

# ОРУЖЕНОСЕЦ

A character with blonde hair, wearing a dark tunic and a large backpack, stands in a workshop. The workshop is filled with various items: a shelf with several bottles of different colors (red, blue, green), a wall-mounted display of various knives and daggers, a large helmet with a plume, and a small green frog-like creature sitting on a counter. The lighting is warm and orange, creating a cozy atmosphere.

## HOME BREW

- НОВЫЙ КЛАСС ОРУЖЕНОСЕЦ
- НОВЫЕ ПОДКЛАССЫ ДЛЯ ДРУГИХ
- ЧЕРТЫ И БОЕВЫЕ СТИЛИ

## ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ

От имени команды Лабакот, хотим поблагодарить тебя за то, что ты решил уделить время нашему проекту. Даже если вы ничего не станете использовать из этого дополнения, вы уже поможете нам, что узнаете о нём, а также расскажите своим друзьям

Это только наша первая проба делать нововведения для всеми любимой и известной ПРИ, поэтому если что-то покажется несуразным, откровенно слабым или наоборот имбовым, не судите строго, в конце концов всегда всё можно скорректировать вместе со своим мастером, для более приятной игры

Спасибо и приятного чтения

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДЫСТОРИИ .....	4
ЧЕРТЫ .....	4
КЛАССЫ И ПОДКЛАССЫ.....	6
ПОСЛЕСЛОВИЕ.....	23

# ПРЕДЫСТОРИИ

## РЯБ

Характеристики: Сила, Ловкость, Телосложение

Черта: Крепкий

Навыки: Атлетика, Запугивание

Инструменты: Инструменты каменщика

Снаряжение: А) Кандалы, Одежда, Инструменты на выбор Б) Кандалы, Фляга, Инструменты каменщика

Жизнь ваша, мягко говоря, сложилась не по приятному сценарию. По воле судьбы вы потеряли какие-либо человеческие права и стали чьей-то собственностью. Паша день и ночь просто за еду, чтобы не умереть с голода, вы мечтали лишь о том, чтобы всё это закончилось. К сожаленью или счастью, ваша мольба была услышана, подведя вас к не менее тернистому пути приключенца.

## ЧЕРТЫ

### УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

- **СТРЕЛЕЦ** — Вы получаете умение владения огнестрельным оружием. Перезарядка огнестрельного оружия теперь не тратит какое-либо действие. Вы можете создать снаряд для своего огнестрельного оружия из чего угодно / Увеличение Ловкость или Интеллект на выбор
- **МАСТЕР КУДАЧНОГО БОЯ** — ваши безоружные удары наносят дополнительные 1к4 Дроб урона, а также ещё дополнительные 1к4 урона, если атакуемое вами существо имеет размер больше или меньше вашего в два раза / Увеличение Сила, Ловкость или Телосложение на выбор
- **МАСТЕР БОЯ ПОГАМИ** - вы получаете способность ЛОУКИК - Вы можете провести безоружную атаку бонусным действием, даже держа оружие в руках. Такая атака наносит урон, равный вашей безоружной атаке. При успешном попадании, противник обязан пройти проверку акробатики, при провале противник падает плашмя до следующего своего хода. Безоружные удары по противнику, лежащему плашмя, дополнительно наносят 1к4 Дроб урона. / Увеличение Сила или Телосложение на выбор
- **ВОИНСТВУЮЩИЙ СУМАСШЕДШИЙ** — персонаж получает возможность использовать двуручное оружие в одной руке, но без возможности взять ещё одно двуручное оружие. Любое двуручное оружие, которое вы держите одной рукой, получает модификатор Досягаемость / Увеличение Сила, Ловкость на выбор

– **САМОВЛЮБЕННЫЙ** – исцеляя другого персонажа, спутника или другое живое существо, персонаж восстанавливает себе половину от исходящего исцеления. Если вы с помощью лечащего заклинания подняли союзника, находящегося при смерти, Вы автоматически выигрываете один свой следующий спасбросок от смерти / Увеличение Мудрость, Интеллект, Харизма на выбор

– **МУД, А НЕ ЧЕЛОВЕК** – Увеличение Сила, Ловкость, Телосложение на выбор. вы получаете следующие эффекты с условием:

Если ваша сила равна или выше 16, вес вашего экипированного оружия и щитов более не учитывается в грузоподъемности

Если ваша ловкость равна или выше 16, вес ваших надетых аксессуаров, как кольца или маски более не учитывается в грузоподъемности

Если ваше телосложение равно или выше 16, вес ваших надетых доспехов более не учитывается в грузоподъемности

– **НЕИСТОВЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ РЮКЗАКА** – если вы тратите какое-либо действие на использование расходника, к примеру зелья или свитка заклинания, то вы получаете ещё одно такое же действие, но только на использование ещё одного расходника. Не работает со стрелами и другими боеприпасами / Увеличение любой характеристика на выбор

– **ДРУГ ЖИВОТНЫХ** – вы сможете договориться с животными даже без знания их языка. Проверки на Запугивание, Убеждение и Уход за животными, если они делаются при диалоге со Зверьми, получают +3 / Увеличение любой характеристика на выбор

## **БОЕВЫЕ СТИЛИ**

– **СРАЖЕНИЕ НА ИМПРОВИЗАЦИИ** – Совершая атаку импровизированным оружием вы получаете бонус +2 к броску урона

– **СРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМИ** – Совершая атаку заклинанием, после рукопашной атаки или вместе с ней, вы получаете +2 к броску урона этим заклинанием

– **СРАЖЕНИЕ ПРОТИВ ТОЛП** – Если в пределах 5 футов от вас есть 3 и более врага, вы получаете бонус, равный вашему бонусу мастерства, к броскам атаки, а также все 1-цы и 2-ки на кубах урона автоматически меняются на 3-ки

– **МАНЁВРЕННЫЙ БОЙ** – совершив любую атаку по врагу, вы получаете +5 к скорости передвижения и не провоцируете атаку этого существа по вам до конца его следующего хода

– **УДЕРЖАНИЕ** – Когда противник пытается от вас уйти, вы выполняете атаку по нему, даже если у вас нет реакционного действия. В случае успешного попадания, противник не сможет уйти от вас на расстояние больше, чем половина вашей скорости передвижения

# КЛАССЫ И ПОДКЛАССЫ

## КЛАСС ОРУЖЕНОСЕЦ

Оруженосцы – надёжные напарники и спутники, выполняющие всевозможные вспомогательные функции.

Славные напарники во служении храброго война или могущественного волшебника, сопровождают их и помогают получить славу и могущество. Они, может быть, тоже мечтают о величии, но за неимением сил и навыков, уходят на второй план историй о героях...

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Мастер грузоперевозки, На побегушках, Ловкий подручный
2	+2	Зоркий помощник, Быстрое реагирование I
3	+2	Специализация оруженосца, Грамотное потребление, Подмастерье
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Умение архетипа оруженосца
6	+3	Побывавший в боях
7	+3	Умение архетипа оруженосца, Быстрое реагирование II
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Подзыв союзника
10	+4	Стойкое тело
11	+4	
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Быстрое реагирование III
14	+5	Умение архетипа оруженосца
15	+5	Поднимающий армию в бой
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Умение архетипа оруженосца
18	+6	
19	+6	Увеличение характеристик
20	+8	Главный герой истории,

## СОЗДАНИЕ ОРУЖЕНОСЦА

Когда вы создаёте персонажа с классом Оруженосец, главное помните – вы являетесь главной поддержкой вашим союзникам. Ваша команда – механизм, а вы в ней ведущая шестерёнка, без которой они все погибнут и потратят все ресурсы в пустую.

Скорее всего, до начала совместной истории, ваш персонаж был самым обычным обывателем, что восхитился группой приключенцев а затем решил присоединиться к ним, или вы были во служении у дворянина, но сбежав от него из-за его деспотизма, а может быть вы беглый раб, что согласился стать оруженосцем группы за крышу над головой, еду и свободу.

## БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

При создании Оруженосца, повышайте свои характеристики Телосложения и Ловкости до максимума, берите то оружие и те владения, которых нет или не хватает в вашем отряде. Ваша команда зависит от вас, а вы от команды.

## МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЕ ОРУЖЕНОСЦА

Минимальное значение характеристик. Для того, чтобы вы смогли взять мультикласс, ваше Телосложение должно быть выше 13. Если оруженосец не является вашим основным классом, то вы получаете следующие владения при повышении уровня: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Простое оружие, Щиты, три инструмента на выбор

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### **ХИТЫ**

Кость хитов: 1к8 за каждый уровень Оруженосца

Хиты на первом уровне: 8 + модификатор телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый новый уровень после первого

### **ВЛАДЕНИЯ**

Доспехи: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие: Простое оружие, Воинское рукопашное оружие

Инструменты: Вы получаете владение инструментами Сапожника и Кожевника. Выберите ещё три любых инструмента на выбор игрока.

Основная черта: Телосложение

Спасброски: Телосложение, Ловкость

Навыки: Вы получаете владение навыком Выживание. Выберите ещё три любых навыка из списка навыков, чтобы получить в них владение.

## **СНАРЯЖЕНИЕ**

- А) Кольчужная рубаха Б) Кожаный доспех + Щит

- А) Простое рукопашное оружие и инструменты на выбор Б) Длинный меч и факел
- А) Простое дальнобойное оружие + снаряды к нему 20 шт. Б) Праща + 2 малых зелья лечения
- Два ремесленных инструмента на выбор + предмет снаряжения на выбор

Если вы откажитесь от этого снаряжения, то вы начнёте игру с 5к4 х 10 золота

## УМЕНИЯ

### МАСТЕР ГРУЗОПЕРЕВОЗОК (1 уровень)

Ваша базовая грузоподъёмность увеличивается в два раза. Ваша дальность и высота прыжка также увеличивается на 2 фута, а во время состояния перегруз вы не теряете в мобильности.

### НА ПОБЕГУШКАХ (1 уровень)

Вы обязаны выбрать кого-то из ваших союзников как своего Мастера, став его подручным. Являясь подручным, вы получаете такие же умения первого уровня, как и он. При достижении 11-го уровня вы получаете его умения 2-го уровня

Если вашим конечным направлением движения за ход является ваш Мастер, то первые 5 футов пути к нему не тратят скорость передвижения. Срабатывает один раз за ход.

\*Вам вовсе необязательно отыгрывать это как стандартное взаимоотношение Влиятельного человека и его мальчика на побегушках. Мастером может стать и тот, кем вы искренне восхищаетесь, но никак с ним не связаны, или наоборот с кем связаны кровными узами или судьбой, вместе выступая отличным товарищеским дуэтом. На худой конец отыграйте это просто как равнение на лидера вашей команды

### ЛОВКИЙ ПОДРУЧНЫЙ (1 уровень)

Вы получаете ячейки Оруженосца. Всего у вас 6 ячеек, а их количество увеличивается на 2 за каждые 2 уровня Оруженосца. Эти ячейки вы можете использовать для различной помощи союзникам своим реакционным действием. Оруженосец восстанавливает 1к4 ячейки за каждый короткий отдых, и все ячейки сразу после долгого отдыха

Варианты помощи:

- **Совместная атака** / 2 ячейки – вы атакуете вместе со своим союзником в его ход рукопашной атакой, дальнобойной атакой или атакой заклинанием, если вы способны сотворять заклинания.
- **Быстрая защита** / 2 ячейки – Если в вашей руке есть щит или импровизированный щит, вы можете встать перед своим союзником, находящимся в пределах 15 футов от вас до получения им урона и принять урон на себя. Пройдя проверку ловкости, вы снижаете получаемый вами урон на половину.
- **Рука помощи** / 1 ячейка – Если ваш союзник лежит плашмя, вы можете ухватиться за его руку и поднять его на ноги до начала его следующего хода.
- **Поддакивание** / 1 ячейка – во время вашего диалога или диалога союзника с любым разумным существом, вы можете дать себе/ему бонус +2 на любые проверки или спасброски во время него.
- **Координация действий** / 4 ячейки – Во время бросков инициативы, выберите союзника и дайте ему бонус к инициативе, равный вашей ловкости

- **Последняя помощь / 4 ячейки** – Если ваш союзник провалил все три спасброска от смерти, он получает ещё одну попытку. Количество спасбросков, для стабилизации его состояния, не увеличивается с количеством попыток

### **ЗОРКИЙ ПОМОШНИК (2 уровень)**

Хороший оруженосец должен видеть опасность даже в темноте. Вы получаете ночное зрение в радиусе 30 футов от себя. Если у вашего персонажа уже есть ночное зрение, то эффект заменяется на дополнительные 30 футов зрения.

### **БЫСТРОЕ РЕАГИРОВАНИЕ I (2 уровень)**

Вы получаете одно дополнительное реакционное действие в свой ход.

### **ГРАМОТНОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ (3 уровень)**

Оруженосец должен уметь грамотно распоряжаться провизией группы, экономить и получать максимальную пользу от неё. Любой приём пищи восстанавливает 1к4 вашего здоровья. Эффект также срабатывает и на ваших союзниках, если они едят еду, приготовленную вами. Можно получить исцеление от еды единожды за каждый долгий или короткий отдых.

По достижению 7/14/20-го уровня, исцеляющий эффект от еды увеличивается до 1к8/2к6/2к12

### **ПОДМАСТЕРЬЕ (3 уровень)**

У вас появляется ещё два варианта помощи союзникам:

- **Совместный труд / 1 ячейка Оруженосца** – Если ваш союзник использует инструменты для создания каких-либо предметов, а вы владеете такими же инструментами, он гарантированно создаст этот предмет без поломок и дефектов, даже если он делает его в свободном падении в жерло вулкана, истекая кровью и находясь под очарованием.
- **Одинокий рабочий / 1 ячейка оруженосца** – Создавая какой-либо предмет с помощью инструментов, которыми в вашей команде никто не умеет пользоваться, вы создадите этот предмет без поломок и дефектов, даже дрейфуя в пустоте астрального плана, под проклятием Василиска и сражаясь с Тиамат

### **ПОБЫВАВШИЙ В БОЯХ (6 уровень)**

Если вы прошли проверку от атаки, в которой можно избежать часть урона, вы полностью игнорируете этот урон.

У вас появляется ещё один вариант помощи союзникам:

**Удачное партнёрство / 2 ячейки Оруженосца** – Когда на спабросках и проверках Ловкости, бросках атаки и бросках урона вашего персонажа или союзника выпадает единица, то вы можете перебросить этот кубик

### **БЫСТРОЕ РЕАГИРОВАНИЕ II (7 уровень)**

Вы получаете ещё одно дополнительное реакционное действие в свой ход, но только на Помощь союзникам

### ПОДЗЫВ СОЮЗНИКА (9 уровень)

Если на вас есть хоть какие-то ботинки, а на руках перчатки, взбирание по крутым склонам не уменьшает вашу скорость

У вас появляется ещё один вариант помощи союзникам

- **Рывок по команде** / 2 ячейки – Во время хода союзника вы можете дать ему дополнительные 15 футов скорости. Полученная скорость тратится в первую очередь, а во время её тарты союзник не провоцирует атаки реакцией по себе и на них не влияет трудная местность.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (9 уровень)

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

### СТОЙКОЕ ТЕЛО (10 уровень)

Ваше телосложение навсегда увеличивается на 1.

Вы получаете устойчивость к колющему, дробящему, режущему или рубящему урону на ваш выбор.

Полученное сопротивление урону можно изменить по желанию игрока, проведя 4-ёх часовой ритуал – тренировку.

### БЫСТРОЕ РЕАГИРОВАНИЕ III (13 уровень)

Вы получаете ещё одно дополнительное реакционное действие в свой ход, но только на Помощь союзникам

### ПОДНИМАЮЩИЙ АРМИЮ В БОЙ (15 уровень)

Вы получаете ещё два варианта помощи союзникам:

- **Боевые фанфары** / 6 ячеек – Ваш персонаж, Ваши союзники и НПС, выступающие на вашей стороне, получают временную прибавку к инициативе на три хода, равную вашей ловкости (не больше 3-ёх), а скорость их передвижения увеличивается на 15 футов. Можно использовать не позднее 2-го хода в бою
- **Ярость героя** / 6 ячеек – Вы и ваш Мастер получаете дополнительное основное действие на три хода

### ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ИСТОРИИ (20 уровень)

Достигая этого уровня, вы способны перенять умения любого класса на выбор вплоть до 7-го уровня, получая всё, кроме Повышения характеристик и умений подкласса.

Теперь любая ваша помощь союзнику, уменьшает потребление очков Оруженосца на 1, но не ниже 1-го очка.

Во время броска инициативы вы также пробрасываете дополнительный кубик, схожий с основным кубом хитов вашего мастера. Получившееся значение на кубе вы прибавляете к итоговой инициативе.

## ПОДКЛАСС ОРУЖЕНОСЦА – ГРУЗОВОЙ ПОМОШНИК

### ХОДЯЧАЯ ТЕЛЕГА (3 уровень)

Ваше умение «Мастер грузоперевозки» улучшается, теперь ваша максимальная грузоподъёмность увеличивается в три раза.

Вы получаете владение Тяжёлыми доспехами

Вы получаете ещё один вариант помощи союзникам:

- **Своё – не тяжёлое** / 1 ячейка – положив к себе в инвентарь предмет, созданный вашим союзником, вы можете сделать так, чтобы он не учитывался в грузоподъёмности. Этот эффект будет работать до тех пор, пока вы не вытащите этот предмет из своего инвентаря, не используете его или не передадите союзнику.
- **Ответный толчок** / 2 ячейка – если на вас или вашего союзника в радиусе 5 футов от вас напрыгивает или пытается взять в захват какое-то существо, вы можете оттолкнуть его на 1- футов в выбранном вами направлении

### КРЕПКИЕ РУКИ (5 уровень)

Хват ваших рук творит чудеса. Любой предмет размером до 10 футов и весом до 40 фунтов, которые вы держите, несёте в руках или поднимаете над собой, никак не учитывается в грузоподъёмности и не вызывает никаких помех в передвижении.

Проходя проверки на Силу, Ловкость, Телосложение или Атлетику, когда пытаетесь что-то поднять, вытянуть, подтянуть, подвинуть или перевернуть, вы получаете преимущество

### КРЕПКИЕ НОГИ (7 уровень)

Пройдя множество троп, ваши ноги стали более выносливы. Ваше телосложение увеличивается на 1 навсегда.

Первые 20 футов в трудной местности не снижают вашу скорость перемещения. Любые эффекты, замедляющие или ограничивающие ваши движения, проходят в два раза быстрее.

Проходя по труднопроходимой местности или взбираясь по склону, пройдя проверку ловкости со сложностью, равной вашей сложности основной характеристики, вы полностью игнорируете влияние этой местности на вашу скорость. Однако, в случае провала, ваша скорость падает на половину от максимальной

Ваша помощь союзникам **Своё – не тяжёлое** больше не тратит ячейку Оруженосца и реакционное действие

Ваша помощь союзникам **Ответный толчок** тратит на 1-ую ячейку Оруженосца меньше

### МАСТЕР УПАКОВКИ (14 уровень)

За время ваших приключений вы научились творить настоящую магию логистики. Вы способны грамотно уместить в любой сумке дополнительный предмет, уместяющемся в 1 футовом кубе, в любой сумке, рюкзаке и иной ёмкости или контейнере, без возможности повредить или сломать этот предмет или сумку. Не работает с магическими ёмкостями.

Ваша помощь союзникам **Ответный толчок** отбрасывает существ на 10 футов дальше

### ДРЕДНОУТ (17 уровень)

Надетые на вас доспехи невозможно сломать, а любое влияние заклинаний, направленное конкретно на них, вы можете отменить своей решимостью. Также любой надетый предмет отныне не учитывается в грузоподъёмности.

Любой доспех и щит, надетый на вас, получает бонус к КД, равный половине, с округлением в большую сторону, бонуса вашей Ловкости.

## ПОДКЛАСС ОРУЖЕНОСЦА – МЕТАТЕЛЬ

### ПРЯМЫЕ РУКИ (3 уровень)

Любое рукопашное оружие и импровизированное оружие в ваших руках автоматически становится метательным. Любой предмет в ваших руках со свойством Метательный наносит дополнительный 1к4 урона при метании

Вы получаете ещё один вариант помощи союзникам

- **Ловля снарядов** / 1 ячейка – Пройдя проверку ловкости, вы способны поймать любой не магический снаряд или предмет, направленный на вас или союзника в пределах 10 футов, а затем кинуть его обратно, проведя бросок атаки.

### МЕТКИЙ БРОСОК (5 уровень)

Вы получаете заговор Меткий удар. Использование этого заговора тратит 1 ячейку Оруженосца.

Ничто и никто не сможет убежать от снаряда, что был запущен из ваших метких рук. Добавьте свой модификатор Ловкости к броску атаки метательным оружием. Максимальная дальность броска атаки дополнительно увеличивается на 50 футов, а минимальная дальность уменьшается на 15 футов

### МОРСКИЕ КАЧЕЛИ (7 уровень)

Вы способны принимать любой летящий предмет от вашего союзника прямым в свои руки, а также перекидывать любой предмет напрямую в руки ваших союзников на расстоянии до 20 футов свободным действием.

Использование помощь союзникам **Ловля снарядов** больше не тратит ячейку Оруженосца

### ТОЧНЫЙ БРОСОК (14 уровень)

Совершая бросок атаки метанием по цели с меткой от Меткого удара, прибавьте модификатор ловкости к этому броску, а также к броску урона в случае попадания.

Совершив бросок атаки метанием по врагу, все дальнобойные атаки ваших союзников будут проходить по нему с преимуществом

### ОПАСНОЕ ЖАНГЛИРОВАНИЕ (17 уровень)

Вы можете использовать концентрацию чтобы начать жанглировать любыми пятью предметами размером до 5<sup>3</sup> футов и весом до 25 фунтов, Выбрасывая Каждый из них с преимуществом используя основное действие, бонусное действие или реакцию.

## ПОДКЛАСС ОРУЖЕНОСЦА – ПОРОХОВОЙ

### РЕКРУТ СТРЕЛЕЦ (3 уровень)

Вы получаете владение огнестрельным оружием, а также заговор Меткий удар.

Вы получаете ещё один вариант помощи союзникам:

- **Совместная перезарядка** / 1 ячейка – Когда ваш союзник перезаряжает своё огнестрельное оружие, или использует боеприпас для лука, арбалета или пращи, вы перезаряжаете своё оружие тоже. Помимо этого, есть 1к2 шанс при совершении следующей таки огнестрельным оружием, что она нанесёт дополнительные 1к4 дробящего урона. Бросок шанса нужно делать одновременно с перезарядкой

### ВЫЦЕЛИВАНИЕ (5 уровень)

Совершая атаку огнестрельным оружием по одной и той же цели более двух раз, каждый последующий бросок атаки будет получать бонус, равный вашему бонусу мастерства. Бонус складывается с каждой последующей атакой и сбрасывается, если существо скрылось от вас или переместилось более чем на 20 футов в свой ход

### ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА (7 уровень)

Совершая дальнюю атаку огнестрельным оружием по противнику, по которому ваш союзник уже совершал дальнюю атаку оружием или заклинанием, вы получаете бонус к броскам урона огнестрельным оружием, равный вашему значению Ловкости, делённому на 5, округляя в большую сторону, но не меньше 2-ух.

Ваша помощь союзникам **Совместная перезарядка** более не тратит ячейку Оруженосца

### СТРЕЛКОВОЕ ВОЙСКО (14 уровень)

Если в вашем отряде кто-то пользуется огнестрельным оружием, помимо вас, вы и ваши союзники получаете +2 к броскам атаки любым дальнебойным оружием за каждого такого союзника, макс. +4.

Если в вашем отряде нет союзника, который пользуется огнестрельным оружием, то ваш персонаж получает две ячейки Оруженосца, пока не появится такой союзник

### ХОДЯЧАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (17 уровень)

Вы получаете способность «Артиллерийский выстрел». Можно использовать только если вы не передвигались в этом ходу. Снизьте вашу скорость до 0. Ваша следующая дальнебойная атака имеет гарантированное критическое попадание, её максимальная дальность увеличивается в два раза. а её урон не изменяется от каких-либо помех и сопротивлений врага. Срабатывает один раз за короткий или долгий отдых.

## ПОДКЛАСС ОРУЖЕНОСЦА – МАСТЕР СВИТКОВ

### БОЕВОЙ ПИСАРЬ (3 уровень)

Вы получаете владение Инструментами каллиграфа. Для написания Свитка заклинаний вам необязательно самому держать подготовленным заклинание, если оно подготовлено у вашего Мастера. Вы также можете записывать заклинания в свитки, которые знает ваш мастер, но не вы сами

Время, требуемое на создание свитка, теперь втрое меньше, а также вы можете писать до 3-ёх свитков одновременно

Вы получаете одну дополнительную помощь союзникам

- **Передача Маны** / 4 ячейки – Когда вы или ваш союзник используете заклинание, пройдите проверку магии, в случае успеха заклинание не потратит ячейку заклинаний.

### ПОМОШНИК ЗАКЛИНАТЕЛЯ (5 уровень)

Вы и ваш мастер теперь можете читать свитки заклинаний, созданные кем-то ещё, и заклинание в которых вам неизвестно, для этого вам нужно пройти проверку Интеллекта со сложностью этого свитка.

### БЫСТРЫЙ ЧТЕЦ (7 уровень)

Заклинания из свитка, что тратят основное действие, теперь используют бонусное, а те, что бонусное, то теперь они используют свободное, но не больше одного раза за ход.

Ваша помощь союзникам **Передача Маны** тратит на одну ячейку Оруженосца меньше

Вы можете писать до 5-ти свитков одновременно

### СВЕДУЩИЙ В ЗАКЛИНАНИЯХ (14 уровень)

Каждый раз используя свиток заклинания, можно пройти проверку интеллекта этого свитка, чтобы он не исчез после использования.

Вы способны написать свои свитки так, чтобы их могли читать и использовать даже те, кто не знает этого заклинания или не владеет магией вовсе

### ПОЗНАВШИЙ МАГИЮ (17 уровень)

У вас есть возможность скопировать три заклинания, и использовать их без свитков или ячеек заклинаний. Такие заклинания могут быть использованы лишь один раз до долгого отдыха каждое, а заменить такое заклинание можно только при помощи Волшебника, Чародея, Колдуна, Жреца, Друида ритуалом, длиною в час, или проведя самостоятельный ритуал, длиною в 8 часов. Заклинание, что вы копируете, должно быть известно вам, вашим союзникам или написано в свитке.

Время, требуемое на создание свитка, теперь в шесть раз меньше, а также вы можете писать до 7-ми свитков одновременно

## **ПОДКЛАСС ОРУЖЕНОСЦА – ГЛОШАТЫЙ**

### **ГЛОШАТЫЙ (3 уровень)**

Вы получаете мастерство в навыке Выступления. Любые проверки на Выступление вы делаете с преимуществом

Ваша Харизма увеличивается на 1 навсегда.

Вы получаете две дополнительные помощи союзникам

- Возглас толпы / 3 ячейки – Совершая самому или когда союзник совершает проверку какого-либо навыка во время диалога, вы можете понизить сложность проверки на одно значение по таблице сложности проверок.
- Команда к действию / 2 ячейки – На выбор дайте союзнику +5 футов передвижения, +2 к броскам атаки, +2 к броскам урона, +2 к проверкам навыков до конца его следующего хода

### **БОЕВОЙ ДИКТОР I (5 уровень)**

Бонусным действием вы можете совершить проверку Выступления против одного, выбранного вами, существа. В случае успеха, его атаки по вам будут с помехой, а ваши по нему с преимуществом на следующие 2 хода

Совершая помощь союзникам, вы получаете +1 к броскам урона за каждую потраченную ячейку Оруженосца. Бонус накапливается на ваш следующий ход и пропадает, если вы им не воспользовались к концу хода.

### **МЕЧТИ ДЛЯ СПАЕТНИКА (7 уровень)**

Вы идеально слышите, что говорят другие в пределах 60 футов от вас, даже если говорят шёпотом.

Если сложность проверки на Выступление, Запугивание, Обман и Убеждение равна 10-ти или ниже, вы автоматически проходите эту проверку

Ваша помощь союзникам Возглас толпы тратит на одну ячейку Оруженосца меньше

### **БОЕВОЙ ДИКТОР II (14 уровень)**

Теперь совершая помощь союзникам, вы получаете +2 к броскам урона за каждую потраченную ячейку Оруженосца.

Бонусы союзникам от Команда к действию увеличиваются вдвое

### **ГОЛОС НАРОДА (17 уровень)**

Если хотя бы половина существ в пределах 300 футов от вас положительно относятся к вам и всем вашим спутникам, любые проверки навыков от Ловкости и Харизмы против существ, что отрицательно относятся к вам, бросаются с преимуществом и на одну сложность ниже по таблице сложности проверок

Вы получаете мастерство в любом навыке на выбор

## ПОДКЛАСС ОРУЖЕНОСЦА – АПОТЕКАРИЙ

### АПТЕКАРИЙ (3 уровень)

Вы получаете владение алхимическими инструментами

Вы получаете заклинание 1-го круга Лечение ран. Это заклинание всегда подготовленно и не тратит ячейки заклинаний.

Вы получаете одну дополнительную помощь союзникам

- **Первая помощь** / 2 ячейки – Как только ваш союзник в радиусе 15 футов от вас получил урон, вы способны сделать рывок в его сторону и вернуть ему половину от потерянных ОЗ в следующий ваш ход, но не больше 5 + ваш ур. Оруженосца

### ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА I (5 уровень)

Восстанавливая ОЗ себе или любому другому существу любым способом, находясь при этом в бою, это существо дополнительно восстанавливает 1к6 ОЗ

### БУДЕТ БОЛЬНО (7 уровень)

Теперь, совершая атаку рукопашным оружием с преимуществом, вы также прибавляете дополнительный куб урона, равный кубу восстановления ОЗ из навыка Полевая медицина

Совершая любую атаку по союзнику, вы снимаете с него один негативный эффект на выбор, а урон этой атаки будет в два раза меньше. Нельзя снять больше одного статуса, пока они все не пройдут

Ваша помощь союзнику **Первая помощь** тратит на одну ячейку Оруженосца меньше, а лимит восстановленных ОЗ теперь 10 + ваш ур. Оруженосца

### ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА II (14 уровень)

Дополнительный куб восстановления ОЗ теперь равен 1к10

Ваше заклинание Лечение ран теперь является заклинанием 5-го круга

### И МЁРТВОГО ПОДНЯТЬ МОЖНО (17 уровень)

Проходя проверку навыка Медицины со сложностью, равной вашему уровню, вы способны воскресить любое гуманоидное существо, что умерло не позднее 5-ти минут назад, а его тело не деформировано до неузнаваемости. Это тратит 1 ячейку Оруженосца и может быть применено до 3-ёх раз на одном существе

Если ваш Мастер является Друидом, это умение также срабатывает на животных и растениях

Если ваш Мастер является Инженером, это умение также срабатывает на конструктах

## **ПОДКЛАСС ВОИНА – СТРЕЛЕЦ**

С изобретением огнестрельного оружия, эпоха рыцарей в тяжёлых доспехах с мечами и щитами медленно, но неминуемо, близится к своему завершению. Толку обучаться много лет фехтованию, тренировать своё тело сутками напролёт и тратить много денег на снаряжение, если обычный энтузиаст с деревянно-стальной палкой может сделать один выстрел и сразу же сразить тебя? Именно по этой логике и появились стрельцы.

### **СТРЕЛКОВАЯ МАНЁВРИНОСТЬ (3 уровень)**

Если персонаж не носит тяжёлые доспехи, дальнобойные броски атаки огнестрельным оружием получают бонус +1 к попаданию. Если переносимый вес ваших вещей не превышает половины вашей грузоподъёмности, то все броски атаки дополнительно получают +1 к попаданию.

### **БЕЗ ЖАЛОСТИ (7 уровень)**

Выполняя дальнобойную атаку по цели, ОЗ которой меньше максимального значения базового куба урона (к примеру, для к6 это 6 ОЗ и меньше), ваша атака при попадании сразу убивает её.

### **БЫСТРЫЙ РАСЧЁТ (10 уровень)**

Бонусным действием потратив 1 заряд Второго дыхания, ваша следующая дальнобойная атака огнестрельным оружием приобретает следующие свойства:

- +1к10 дробящего урона
- Дальность выстрела увеличивается на 30 футов
- Вы можете сразу перезарядить оружие, не тратя какое-либо действие

### **БЫСТРАЯ САМОБОРОНА (10 уровень)**

Когда в пределах 5 футов от вас есть хотя бы 1 противник, владеющий рукопашным оружием, или может совершать импровизированную атаку когтями, зубами или хвостом, ваши дальнобойные атаки более не имеют помехи на ближнюю дистанцию.

Совершив Дальнобойную атаку в таких условиях, вы получаете одно дополнительное действие, которое можно использовать на рывок или отступление.

### **СТРЕЛЬБА ПО СУМАШЕДШЕМУ (18 уровень)**

Вы можете взять в обе руки по два огнестрельных оружия, не теряя возможность перезаряжаться, даже если одно из огнестрельных орудий является двуручными.

Дальность атаки оружия, которое вы держите в руках, падает на 30 футов, но взамен вы получаете бонус к броскам атаки, равный бонусу вашего мастерства

## **ПОДКАСС ВОИНА – ЩИТНИК**

*Маги сколько угодно могут кичиться своими заклинаниями, тем, насколько они мощные и необычные, но если их может убить обычный гоблин с ножом – какой тогда в этих заклинаниях смысл? Без хорошо защищённого и живучего союзника в авангарде – любой отряд обречён на скорую гибель.*

### **ВСЕГДА ГОТОВ (3 уровень)**

Вы получаете боевой стиль Защита, дополнительно к боевому стилю, что вы выбрали раньше. Если ваш первый боевой стиль это Защита, то выберете ещё один любой на выбор.

Щит, что вы держите в руках, не может быть выбит или отобран каким-либо действием или вмешательством, кроме влияния заклинаний. Импровизированная атака вашим щитом теперь наносит 1к6 дробящего урона.

### **С ЩИТОМ – НЕ СТРАШНО (7 уровень)**

Прибавьте к спасброскам и проверкам от вражеских заклинаний с проверкой или спасброском Инт/Мудр Хар бонус, равный показателю КД вашего щита (не больше 3). Находясь под влиянием таких заклинаний или под негативными статусами, ваш КД увеличивается на 1.

Ваши рукопашные атаки щитом по союзнику выводят его из состояния Испуганный, Недееспособный, Оглуший, Очарованный, и Ошеломлённый

### **НЕ ЛЁГКАЯ МИШЕНЬ (10 уровень)**

Если враг произвёл по вам дальнобойную атаку оружием или заклинанием, вы можете реакцией пройти проверку ловкости со сложность 13 + КД вашего щита, чтобы вовремя подставить щит и не получить урона от этой атаки. Импровизированная атака щитом теперь наносит 2к6 дробящего урона.

### **КРЕПОСТЬ (15 уровень)**

Если за ваш прошлый ход вы не сдвинулись с места, рукопашные атаки по вам проходят с помехой, а если двигались, то дальнобойные атаки проходят с помехой. Эти помехи являются главенствующими над всеми возможными атаки с преимуществом врага. Импровизированная атака щитом теперь наносит 3к6 дробящего урона.

### **ИСТИННАЯ ЗАЩИТА (18 уровень)**

Вы способны поглотить весь урон, нанесённый по вам любой атакой, влиянием артефакта или падения с высоты своим щитом, но после этого ваш щит ломается вдребезги.

## **ПОДКЛАСС ВОЛШЕБНИКА – ШКОЛА ТОЧНОГО ВЫСТРЕЛА**

*Школа точного выстрела учит тому, что волшебники не обязательно должны ходить в мантиях и колпаках, таская трость и выкидывая руки в небо с криком «Я КАСТУЮЮ...». Ученики этой школы предпочитают скрываться в тылу, далеко за своей командой, методично устраняя врагов одним метким заклинанием, а их верный друг не трость или гримуар, а винтовка.*

### **ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ (3 уровень)**

Вы получаете владение навыком Скрытность, владение огнестрельным оружием, а также скрытую атаку заклинанием. Находясь в состоянии скрытности вы можете наложить эффект скрытой атаки на заклинание, такое заклинание получает дополнительный 1к4 урона того же типа, какое наносит заклинание. Теперь любое огнестрельное оружие может стать вашей магической фокусировкой, а дальность заклинаний с выбором конкретной цели будет дальностью выстрела этого оружия + половина макс дальности заклинания.

### **АРКАННОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ (6 уровень)**

Когда вы используете огнестрельное оружие как магическую фокусировку, ваши заклинания с выбором конкретной цели и заклинания конусом получают дополнительный 1к4 урона заклинания, при условии, что цель находится в 30 футах от вас и дополнительно увеличивается за каждые следующие 30 футов на 1к4 урона заклинанием.

Ваша скрытая атака теперь наносит 2к4 дополнительного урона заклинанием.

### **ПАЛБЯ ЗАКЛИНАНИЯМИ (10 уровень)**

Совершив атаку заклинанием с помощью огнестрельного оружия, вы получаете второе бесплатное использованное действие и имеете право использовать это же заклинание второй раз, тратя такую же ячейку заклинания или ячейкой меньше. Эффект срабатывает 1 раз за короткий и долгий отдых и не может складываться.

Ваша скрытая атака теперь наносит 3к4 дополнительного урона заклинанием.

### **МАГИЧЕСКАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (14 уровень)**

Дальность всех направленных заклинаний, которое было выполнено из огнестрельного оружия, увеличивается на 100 футов. Но теперь, помимо помехи, выстрел за пределы дальности получает -5 к броску атаки.

Ваша скрытая атака теперь наносит 4к4 дополнительного урона заклинанием

## **ПОДКЛАСС КОЛДУНА – ПАКТ САМОВНУШЕНИЯ (Шуточный)**

Психика – страшная вещь. Порой люди, имеющие свои магические силы, по разным причинам настолько едут крышей, что способны сами себе придумать великую сущность, а затем сами же заключить с ней пакт передачи силы (самому же себе...)

### **ЗАКЛИНАНИЯ САМОВНУШЕНИЯ (3 уровень)**

Магия вашего ?покровителя? гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания. С момента достижения вами уровня Колдуна, указанного в следующей таблице, у вас всегда будут подготовлены соответствующие этому уровню заклинания.

<b>Уровень колдуна</b>	<b>Заклинания</b>
3	Диссонирующий шёпот, Безмолвный образ, Злая насмешка, Расщепление Разума
5	Внушение, Размытый образ
7	Образ, Ужас, Магический круг
9	Смятение, Оглушающая кара

### **МЕНТАЛЬНАЯ НЕСТАБИЛЬНОСТЬ (3 уровень)**

Нанося любым способом психический урон, вы способны перенести часть или весь психический урон на себя. За каждые четыре единицы полученного этим умением урона, вы можете выбрать следующий список баффов для себя на один следующий ход

- +1 к броскам атаки
- +1 к спасброскам
- +1кб псих. к броскам урона
- Восстановить 1 колдунскую ячейку заклинаний (не больше одного раза за бой)
- +1 к КД

Примечание: переведённый на себя же урон засчитывается в условия заклинания Доспехи Агафиса, а также в другие схожие заклинания, умения или особенности предметов, считаясь уроном, который нанёс по вам противник, по которому вы совершали атаку до этого.

### **ПСИХОЗ (3 Уровень)**

Вам теперь доступны любые заклинания школы Очарования, что доступны Барду и Волшебнику. Особые заклинания школы Очарования, доступные только некоторым подклассам Барда или волшебника, не входят в список доступных вам заклинаний

Ваш мистический заряд теперь считается заклинанием школы Очарования, а его урон, по вашему желанию, становится Психическим.

### **ГИЛЛЮЦИНАЦИИ (6 уровень)**

Заклинания школы Очарования, которые вы накладываете против врага и не наносят урон, гарантированно срабатывают с наилучшим исходом, но вам придётся проходить спасбросок с преимуществом, чтобы также не попасть под его влияние на 1 ход.

Ваши заклинания школы Иллюзии сложнее снять. Попавший под ваши чары противник проходит последующие спасброски с помехой, вне зависимости от других условий.

### **ВОЗДЕЙСТВИЕ НА УМЫ МАГОВ (10 уровень)**

Заклинания школы Иллюзии, не наносящие урон, удваивают время своего действия, а после провала второго спасброска, существо лишается права проходить повторные до окончания времени действия заклинания.

При использовании заклинаний школы Очарования, что наносят урон, вы сможете совершить проверку Убеждения, со сложностью равной вашей сложности вашего спасброска заклинания +5. При успешном прохождении, количество кубов урона этого заклинания удваивается.

### **ЛОБОТОМИЯ (14 уровень)**

Поздравляем! Ваш персонаж окончательно тронулся рассудком.

Ментальное состояние вашего персонажа прогрессировало в стадию воплощения — Покровитель, что был вами выдуман, обрёл свой разум, свою плоть и своё влияние, материализовавшись в полноценную сущность, видимую и осязаемую другими. Ваш покровитель, отныне, сражается бок о бок с вами. Он имеет ваши характеристики, поделённые напополам, половину от вашего здоровья, урон от его заклинаний и атак снижен вдвое, эффекты заклинаний делятся в два раза меньше, скорость уменьшена вдвое и будучи поверженным, возвращается лишь после долгого отдыха. Бросок Инициативы вашего покровителя считается результатом вашего броска, делённого на два.

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

На этом наше небольшое дополнение подходит к своему концу. Впереди вас ждёт ещё несколько таких справочников-дополнений, с ещё большим количеством новых Черт, Классов, Подклассов, а возможно предметов и даже механик

Спасибо, что дочитали до конца и весёлых вам приключений

От всего сердца: команда Лабакот