транспозиция

Активным Действием вы можете поменять местами двух существ (которым можете быть вы) в пределах 60фт друг от друга. Существа должны быть маленького, среднего либо большого размера. *Если существо сопротивляется* - оно проходит Смекалку против вашей Сл. спасброска заклинаний (используется мод. основной характеристики). Можно применить 1 раз до короткого отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно перезарядить ее. Эта способность считается заклинанием.

Погребение

Действием вы погружаете существо в пределах 20фт глубоко под землю до начала вашего следующего хода. Находясь там, цель недееспособна, невосприимчива к

любому воздействию извне (кроме рассеивания чар), и сама находится в стазисе и не может ничего делать. По окончании эффекта, цель возвращается на прежнее место. Цель должна быть Большого и менее размера. *Вы можете погрузить себя в том числе.*

Можно применить 2 раза до короткого отдыха. Вы можете потратить 1 ед Озарения и мгновенно получить +1 заряд. Эта способность считается заклинанием.

Боевые приемы

Зрение Охотника

Потратив активное действие, вы получаете до начала своего следующего хода возможность видеть в обычной и магической тьме на расстоянии в 30фт, а также видеть нечеткие следы пребывания существ что проходили тут не позднее часа назад. Это зрение также может показывать разные потусторонние и связанные с Бездной вещи, недоступные обычному взору, на усмотрение Мастера.

Совершив добивающий удар по существу с CR 1 и выше либо опустив здоровье игрового персонажа являющегося вашим врагом ниже 0, вы получаете 1 заряд усиленного Зрения Охотника. Каждый заряд действует 1 раунд, когда вы решаете применить его. Усиленное Зрение Охотника работает на расстоянии в 120фт, и позволяет также видеть четкие очертания любых существ, даже если они невидимы или спряталась, в том числе видя их за любыми препятствиями, однако его использование вызывает от вас громкий звук на расстоянии 60фт, похожий на мощный поток пламени. Вы можете решить настроиться на поиск тех или иных нужных вам предметов, и они также станут вам видны, пока действует усиление. Максимум зарядов усиления - 5.

Магический гранатер

Любые снаряды, которые вы бросаете, не наносят вам самим урона.

Проверки Акробатики, чтобы поймать брошенный другим снаряд, имеют преимущество, а провал такой проверки все равно позволяет вам пройти проверку уклонения от взрыва.

Палач

Если вследствие нанесенного вами существу урона у него остаётся <половина вашего уровня (округление вверх)>+3 здоровья, то его хиты мгновенно опускаются до нуля.

Уход со сцены

Бонусным действием вы отпрыгиваете на 10 фт в желаемом направлении, не провоцируя свободные атаки, и становитесь невидимы до начала вашего следующего хода. Можно применить 1 раз до короткого отдыха.

Удильщик

Когда вы попали атакой древковым оружием, вы можете заставить цель пройти против вас проверку захвата. При провале цель толкается на 10фт. в выбранном вами направлении, а также её скорость падает до 0 до начала следующего раунда. Эту способность можно использовать 2 раза до Короткого отдыха.

Провокация

Вы провоцируете Действием существо в радиусе 60фт ЛИБО всех существ в радиусе 5 фт атаковать вас в течении 2 ходов (вы можете решить, на кого эффект не подействует). Все атаки цели, направленные не на вас, имеют помеху а ответные броски против них - преимущество. Можно использовать два раза до короткого отдыха. Если целью является игрок, он может при желании пройти проверку Дисциплины с помехой против вашей Сл. спасброска Заклинаний, при успехе не получив эффект. Использование 1 ед Озарения восстанавливает способность.

Стрельба по тарелочкам

Вы можете подстрелить метательные предметы в воздухе. Когда в пределах 60фт от вас кто-то метает предмет, вы можете Реакцией совершить стрелковую атаку с помехой против СЛ **13+<мод. ВСП метящего>**, при успехе попадая в него, что заставляет тот на полпути сломаться, детонировать в воздухе либо изменить траекторию в зависимости от своего типа. Критический успех приведет к попаданию в снаряд в момент броска целью.

Монета судьбы Трикстера

На продолжительном отдыхе вы бросаете 1d2. И результат любого одного совершенного броска d20 любого существа (кроме вас), в течение этого дня, может быть заменён на 1 (если выпало 1) либо 20 (если выпало 2).

Дружеское приветствие

Вы можете добавить +5 к любому броску d20 при любом взаимодействии с существом. Против каждого отдельного существа это можно сделать только один раз за день.

Улучшенное тело

Двужильный

Падая без сознания с 0 хитов (не ниже), вы не совершаете проверку на травму. Все проверки травм совершаются с преимуществом. Один раз в день, достигнув максимума ваших отрицательных хитов, вы делаете проверку Адаптированности 13, при успехе не умирая и исцеляя 1 хит. Результат броска на травму в 1 не приводит к смерти.

Вьючный мул

Вы можете переносить больше снаряжения. Вы получаете дополнительную НРП-сумку, куда можно складывать вещи.

Бесшумный убийца

Звуки, которые вы создаете, приглушаются. Вы получаете преимущество на проверки Скрытности, основанные на звуке, и можете совершать эту проверку на ситуации, которые в обычном случае бы не позволяли такого. Двигаясь скрытно, вы не замедляетесь. Шум вашего огнестрела без модификаций уменьшается до 300 фт.

Первопроходец

Вы выбираете один Перк из категории “Общие перки” (и только их). Вы не добавляете себе бонусы к Характеристикам, которые он дает. На 4м уровне вы лишаетесь возможности выбрать Перк, но выбранный вами через эту УС начинает давать свой бонус к Характеристике, когда вы достигаете этого уровня.

Озаренный

+1 к максимальному лимиту очков Озарения

Эту УС можно взять дважды

Многопрофильный

Добавьте +1 ступень Мастерства к 4-м любым Навыкам.

Это УС можно взять дважды.

На все руки мастер

Любые профессии, в которых вы имеете 0 ступень владения получают +30% бонуса прогрессии.

Подающий

Дальность бросков любых предметов увеличена с 60 фт до 120 фт. Даже в стрессовых ситуациях вы можете кинуть кому-то предмет так, что тот поймает его без бросков. Вы можете реакцией кинуть предмет в руки другого существа даже не в свой ход. Два раза в день вы можете дать помеху на спасбросок всем, кто должен ее пройти против снаряда что вы кинули, если он того требует.

Могильщик

Добивающий удар по существу с Показателем Опасности 1 и выше восстанавливает вам 1d12 здоровья

Митридатизм

Вы не получаете помеху на атаки и проверки характеристик, будучи отравленными. Бытовой яд в еде или испорченная еда не может навредить вам. Вы получаете сопротивление урону ядом.

Пловец

Вы имеете скорость плавания, равную вашей скорости, под водой имеете сумеречное зрение, а сама вода не считается для вас труднопроходимой местностью. Вы можете задерживать дыхание на 10 минут дольше положенного. К тому же, средние доспехи не накладывают помеху на плавание, а тяжелые вместо ухода ко дну позволяют плавать с помехой.

Магический адепт

Вы можете использовать любые свитки заклинаний без бросков. Добавьте также +2 либо к навыку Аркана, либо Природа, либо Сверхъестественное. Делая проверку Анализа, вы тратите на изучение чего-либо магического 15 минут вместо часа.

Предыстории

Коснувшийся Бездны

Вы можете Действием Полногохода сжечь единицу лимита Очков Озарения, чтобы вернуть к жизни союзника, погибшего не позднее 10 минут назад, на расстоянии до 60 фт. Хиты союзника становятся равны 0. Если вы пытаетесь воскреснуть сами или воскресить союзника, имея нулевой лимит Озарения, вместо этого вы можете сжечь навсегда свое максимальное здоровье в размере максимального результата кубика хитов вашего класса. Если ваше максимальное здоровье таким образом упадет до 0, вы умираете, растворяясь в Бездне.

Вы также видите бессознательные тела и мертвые не более часа тела в пределах 60 фт даже сквозь стены, если потратите Действие на осмотр.

Вы ощущаете скверну Бездны или ее разломы неподалеку от вас.

Вы можете поглощать эссенцию могущественных существ Бездны, чтобы восстанавливать предел Озарения, но это имеет свои последствия.

Полевой врач

Потратив 5 минут времени, с помощью подручных материалов восстановите существу в пределах касания <половина вашего уровня (округление вверх)>d12+<ваш бонус Медицины>x2, либо вместо этого приостановите действие всех травм до продолжительного отдыха (получение урона может снова открыть травмы). Каждое существо может быть подвержено этому эффекту только один раз до продолжительного отдыха.

Также, вы можете Действием Полногохода вернуть в сознание союзника, решившего упасть в бессознанию при 0 хитов, при условии что его здоровье не ниже 0. Если здоровье 0, вы поднимаете его до 1. Эту способность можно применить <половина вашего уровня (округление вверх)> раз до продолжительного отдыха.

Выживальщик

Если вы находитесь в дикой природе, вы можете без бросков ориентироваться на местности, находить себе пропитание, а во время сна считаетесь стоящим на страже. Подземелья не считаются дикой природой.

Искатель приключений

Вы чувствуете наличие секретов, потайных путей и сокровищ рядом, а также всегда знаете примерный путь до цели вашей задачи. Напоминайте Мастеру об этой УС.

Ученый

Тогда как других приключенцев привлекает награда, вас привлекают знания. Сутки вы проводите за книгами и фолиантами, и это не проходит для вас бесследно.

Вы знаете многих существ и их повадки. Вам не нужно проходить проверку знаний, чтобы получить общую информацию о каком-либо существе, событии, территории, фракциях и проч, такую как общие черты, поведение, повадки, обитание, еда и т.п.

Также, вы знаете все о любой местности вокруг, ее истории и особенностях.

Если у вас нет навыка История, считается что вы имеете в нем 1 ступень Мастерства. Она не учитывается при повышении навыка.

В бою вы можете совершать проверки изучения (Анализ, Аркана, Медицина, Технологии, История, Сверхъестественное, Природа) в свой ход не тратя никакого действия. Вне своего хода вы можете сделать это Реакцией после хода другого существа. Отсутствие Мастерства в этих навыках уменьшает штраф к результату.

Для проверок способностей, сопротивлений и уязвимостей существ все ещё нужны броски.

Охотник за головами

"Живым или мёртвым" – ваш девиз, и "мёртвым" предпочтительнее. Но вы не просто наёмник с повесткой. Вы – Член Ордена Чёрного Ворона, древнего и мрачного братства вольных блюстителей закона. Сюда принимают только тех, кто доказал свою беспощадную эффективность в охоте за самыми отъявленными ублюдками, которых жаждет видеть на виселице (или в могиле) добрая половина цивилизованного мира. Ваше прошлое – загадка, покрытая пылью забытых дел и, возможно, каплями крови. Были ли вы когда-то шерифом, маршалом или просто слишком усердным палачом – неважно. Важно, что Орден признал вас своим. Этот статус – ваш истинный авторитет в теневом мире правосудия за плату. Представители закона относятся к вам с осторожным доверием (или скрытым страхом), зная о ваших связях.

Благодаря Ордену вы получаете доступ к уникальным ресурсам:

- 1) **Контракты Высшего Разряда:** Это охота на легенды преступного мира - беглых лордов-предателей, архимагов-отступников, серийных убийц с континентальной известностью, лидеров культов разрушения. Плата за такие дела астрономическая, а условия часто сопряжены с смертельной опасностью или морально сомнительны.
- 2) **Архив "Скорбных Масок":** Здесь собрана уникальная, часто запретная информация о ваших целях: их истинные имена, прошлые преступления, известные сообщники, слабости, излюбленные убежища, даже магические уязвимости или привычки. Доступ к этим сведениям – ваше ключевое преимущество.
- 3) **Сеть "Тихих Пристанищ":** Орден содержит потаенные убежища в крупных городах и на опасных дорогах. Здесь вы можете получить медицинскую помощь (без лишних вопросов), временное укрытие от преследования, доступ к специфическому оружию или ядам, или передать особо "ценный груз" для транспортировки.
- 4) **Канал Связи "Черная Птица":** Через доверенных посредников или магические каналы Ордена вы можете запросить экстренную помощь или информацию (хотя это может стоить дополнительно или потребовать ответной услуги).

Пёс закона

В своем мире вы были стражником, или полицейским. Вы герой про которого никогда не напишут книгу, но именно на ваших плечах держится порядок.

Преимущество на проверки Запугивания против существ, игнорирующих, презирующих или ставящих себя выше закона - тех, кто не признаёт власть или порядок.

Преимущество в Красноречии при ссылке на свой авторитет (где это уместно).

*Представители закона относятся к вам лучше.
Проверка Захвата одной рукой не имеет помех.
У вас всегда есть с собой наручники, в какой бы ситуации вы не находились.
Атакуя нелетально, вы не имеете помехи на неподходящее оружие ближнего боя.*

Шаман

*Вы провели много времени с племенем, научившись быть единым с землей и потусторонним миром.
Вы умеете общаться с духами, и духи периодически дают вам подсказки и напутствие. Это может быть указание пути, подсказка к действию, напутствие или предупреждение об опасности.*

Ганслингер

*Одиноким странником с верной пушкой - что может быть романтичнее? Вы явно наловчились в прошлом орудовать огнестрелом.
Если вы имеете 0 ступеней Мастерства при использовании огнестрела, считается, что у вас есть 1 ступень Мастерства в нем. Это не влияет на повышение владения за очки мощи.
Также, Бонусным действием вы можете отпрыгнуть на 10фт в любую сторону, не провоцируя свободных атак, при этом мгновенно перезаряжая оружие, которое держите в руках.
Способность можно использовать 2 раза до короткого отдыха. Восстановите заряд за 1 ед Озарения.*

Ветеран войны

*Долгое время вы были на военной службе, пережив жуткие события боевых действий. Это сказалось на вашем характере, закалив его, выработав железную дисциплину и определенную выучку.
Вы предчувствуете некоторые засады, ловушки и неприятные исходы событий, а также ощущаете врагов рядом. Вы не подвергаетесь эффекту «застать врасплох».
Результат 1 на кубе травмы не приводит к смерти.
Находясь вне боя с отрицательным здоровьем, вы не падаете без сознания.
Если вы решили упасть без сознания при 0 хитов и не получили помощь, через час вы сами приходите в сознание с 1 хитом.*

Контрабандист

*Ваш принцип прост. Чем более редкий товар, тем больше за него готовы заплатить. А самые дорогие товары - как правило незаконные. И вы хорошо разбираетесь в том как доставлять товар заказчику.
Вы получаете доступ к уникальному ассортименту товаров, которые можете заказывать, а также к уникальным контрактам, требующим тот или иной товар.
Вы сбазгиваете добытое по более личным каналам по более выгодной цене.*

Вышибала

Вы бывший солдат, который был списан с службы и долгое время был вынужден зарабатывать в местном трактире, умирив дебоширов.

Вы получаете бесплатный [перк](#) Драчун, и не можете более его взять.

Бандит с большой дороги

Вы никогда не искали хитрых методов получения желаемого. Грубая сила, или пуля в лоб, вот и всё что отделяет вас от чужого имущества. За вашу голову ни раз назначалась награда, но вы попали в новый мир. Может, это шанс начать жизнь с чистого листа?

Вы получаете бонус +4 к социальным проверкам при общении с представителями криминального мира.

Когда вы планируете подкараулить цель для неожиданной засады, ваши проверки, направленные на подготовку таковой происходят с преимуществом, а проверки цели - с помехой. Промах атакой из засады не выдает вас, если ваше оружие не шумит.

Действия НПС и других игроков направленные на расследования ваших преступлений всегда будут проходить с помехой.

Вы получаете владение воровским жаргоном.

Фехтовальщик

Вы провели много лет, практикуя искусство легкого оружия, и умение поразить противника скоростью и прытью в уязвимое место, двигаясь как в танце.

Что мы говорим смерти? Не сегодня!

Если вы используете фехтовальное оружие, вы получаете следующие преимущества:

* Когда враг промахивается по вам атакой в ближнем бою, вы в свой ход бонусным действием даете себе преимущество на одну вашу следующую атаку против него в течении этого хода.

* Вы можете бонусным действием сделать выпад, увеличив дальность одной вашей атаки на 5фт

Охотник на чудовищ

Вы посвятили себя отслеживанию и уничтожению тварей, которые нападали на простой люд, мешая его скромной жизни. Из благих побуждений, из мести или же просто из заработка либо желания убивать - вы знаете, что к каждому есть свой подход, и неплохо изучили повадки этих монстров.

Вы автоматически замечаете следы Демонов, Нежити, Великанов, Чудовищ и Аббераций в радиусе 60фт.

В начале боя против таковых, вы можете потратить Действие на изучение и узнать особенности, слабости и некоторые характеристики без бросков.

Вы получаете бонус +2 к Атаке против того, кого вы осмотрели.

Благородный отпрыск

Вы выросли в семье аристократов, в роскоши и достатке. У вас было всегда все самое лучшее, а ваша семья была приближена к правителю.

Вы получаете +1 ступень к навыку Красноречие и История. Представители знати, чиновники и зажиточные горожане относятся к вам с большим уважением и доверием, что может открывать доступ к закрытым аудиенциям, информации или услугам, недоступным простолюдиям.

Время от времени вы можете попытаться воспользоваться связями семьи. Задайте вопрос Мастеру. Каждая ситуация рассматривается индивидуально.

Аферист

Вы хорошо знаете людей. Вы понимаете, что ими движет, и можете распознать их самые сокровенные желания спустя всего пару минут после начала разговора. Несколько наводящих вопросов, и вот вы уже читаете их словно книжки, написанные для детей. Это полезный талант, и вы вполне готовы использовать его себе на благо. Вы знаете, что люди хотят, и вы даёте им это, или же обещаете дать. Чувство здравого смысла должно заставлять людей держаться подальше от тех вещей, которые слишком хорошо звучат, чтобы быть правдой. Но здравый смысл куда-то улетучивается, когда вы неподалёку.

** Вы получаете владение навыком Обман*

** Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать. Ваша первая ложная личность создается автоматически, но для создания новой вам необходимо будет сделать проверку Обмана и потратить золото на образ в зависимости от его сложности.*

** Используя проверку Обмана с Преимуществом, вы можете создать Аферу. Это может быть как продукт, так и событие, фонд, поход, организацию. Вы должны хорошо продумать и описать Мастеру свою мошенническую схему. Успех броски определит, сколько людей вы можете привлечь к своей Афере, и как много на ней заработать. Чем умнее вы продумаете Аферу, тем ниже будет сложность проверки. Если вы обладаете навыками в какой-либо из Профессий, то можете закомбинировать ее со своей Аферой для лучшего результата.*