

# БАРД

*«Мелодии часто посещают меня: песни радости и печали, победы и поражения. Они всплывают из прошлого и отзываются слабым эхом будущего, которому суждено случиться».*

Несмотря на трудности, вы являетесь магическим уникамом, который способен призывать волшебство из самого искусства. Вы интуитивно используете поэзию, песни, и истории древних дней, что бы возродить те чудеса, о которых в них говорить, или создать свою собственную легенду.

Вы превосходный исполнитель, а ваша магия – всего лишь один аспект великого представления. Управляя иллюзий и очарованием, вы можете создавать настолько захватывающие истории, и настолько увлекательные концерты, что могут проходить часы, пока ваши слушатели поглощены рассказом. В бою вы используете те же самые навыки, но вместо восхищенной публики, вы выступаете, чтобы уничтожить врага. Вы наслаждаетесь драмой и вдохновением, даже в сердце жестокого боя.

Вы крайне универсальны, и способны сражаться с мечом и луком, и использовать заклинания. Немногие враги смогут сполна оценить вашу эффективность, так как будут уже мертвы. Ваш широкий диапазон талантов охватывает артистическую способность, магическое искусство, знания о вещах далекого прошлого, и проблески того, чему суждено произойти. В этой главе вы найдете описания для всех этих способностей. Она включает следующий материал.

♦ **Новая Классовая Особенность:** Достоинство Предвидения дает мудрость предсказаний вашим талантам барда.

♦ **Новая Линия Развития:** Управляйте удачей и событиями в будущем, как Предвидящий Бард.

♦ **Новые Таланты Барда:** Новые таланты Предвидящего Барда дополняют ветки развития барда, описанные в РНВ 2. Барды, которые предпочитают лук, клинку, так же смогут найти здесь много новых возможностей.

♦ **Новые Пути Совершенства:** Используйте свои таланты, чтобы пойти по одному из шести новых путей. Дистанционные атаки, сочетающие меткость и музыку, несут смерть злодеям тихой песней гибели, или заставляют нестись к победе, благодаря песне жизни.

## НОВАЯ КЛАССОВАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Новая классовая особенность, Достоинство Предвидения, доступна для всех бардов. Вы можете выбрать эту опцию вместо Достоинства Хитрости или Достоинства Доблести.

**Достоинство Предвидения:** Один раз за сцену, немедленным прерыванием, когда враг попадает по одному союзнику в 5 квадратах от вас, вы предоставляете этому союзнику бонус, равный вашему модификатору Мудрости, к защите, которую атакует враг, до конца текущего хода врага.



## НОВАЯ ЛИНИЯ РАЗВИТИЯ

Умеренный ритм чувствуется в вашем фехтовании, а в ваших заклинаниях течет музыка. Для вас доступны все подмостки мира. РНВ 2 описывала хитрого и доблестного барда. Эта глава представляет третью линию развития, Предвидящий Бард.

### Предвидящий Бард

Вы обладаете даром предвидения, чтобы успешно идти по извилистым дорогам удачи и судьбы, подражая тем героям, которые были способны чувствовать истину, за пеленой реальности. Управляя удачей и бросая взгляд в будущее, вы помогаете своим союзникам использовать каждое преимущество, атаковать самые слабые места врагов и избегать неудач в бою. Вы владеете дистанционным оружием, с помощью которого вы можете бросать заклинания во врагов, издалека, и в то же время, вдохновлять союзников. Как и другие барды, вы используете Харизму в своих атакующих талантах, и поэтому она должна быть самой высокой вашей характеристикой. Выберете Мудрость, второй по величине, так как она усиливает эффекты талантов,

использующих Достоинство Предвидения. Высокое значение Интеллекта полезно для усиления вашего КД и Рефлексов и, кроме того, может повысить навыки знаний, который вы будете часто использовать.

**Рекомендуемая Классовая черта:** Достоинство Предвидения

**Рекомендуемая Черта:** Расширенное Предвидение\*

**Рекомендуемые Навыки:** Магия, Переговоры, История, Проницательность, Внимательность.

**Рекомендуемые Неограниченные Таланты:**

*Направляющий удар †, Выстрел Несчастья\**

**Рекомендуемый Талант На Сцену:** Пророческий Выстрел\*

**Рекомендуемый Талант На День:** Сигнальная Стрела\*

\* Новые таланты, представленные в этой книге

† Представлено в РНВ 2

### ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ БАРДЫ

Со своей природной, высокой Харизмой, драконорожденные могут стать выдающимися бардами. Гордые и честолюбивые, многие из них выбирают Достоинство Доблести, и стремятся подражать великим подвигам, древним героям своей расы. Драконорожденный барды по-прежнему живут в сагах о древней Аркозии.

## НОВЫЕ ТАЛАНТЫ БАРДА

Барды пытаются подражать великим героям из легенд, и влияют на битву, внушая союзникам победу. Предвидящий Бард стоит в задних рядах и, буквально, зачаровывает выстрелы. Эта часть расширяет способности всех бардов, некоторыми талантами для Предвидящих и других бардов.

### Уровень 1 Неограниченные Заклинания

#### Выстрел Несчастья Атака Барда 1

*Ваш меткий выстрел делает врага необычайно неуклюжим.*

**Неограниченный ♦ Магия, Оружие**

**Стандартное Действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 1(Ор) + модификатор Харизмы урона. Если до конца вашего следующего хода, цель промахивается своей первой атакой, она падает.

*Уровень 21:* 2(Ор) + модификатор Харизмы урона.

### Уровень 1 Заклинания На сцену

#### Выстрел Металлического Огня Атака Барда 1

*Вы вонзаете стрелу, глубоко в плоть врага, после чего она начинает полыхать ярко-красным светом.*

**На сцену ♦ Магия, Оружие, Огонь**

**Стандартное Действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 1(Ор) + модификатор Харизмы урона огнем. До конца вашего следующего хода, когда союзник попадает по цели, она получает дополнительный урон огнем, равный вашему модификатору Интеллекта.

#### Пророческий Выстрел Атака Барда 1

*Вы переносите свое сознание на секунду вперед, предсказывая лучший момент для нанесения удара.*

**На сцену ♦ Магия, Оружие**

**Стандартное Действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 1(Ор) + модификатор Харизмы урона. В следующий раз, когда вы или ваш союзник, атакуете цель до конца вашего следующего хода, атакующий бросает к20 дважды, и выбирает лучший результат.

#### Фокусированный Звук Атака Барда 1

*Резонирующим криком, вы поражаете врага и выявляете его слабое место в защите.*

**На сцену ♦ Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное Действие** Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 1k10 + модификатор Харизмы урона громом. До конца вашего следующего хода, любая атака против цели может нанести критический урон при выпадении 18-20

#### Предсказанное Действие Атака Барда 1

*Вы изучаете своего врага и предсказываете его следующее действие, позволяя союзнику уклониться от его атаки.*

**На сцену ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия**

**Стандартное Действие** Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2k8 + модификатор Харизмы психического урона. До конца вашего следующего хода, первый раз, когда цель промахивается по вам или вашему союзнику, одна цель этой атаки (на ваш выбор) может сдвинуться на количество квадратов, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1) как немедленная реакция.

#### Призыв Грома Атака Барда 1

*Вы поете песню шторма и грома, снося своего врага и открывая его для смертельного выстрела.*

**На сцену ♦ Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное Действие** Дистанционное 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Попадание:** 1k8 + модификатор Харизмы урона громом, и вы передвигаете цель на количество квадратов, равное вашему модификатору Телосложения. Если в конце передвижения цели, рядом с ней нету смежных существ, выберете союзника в 10 квадратах от вас, который проведет основную дистанционную атаку против цели, свободным действием.

### Уровень 1 Заклинания На день

#### Сигнальная Стрела Атака Барда 1

*Ваш выстрел задерживает врага и делает его отличной целью.*

**На день ♦ Магия, Оружие**

**Немедленное Прерывание** Дистанционное оружие

**Условие:** Враг в пределах дистанции вашего оружия проводит атаку против союзника

**Цель:** Атакующий враг

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона. Союзник, который был атакован, может провести атаку неограниченным талантом против цели, свободным действием. Союзник получает бонус к броску этой атаки, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1).

**Промак:** Половина урона.

#### Раздающийся Рев Атака Барда 1

*Ваша резонирующая песня поражает вашего врага, преследуя его по пятам, и не давая ему шанса к отступлению.*

**На день ♦ Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное Действие** Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Попадание:** 2k6 + модификатор Харизмы урона громом.

**Эффект:** Цель страдает от Раздающегося Рева (спасение оканчивается).

Пока цель страдает от этого эффекта, она получает продолжительный урон громом 5 и не может быть скрыта или получать преимущества от укрытия или покрова (кроме полного покрова или превосходного укрытия).

Злобное Проклятие	Атака Барда 1
<i>Вы заражаете вашего врага заклинанием неудачи, заставляя распутываться его ремни и узлы, так что он спотыкается на ровном месте.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Рефлексов	
Попадание: 3к8 + модификатор Харизмы урона.	
Промак: Половина урона.	
Эффект: Цель страдает от Злобного Проклятья (спасение оканчивается). Пока цель подвержена проклятью, она становится замедленной до конца вашего следующего хода, когда вы или ваш союзник попадаете по ней своей атакой.	

Сага Соперничества	Атака Барда 1
<i>Когда вы выпускаете стрелу, вы произносите историю о ненависти и вызове, заставляя одного из ваших союзников, бороться до конца.</i>	
На день ♦ Магия, Оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против КД	
Попадание: 2(Ор) + модификатор Харизмы урона.	
Промак: Половина урона.	
Эффект: Выберите союзника в 10 квадратах от вас. Цель получает урон 5 в конце своего хода, если не является смежным с этим союзником (спасение оканчивается). Союзник получает бонус +2 к броскам атаки против цели, до конца сцены.	

Сатира Удачи	Атака Барда 1
<i>Вы высмеиваете удачу соперника, и используете свои стихи, чтобы его болезненно оскорбить.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент, Психическое оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 2к8 + модификатор Харизмы психического урона.	
Промак: Половина урона.	
Эффект: В следующий раз, когда союзник промахнется по цели, в течение этой сцены, вы бросаете к20 и заменяете результат атаки союзника, своим.	

## Уровень 2 Заклинания Приемы

Принцип Уклонения	Прием Барда 2
<i>Ваша песня защиты переходит от союзника к союзнику, создавая магический щит отражения.</i>	
На день ♦ Магия	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Один союзник	
Эффект: Цель получает бонус +2 ко всем Защитам, до конца вашего следующего хода.	
Поддержка Малым: Эффект остается. Когда вы поддерживаете эффект, вы можете перенести его к другому союзнику в 10 квадратах от вас.	

Точность Часового Механизма	Прием Барда 2
<i>Вы напеваете простую мелодию объединения, позволяя вам и вашим союзникам работать лучше.</i>	
На день ♦ Магия	
Стандартное Действие	Ближняя вспышка 10
Цель: Вы и каждый союзник в зоне	
Эффект: До конца сцены, каждая цель получает бонус +2 к проверкам навыков и броскам атаки, сделанные для помощи другому. Когда цель успешно помогает другому, она дает бонус +3, вместо +2.	

Согласованные Усилия	Прием Барда 2
<i>Ваша магия окутывает ваших союзников, и возрастает в силе, когда они согласуют свои усилия.</i>	
На день ♦ Магия	
Стандартное Действие	Ближняя вспышка 10
Цель: Вы и каждый союзник в зоне	
Эффект: До конца вашего следующего хода, каждая цель получает бонус +1 к броскам атаки. Когда цель попадает хотя бы одной атакой в течение своего хода, бонус увеличивается на 1, для каждой цели, которая еще не начала свой ход.	

## ПОЛУ-ЭЛЬФЫ БАРДЫ

Со своей природной, высокой Харизмой, полу-эльфы могут стать выдающимися бардами. Такие персонажи склонны к дипломатическим ролям, включая эмиссара полу-эльфы как путь совершенства. Хотя полу-эльфы могут начинать с Достоинством Предвидения или Хитрости, большинство из них выбирают Достоинство Доблести, чтобы вдохновлять своих союзников на великие подвиги.

Момент Побега	Прием Барда 2
<i>Вы отвлекаете своих врагов быстрым напевом, предоставляя окруженному союзнику шанс на побег.</i>	
На сцену ♦ Магия	
Действие Передвижения	Дистанционное 10
Цель: Один союзник	
Эффект: Вы передвигаете цель на 4 квадрата	

Слова Защитной Судьбы	Прием Барда 2
<i>Ваш голос защищает союзников от неудачи, оборачивая смертельные удары, в обычные.</i>	
На день ♦ Магия	
Стандартное Действие	Ближняя вспышка 10
Цель: Вы и каждый союзник в зоне	
Эффект: До конца сцены, когда одна из целей становится субъектом критического попадания, вы бросаете к20. Если вы выбросили 10 или выше, то атака врага проходит, но уже не является критической.	

## Уровень 3 Заклинания На сцену

Жестокая Судьба	Атака Барда 3
<i>Судьба поворачивается против ваших врагов.</i>	
На сцену ♦ Магия, Оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против КД	
Попадание: 1(Ор) + модификатор Харизмы урона. Когда в следующий раз, до конца вашего следующего хода, по этой цели попадет атака, атакующий перекидывает бросок урона и использует высший результат.	

Спутанное Открытие	Атака Барда 3
<i>Хорошо поставленный выстрел создает открытое пространство, для следующей атаки, которая сбивает вашего врага с ног.</i>	
На сцену ♦ Магия, Оружие, Психическая энергия	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 2(Ор) + модификатор Харизмы психического урона. Когда в следующий раз, до конца вашего следующего хода, по этой цели попадет атака, цель падает на пол.	

Объявление Предсказания	Атака Барда 3
<i>Вы пересказываете историю о великом воину - ловкаче, чье необыкновенное предчувствие вдохновляло союзников и приносило неудачу врагам.</i>	
На сцену ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 1к6 + модификатор Харизмы психического урона. До конца вашего следующего хода, цель дает боевое преимущество одному союзнику в 10 квадратах от вас.	
Эффект: Один союзник в 10 квадратах от вас, получает бонус +4 к КД, против атак по возможности, до конца вашего следующего хода.	
Достоинство Предвиденья: Бонус союзника к КД против атак по возможности, равен 3 + ваш модификатор Мудрости.	



Стих Кровожадного Клинка	Атака Барда 3
<i>Ваши быстрый выстрел, зачарованный песней металла пробивает доспех врага, который больше не сдерживает атаки союзников.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Оружие</b>	
<b>Немедленное Прерывание</b> Дистанционное оружие	
<b>Условие:</b> Союзник промахивается рукопашной атакой	
<b>Цель:</b> Цель, которую атаковал союзник	
<b>Атака:</b> Харизма против Рефлексов	
<b>Попадание:</b> 1(Ор) + модификатор Харизмы урона. Цель получает штраф -4 ко всем защитам, против атак этого союзника.	
<b>Достоинство Предвиденья:</b> Цель получает штраф ко всем защитам, равный 3 + ваш модификатор Мудрости.	

Песня Нового Рассвета	Атака Барда 3
<i>Вы призываете солнечный свет, осветить вашего врага и вселить надежду вашим союзникам.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Инструмент, Излучение</b>	
<b>Стандартное Действие</b> Дистанционное 10	
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Рефлексов	
<b>Попадание:</b> 2к8 + модификатор Харизмы урона излучением. Каждый союзник смежный с целью проводит спасбросок, делая два броска и используя высший результат.	

Уровень 5 Заклинания На день	
Стрела Дурного Знака	Атака Барда 5
<i>Ваша стрела несет злой рок вашим врагам. После вашего выстрела, за ней следует смерть.</i>	
На день ♦ Магия, Оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против КД	
Попадание: 2(Ор) + модификатор Харизмы урона.	
Промак: Половина урона.	
Эффект: Выберите союзника в 10 квадратах от вас. До конца сцены, когда этот союзник попадает по цели, но не наносит критический урон, вы бросаете к20. Если ваш бросок равен 15 или выше, эта атака наносит критический урон, и эффект заканчивает свое действие.	

Принуждение	Атака Барда 5
<i>Вы напеваеете манящую мелодию, заставляя врага двигаться в другом направлении.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Очарование, Инструмент, Психическая энергия</b>	
<b>Стандартное Действие</b> Дистанционное 10	
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Воли	
<b>Попадание:</b> 2к8 + модификатор Харизмы психического урона, и вы передвигаете цель на 5 квадратов в начале этого или в конце её следующего хода (спасение оканчивает). До удачного спасброска, цель не берет в свой ход действия передвижения.	
<b>Промак:</b> Половина урона. Вы передвигаете цель на 5 квадратов в начале этого или в конце её следующего хода, и она не использует действие передвижения, в своем следующем ходе.	

Стих Огня	Атака Барда 5
<i>Вы напеваеете песню неугасимого огня, который горит в сердце мира, пробуждая обжигающее пламя внутри вашего врага.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Огонь, Инструмент</b>	
<b>Стандартное Действие</b> Дистанционное 10	
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Стойкости	
<b>Попадание:</b> 2к6 + модификатор Харизмы урона огнем.	
<b>Промак:</b> Половина урона.	
<b>Эффект:</b> До конца сцены, когда союзник попадает по цели, она получает урон огнем, равный вашему модификатору Харизмы.	

Осуждение Удачи	Атака Барда 5
<i>Ваша песня удачи помогает союзникам и мешает врагам.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Психическая энергия, Инструмент</b>	
<b>Стандартное Действие</b> Дистанционное 10	
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Воли	
<b>Попадание:</b> 3к8 + модификатор Харизмы психического урона.	
<b>Промак:</b> Половина урона.	
<b>Эффект:</b> В следующий раз, когда цель перезарядит свой талант до конца сцены, этот талант не перезаряжается, а вы или ваш союзник в 10 квадратах от вас, восстанавливает использование таланта На сцену.	

Энергичный Ритм	Атака Барда 5
<i>Ваша песня внушает здоровье и героизм. С каждой атакой вашего врага, ваши союзники заживают свои раны.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Исцеление, Инструмент</b>	
<b>Стандартное Действие</b> Дистанционное 10	
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Стойкости	
<b>Попадание:</b> 2к6 + модификатор Харизмы урона.	
<b>Промак:</b> Половина урона.	
<b>Эффект:</b> До конца сцены, когда цель проводит бросок атаки, ваш союзник, ближайший к ней, восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Харизмы.	

Уровень 6 Заклинания Приемы	
Аккорд Устойчивости	Прием Барда 6
<i>Нотой стали и камня вы избавляете вашего союзника от боли.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия</b>	
<b>Немедленное Прерывание</b> Дистанционное 10	
<b>Условие:</b> Атака попадает по союзнику	
<b>Цель:</b> Союзник, по которому попадают	
<b>Эффект:</b> Урон, который получает цель, уменьшается на значение, равное вашему модификатору 5 + ваш модификатор Харизмы.	

Драматичный Сдвиг	Прием Барда 6
<i>Вы рассказываете союзникам победоносную историю, помогающую им занять удобную позицию, для триумфа.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия</b>	
<b>Малое Действие</b> Ближняя вспышка 5	
<b>Цель:</b> Вы и каждый союзник в зоне	
<b>Эффект:</b> До конца вашего следующего хода, каждая цель может сдвинуться малым действием.	

Проблеск Удачи	Прием Барда 6
<i>Когда вы приводите пример из прошлого, вы предсказываете будущее, вдохновляя своих союзников.</i>	
<b>На день ♦ Магия</b>	
<b>Малое Действие</b> На себя	
<b>Эффект:</b> Бросьте к20 три раза и выберите высший результат. Один раз, до конца сцены, вы можете использовать результат этого броска, вместо броска к20 любого союзника в 10 квадратах от вас.	

Песня Скорости	Прием Барда 6
<i>Водушевляющим припевом вы наполняете себя и союзников превосходной скоростью и ловкостью.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия</b>	
<b>Малое Действие</b> Дистанционное 10	
<b>Цель:</b> Вы или союзник	
<b>Эффект:</b> До конца вашего следующего хода, цель получает бонус +4 к скорости и может при сдвиге пройти 1 дополнительный квадрат.	

Синхронность	Прием Барда 6
<i>Один аккорд, и все вокруг, как будто подгоняет ваших союзников вперед.</i>	
<b>На день ♦ Магия</b>	
<b>Не Действие</b> Ближняя вспышка 10	
<b>Цель:</b> Вы и каждый союзник в зоне	
<b>Условие:</b> Вы делаете проверку инициативы	
<b>Эффект:</b> Каждая цель получает бонус +5 к проверкам инициативы, в течение этой сцены.	

Уровень 7 Заклинания На сцену	
Удар Леденящей Песни	Атака Барда 7
<i>Ваша зимняя песня уносит героизм ваших врагов, и вселяет его в союзников, которые теперь рвутся вперед.</i>	
На сцену ♦ Магия, Оружие, Холод	
Стандартное Действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против КД	
Попадание: 2(Ор) + модификатор Харизмы урона холодом, и цель замедлена до конца вашего следующего хода. Союзник в 3 квадратах от вас может сдвинуться на 4 квадрата свободным действием.	

Проницательный Выстрел	Атака Барда 7
<i>Ваша стрела несется вперед, находя путь в самую уязвимую точку вашего врага.</i>	
На сцену ♦ Магия, Оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Рефлексов	
Попадание: 2(Ор) + модификатор Харизмы урона. Все защиты цели равны ее наименьшему значению защиты, до того как она опять не будет поражена атакой.	

**Достоинство Предвидения:** Следующая атака, которая попадает по цели, получает бонус к броску урона, равный вашему модификатору Мудрости.

Переписать Будущее	Атака Барда 7
<i>Взмахом руки, этот выстрел магической энергии может изменить будущее врага.</i>	
На сцену ♦ Магия, Оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против КД	
Попадание: 1(Ор) + модификатор Харизмы урона, и вы бросаете к20. До конца вашего следующего хода, вы можете заменить результат броска атаки вашего союзника в 20 квадратах от вас, против этой цели, или заменить результат броска атаки цели, своим результатом, свободным действием.	

Песня Двойного Очарования	Атака Барда 7
<i>Легкая мелодия вашего пения заманивает врага поближе.</i>	
На сцену ♦ Магия, Инструмент, Очарование, Психическая энергия	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 2к8 + модификатор Харизмы психического урона, и вы притягиваете цель на 2 квадрата. До конца вашего следующего хода, каждый раз, когда по цели попадают дистанционной атакой, вы притягиваете ее на 1 квадрат.	

Похититель Жизни	Атака Барда 7
<i>Когда вы выкрикиваете слово силы, силы и здоровье перетекают из вашего врага, и наполняют ближайшего союзника.</i>	
На сцену ♦ Магия, Исцеление, Инструмент	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 2к8 + модификатор Харизмы урона.	
Эффект: Союзник, смежный с целью может потратить исцеление, а так же получает временные хиты, равные вашему модификатору Интеллекта.	

Отвлечь Внимание	Атака Барда 7
<i>«Оглянись! Медвесова!»</i>	
На сцену ♦ Магия, Инструмент, Очарование, Психическая энергия	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 2к8 + модификатор Харизмы психического урона, и цель дает боевое преимущество до конца вашего следующего хода.	

## Уровень 9 Заклинания На день

Контрапункт	Атака Барда 9
<i>Ваша песня описывает отражение атаки врага, и теперь ваши союзники наносят удар за ударом.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент	
Стандартное Действие	Дистанционное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 2к8 + модификатор Харизмы урона.	
Промех: Половина урона.	
Эффект: Когда цель промахивается атакой, она провоцирует атаку по возможности от вас и ваших союзников (спасение оканчивает).	

Дождь Звездного Света	Атака Барда 9
<i>Вы поете оду, взывая к звездам, и просите пролить их бриллиантовый свет на ваших врагов.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент, Излучение	
Стандартное Действие	Зональная вспышка 1 в пределах 10 квадратов
Цель: Каждое существо в зоне	
Атака: Харизма против Рефлексов	
Попадание: 2к6 + модификатор Харизмы урона излучением.	
Промех: Половина урона.	
Эффект: Цель страдает от омывающих искр (спасение оканчивает). Пока цель страдает от этого эффекта, она дает боевое преимущество. Кроме того, она не получает преимуществ от покрова, полного покрова и невидимости.	

Сага Мести	Атака Барда 9
<i>Вы рассказываете историю кровавой мести, и совершаете выстрел, который вдохновляет ваших союзников.</i>	
На день ♦ Магия, Исцеление, Оружие	
Стандартное Действие	Дистанционное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против КД	
Попадание: 3(Ор) + модификатор Харизмы урона.	
Промех: Половина урона.	
Эффект: До конца сцены, когда союзник попадает по цели атакой, этот союзник может провести спасбросок или восстановить хиты, равные вашему модификатору Харизмы.	

Симфония Неудачи	Атака Барда 9
<i>Вы исполняете песню упущенного шанса, потерянной надежды и трагического финала, принося неудачу вашим врагам.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия, Зона	
Стандартное Действие	Зональная вспышка 1 в пределах 10 квадратов
Цель: Каждое существо в зоне	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 1к10 + модификатор Харизмы урона.	
Промех: Половина урона.	
Эффект: Вспышка создает зону неудачи, которая остается до конца вашего следующего хода. Выберите один из следующих эффектов неудачи; до конца вашего следующего хода, каждый враг, который начинает свой ход в этой зоне, становится субъектом эффекта.	
♦ Враг замедлен.	
♦ Враг получает психический урон, равный вашему модификатору Харизмы.	
♦ Враг дает боевое преимущество вашим союзникам.	
Поддержка Малым: Зона остается. Вы можете выбрать новый эффект неудачи для зоны, когда поддерживаете этот талант.	

Крик Страдания	Атака Барда 9
<i>Баллада потери и печали сковывает способности вашего врага, не давая ему избежать урона.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент	
Малое Действие	На себя
Эффект: До конца вашего следующего хода, вы можете провести следующую атаку.	
Действие по Возможности	Ближняя вспышка 3
Условие: Враг начинает свой ход в 3 квадратах от вас	
Цель: Условный враг в зоне	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: 1к10 + модификатор Харизмы урона, и цель не сдвигается до конца вашего следующего хода.	
Поддержка Малым: Эффект остается.	

## Уровень 10 Заклинания Приемы

Разрушить Чары	Прием Барда 10
<i>Ваша магическая поэма освобождает разум союзников.</i>	
На день ♦ Магия, Инструмент	
Малое Действие	Зональная вспышка 1 в пределах 10 квадратов
Цель: Каждый союзник в зоне	
Эффект: Цель проводит спасбросок. Если это спасбросок против эффекта очарования, страха или иллюзии, цель получает бонус к спасброску, равный вашему модификатору Харизмы.	

**Песня Точности**

**Прием Барда 10**

*Вы читаете легенду о стреле, которая нашла единственную цель в броне врага, и вдохновляете союзников на точные удары.*

**На день ♦ Магия**

**Малое Действие**      **Ближняя** вспышка 10

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждая цель получает бонус +2 к броску атаки до конца вашего следующего хода.

**Идиллия Спокойствия**

**Прием Барда 10**

*Вы напеваете легкую мелодию, которая успокаивает нрав союзников, и помогает им сосредоточиться.*

**На день ♦ Магия, Зона**

**Малое Действие**      **Ближняя** вспышка 5

**Эффект:** Вспышка создает зону спокойствия, которая остается до конца сцены. Когда вы двигаетесь, зона движется с вами, и вы находитесь в ее центре. Каждый союзник в зоне, получает бонус +2 к Воле, и любой штраф к броскам атаки ваших союзников уменьшается на 2.

**Звездное Освещение**

**Прием Барда 10**

*Вы призываете свет полной луны и северной путеводной звезды, чтобы обнаружить скрытых врагов.*

**На день ♦ Магия**

**Малое Действие**      **На себя**

**Эффект:** До конца сцены, вы и любой союзник в 5 квадратах от вас, получаете бонус +5 к проверкам проницательности и Внимательности.

**Мантия Единства**

**Прием Барда 10**

*Вдохновляющий припев стойкости наполняет ваших союзников, так что сила одного, помогает скрыть слабость другого.*

**На сцену ♦ Магия**

**Малое Действие**      **Ближняя** вспышка 5

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Определите наивысшее значение КД, Стойкости, Рефлексов и Воли среди всех целей. До конца вашего следующего хода, используйте это значение для соответствующей защиты всех целей.

**Песня Спасителя**

**Прием Барда 10**

*Вы вселяете решимость и сосредоточенность в союзников своей оптимистичной боевой песней, и собираете их вокруг себя, чтобы помочь им.*

**На день ♦ Магия**

**Малое Действие**      **На себя**

**Эффект:** До конца сцены, каждый союзник который заканчивает свой ход в 5 квадратах от вас, может перекинуть один спасбросок, который он провалил в течение этого раунда.

**Уровень 13 Заклинания На сцену**

**Куплет Обманчивой Слабости**      **Атака Барда 13**

*Вы используете легендарную стратегию, притворившись раненым, вы заманиваете врага в ловушку.*

**На сцену ♦ Магия, Оружие**

**Немедленная Реакция**      **Рукопашное** оружие

**Условие:** Враг передвигается в квадрат, смежный с вами

**Цель:** Враг условия

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 1(Ор) + модификатор Харизмы урона, и союзник в 5 квадратах от вас может сдвинуться на 5 квадратов, свободным действием. Этот союзник должен окончить передвижение, смежным с целью, а затем может провести основную атаку нее, свободным действием.

**Длительная Борьба**

**Атака Барда 13**

*При выстреле, вы выкрикиваете стих триумфа, вдохновляя союзников, сражаться до конца.*

**На сцену ♦ Магия, Оружие, Исцеление**

**Стандартное Действие**      **Дистанционное** оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона, и каждый союзник в 3 квадратах от цели, восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

**Оскорбление Бездействия**

**Атака Барда 13**

*После обидного оскорбления, ваш враг становится неуклюжим и изумленным.*

**На сцену ♦ Магия, Страх, Инструмент, Психическая энергия**

**Стандартное Действие**      **Дистанционное** 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2к8 + модификатор Харизмы психического урона, и цель изумлена до конца сцены, или пока не попадет или промахнется своей атакой.

**Обидное Оскорбление**

**Атака Барда 13**

*Ваш быстрый ответ провоцирует сомнения и неудачу, и заставляет врага усомниться в исходе битвы.*

**На сцену ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия**

**Немедленное Прерывание**      **Дистанционное** 10

**Условие:** Враг проводит спасбросок

**Цель:** Враг условия

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2к8 + модификатор Харизмы психического урона, и цель получает штраф -2 к этому спасброску.

**Достоинство Предвидения:** Штраф цели к спасброску, равен 1 + ваш модификатор Мудрости.

**Скользкие Ноги**

**Атака Барда 13**

*Вы произносите оду зимнего ветра, сковывая шаги вашего врага, льдом.*

**На сцену ♦ Магия, Холод, Инструмент**

**Стандартное Действие**      **Дистанционное** 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 2к8 + модификатор Харизмы урона холодом, и цель замедлена до конца вашего следующего хода. Когда цель атакует врага, и замедлена этим талантом, вы передвигаете цель на 1 квадрат.

**Уровень 15 Заклинания На день**

**Обреченная Уязвимость**      **Атака Барда 15**

*Ваш враг не может избежать ужасной судьбы, которую вы ему предсказали.*

**На день ♦ Магия, Оружие**

**Стандартное Действие**      **Дистанционное** оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы урона. Выберите кислоту, холод, огонь, силовое поле, молнию или гром. Цель дает боевое преимущество и получает уязвимость 10 к атакам, которые имеют выбранное ключевое слово (спасение оканчивает оба).

**Промак:** Половина урона. Выберите кислоту, холод, огонь, силовое поле, молнию или гром. До конца вашего следующего хода, цель дает боевое преимущество и получает уязвимость 10 к атакам, которые имеют выбранное ключевое слово.

**Дыра в Сознании**

**Атака Барда 15**

*Ваше мистическое пение, предсказывает мысли врага, ослепляя его к угрозам ваших союзников.*

**На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия**

**Стандартное Действие**      **Дистанционное** 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 3к8 + модификатор Харизмы психического урона, и один союзник в 10 квадратах от вас, становится невидимым для цели (спасение оканчивает).

**Промак:** Половина урона. Один союзник в 10 квадратах от вас, становится невидимым для цели, до конца вашего следующего хода.

**Выстрел Ледяных Осколков**

**Атака Барда 15**

*Когда вы направляете свой лук, вы поете куплет северного льда, и создаете ледяные иглы на кончике стрелы, летящей к врагу.*

**На день ♦ Магия, Оружие, Холод**

**Стандартное Действие**      **Дистанционное** оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 1(Ор) + модификатор Харизмы урона холодом.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Цель получает продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает). Если вы или союзник попадаете по цели атакой, она автоматически проваливает свой следующий спасбросок против этого эффекта.



Сатира Уклонения	Атака Барда 15
<i>Вы умело высмеиваете защитные маневры врага и делаете его более простой целью.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Инструмент</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Дистанционное 10
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Воли	
<b>Попадание:</b> 2к6 + модификатор Харизмы урона, и цель страдает от сатиры уклонения (спасение оканчивает). Пока цель страдает от этого эффекта, когда союзник промахивается по ней своей атакой, вы можете бросить к20 и заменить результат союзника, своим.	
<b>Промак:</b> Половина урона. До конца вашего следующего хода, когда союзник промахивается по ней своей атакой, вы можете бросить к20 и заменить результат союзника, своим.	

Стена Звука	Атака Барда 15
<i>Перед вами появляется грохочущая, мерцающая стена грома.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Инструмент, Гром, Призыв</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Зональная стена 6 в пределах 10 квадратов
<b>Эффект:</b> Вы призываете наполненную громом стену смежных квадратов, которая остается до конца вашего следующего хода. Стена может быть до 4 квадратов в высоту. Существа, которые начинают свой ход, смежные со стеной получают 1к6 + ваш модификатор Харизму урона громом. Если существо продвигается в пространство, заполненное стеной, или начинает в нем свой ход, это существо получает 1к10 + ваш модификатор Харизмы урона громом, и оглушено до конца сцены. Каждый враг, смежный со стеной, или находящийся в одном с ней пространстве, по которому попадает атака, становится изумленным до конца своего следующего хода. Прохождение квадрата занятого стеной, стоит 1 дополнительный квадрат передвижения.	
<b>Поддержка Малым:</b> Стена остается.	

Разрушительное Сияние	Атака Барда 15
<i>Вспышка света поражает вашего врага и причиняет мучительную боль. Когда страдание врага продолжается, вспышка света исцеляет вашего ближайшего союзника.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Инструмент, Исцеление, Излучение</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Дистанционное 10
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Стойкости	
<b>Попадание:</b> 2к8 + модификатор Харизмы урона излучением.	
<b>Промак:</b> Половина урона.	
<b>Эффект:</b> Цель получает продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает). Когда цель проваливает спасбросок против этого эффекта, каждый союзник в 5 квадратах от цели восстанавливает 5 хитов.	
<b>Последующий эффект:</b> Каждый союзник в 5 квадратах от цели восстанавливает 5 хитов, а так же получает бонус +2 к КД до конца следующего хода цели.	

## Уровень 16 Заклинания Приемы

Союзный Ритм	Прием Барда 16
<i>Великие герои всегда рассчитывали на помощь своих друзей.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия</b>	
<b>Малое Действие</b>	Дистанционное 10
<b>Цель:</b> Вы или один союзник	
<b>Эффект:</b> До конца вашего следующего хода, цель получает бонус к каждому броску атаки, равный количеству союзников смежных с целью каждой из этих атак.	

Хор Жизни	Прием Барда 16
<i>Мелодичной песней победы и стойкости вы возрождаете дух ваших союзников и унимаете боль их ран.</i>	
<b>На день ♦ Магия, Исцеление</b>	
<b>Малое Действие</b>	Ближняя вспышка 5
<b>Цель:</b> Вы и каждый союзник в зоне	
<b>Эффект:</b> Каждая цель может потратить исцеление. Так же, каждая цель может сдвинуться на 2 квадрата свободным действием.	

Ускорение	Прием Барда 16
<i>После вашего легкого жеста, ваши союзники внезапно начинают двигаться быстрее.</i>	
<b>На день ♦ Магия</b>	
<b>Малое Действие</b>	Дистанционное 10
<b>Цель:</b> Вы или один союзник	
<b>Эффект:</b> Цель получает немедленное использование стандартного действия.	

Героическое Восклицание	Прием Барда 16
<i>Когда ваш враг усиливает атаку, вы вызываете к героизму ваших союзников, чтобы сломить натиск врага.</i>	
<b>На день ♦ Магия</b>	
<b>Немедленная Реакция</b>	Дистанционное 10
<b>Условие:</b> Враг в 10 квадратах от вас тратит очко действия	
<b>Цель:</b> Вы или один союзник	
<b>Эффект:</b> Цель получает очко действия, которое она должна потратить до конца сцены. Кроме того, в течение этой сцены цель может потратить 2 очка действия, вместо одного.	

## Уровень 17 Заклинания На сцену

Баланс Удачи	Атака Барда 17
<i>Вы изменяете поток удачи, и передаете вашим союзникам немного больше фортуны, которую упустил ваш враг.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Оружие</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Дистанционное оружие
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против Воли	
<b>Попадание:</b> 2(Ор) + модификатор Харизмы урона. До конца вашего следующего хода, когда цель проводит бросок атаки, вы бросаете к4 и вычитаете результат броска из результат броска атаки цели. До конца вашего следующего хода, когда союзник проводит бросок атаки против цели, вы бросаете к4 и прибавляете результат броска к результату броска атаки союзника.	
<b>Достоинство Предвидения:</b> Вы бросаете к6, вместо к4, когда изменяете бросок атаки.	

Неизбежная Судьба	Атака Барда 17
<i>Как хорошо сыгранный коллектив, ваши союзники окружают врага, после вашего удара.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Оружие</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Дистанционное оружие
<b>Цель:</b> Одно существо	
<b>Атака:</b> Харизма против КД	
<b>Попадание:</b> 3(Ор) + модификатор Харизмы урона. До конца вашего следующего хода, когда по цели попадает атака, атакующий перекидывает бросок урона и использует высший результат.	

Раздающийся Боевой Клич	Атака Барда 17
<i>Ваш боевой клич раздается среди врагов, выбивая их из равновесия и делая их открытыми для атак союзников.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Инструмент, Гром</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Ближняя волна 5
<b>Цель:</b> Каждый враг в зоне	
<b>Атака:</b> Харизма против Стойкости	
<b>Попадание:</b> 2к6 + модификатор Харизмы урона громом. Если союзник попадает по цели атакой, до конца вашего следующего хода, цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

Струны Судьбы	Атака Барда 17
<i>Когда вы посылаете стрелу во врага, вы просите судьбу битвы направить ваш снаряд сквозь доспехи, и принести гибель врагу.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Оружие</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Дистанционное оружие
<b>Цель:</b> Одно, два или три существа	
<b>Атака:</b> Харизма против Рефлексов	
<b>Попадание:</b> 1(Ор) + модификатор Харизмы урона. До конца вашего следующего хода, атаки против КД цели, проводятся против ее Рефлексов.	

Изменение Потока	Атака Барда 17
<i>Вы поете легенду о стойкости великого героя, чтобы вдохновить союзников час нужды.</i>	
<b>На сцену ♦ Магия, Инструмент, Исцеление</b>	
<b>Стандартное Действие</b>	Ближняя волна 3
<b>Цель:</b> Каждый враг в зоне	
<b>Атака:</b> Харизма против Рефлексов	
<b>Попадание:</b> 2к8 + модификатор Харизмы урона. До конца вашего следующего хода, каждый союзник, который попадает по цели, может потратить исцеление. Союзник может потратить этим путем, только одно исцеление.	

## Уровень 19 Заклинания На день

### Песня Сбора

### Атака Барда 19

*Заманчивые слова заставляют ваших врагов собраться вместе, делая их уязвимыми для зональных атак.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия

**Стандартное Действие** Зональная вспышка 2 в пределах 10 квадратов

**Цель:** Каждый враг в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2к6 + модификатор Харизмы психического урона. Если цель не смежная с другим врагом, вы можете передвинуть ее на 3 квадрата в пространство, смежное с врагом.

**Промак:** Половина урона. Если цель не смежная с другим врагом, вы можете передвинуть ее на 1 квадрат в пространство, смежное с врагом.

**Эффект:** Каждая цель, смежная с врагом, после этой атаки, получает 10 психического урона, если в конце своего хода не будет являться смежной с другим врагом (спасение оканчивается).

### Связанная Удача

### Атака Барда 19

*Ваша магия наделяет друзей превосходной удачей, но колесо судьбы, в той же мере дает ее и вашим врагам.*

На день ♦ Магия, Оружие

**Стандартное Действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 4(Ор) + модификатор Харизмы урона.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Цель страдает от связанной удачи (спасение оканчивается). Пока цель страдает от этого эффекта, когда атака союзника промахивается по цели, вы можете, немедленным прерыванием, бросить к20 и заменить результат броска атаки союзника, своим. Когда вы делаете это, цель может, один раз, в течение своего следующего хода, бросить к20, и заменить результат броска атакующего, на свой результат.

### Стих Насмешки

### Атака Барда 19

*Ваша злая насмешка бесит врага, заставляя его метаться в ярости и атаковать своих союзников.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Очарование

**Стандартное Действие** Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 3к8 + модификатор Харизмы урона, и цель страдает от стиха насмешки (спасение оканчивается). Пока цель страдает от этого эффекта, она ослаблена, и когда она попадает по вашему союзнику атакой, она так же поражает одного врага на ваш выбор, в пределах досягаемости атаки врага, включая самого себя. Цель не может попасть по одному врагу более одного раза, этой атакой.

**Промак:** Половина урона. До конца вашего следующего хода, цель ослаблена, и когда она попадает по вашему союзнику атакой, она так же поражает одного врага на ваш выбор, в пределах досягаемости атаки врага, включая самого себя. Цель не может попасть по одному врагу более одного раза, этой атакой.

### Сага Замученного Врага

### Атака Барда 19

*Вы рассказываете историю о знаменитого поединка, заставляя вашего врага искать и атаковать вашего союзника.*

На день ♦ Магия, Оружие, Психическая энергия

**Стандартное Действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы психического урона, и вы передвигаете цель на 5 квадратов, в пространство, смежное с вашим союзником. Этот союзник получает бонус +2 к броскам атаки против цели, до конца сцены. Кроме того, цель получает психический урон 10 в конце своего хода, если она не смежная с этим союзником (спасение оканчивается).

**Промак:** Половина урона, и вы передвигаете цель на 5 квадратов, в пространство, смежное с вашим союзником. Этот союзник получает бонус +1 к броскам атаки против цели, до конца сцены. Кроме того, цель получает психический урон 5 в конце своего хода, если она не смежная с этим союзником (спасение оканчивается).

### Источник Действий

### Атака Барда 19

*Исполняя планарную мелодию, вы истончаете границу между реальностями, так что ваши союзники могут уйти далеко за один шаг.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Телепорт, Зона

**Стандартное Действие** Зональная вспышка 1 в пределах 20 квадратов

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 4к6 + модификатор Харизмы урона.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Вспышка создает зону искривленного пространства, которая остается до конца вашего следующего хода. Пока зона остается, вы и любые союзники в 20 квадратах от вас, могут использовать действие передвижения, чтобы телепортироваться в незанятое пространство, внутри зоны.

**Поддержка Малым:** Зона остается.

## Уровень 22 Заклинания Приемы

### Уверенное Восстановление

### Прием Барда 22

*Вы даете союзникам второй шанс, избавляя их от страданий.*

На сцену ♦ Магия

**Немедленное Прерывание** Дистанционное 10

**Условие:** Один союзник проваливает спасбросок

**Цель:** Союзник условия

**Эффект:** Цель перебрасывает спасбросок, с бонусом равным вашему модификатору Харизмы.

### Нота Агрессии

### Прием Барда 22

*Вы кричите стих боевой ярости, провоцируя неожиданную атаку.*

На сцену ♦ Магия

**Малое Действие** Ближняя вспышка 10

**Цель:** Вы или один союзник

**Эффект:** Цель может провести бросок или основную рукопашную атаку, свободным действием.

### Кульминационный Аккорд

### Прием Барда 22

*Вы призываете боевой дух союзников, сплотить их для финального удара.*

На день ♦ Магия

**Малое Действие** Ближняя вспышка 10

**Цель:** Каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждая цель может провести основную атаку или использовать неограниченный талант свободным действием, с бонусом к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

### Ода Отваги

### Прием Барда 22

*Ваша хвalebная песня вдохновляет союзников прорваться вперед и разбить врагов.*

На день ♦ Магия, Исцеление

**Малое Действие** Ближняя вспышка 10

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждая цель восстанавливает хиты, как если бы она потратила исцеление. Добавьте 1к10 + ваш модификатор Харизмы хитов, которые восстанавливает каждая цель. Так же, каждая цель проводит спасбросок.

## ДОСТОИНТСТВА БАРДОВ

Достоинства, которые присущи бардам – доблести, хитрости, предвидения и прочие – это более чем основная тема, о которой они рассказывают в легендах о древних героях. Как бард, вы вплетаете эти достоинства в свою магию. Слова ваших песен и рассказов вдохновляют союзников подражать героям прошлого, ваши заклинания наполняют их сущностью этих достоинств, и магически зачаровывают их способности. Ваша магия может ненадолго сделать ваших союзников более хитрыми, более храбрыми или более проникательными – более похожими на героев древности.



## Уровень 23 Заклинания На сцену

### Песня Злого Случая

### Атака Барда 23

*Ваше пение развязывает узлы судьбы, обрекая ваших врагов.*

На сцену ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное Действие

Ближняя вспышка 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** 3к6 + модификатор Харизмы психического урона, и цель получает штраф -5 к спасброскам, до конца вашего следующего хода.

**Эффект:** Каждый союзник в зоне может сделать спасбросок.

### Игра Разума

### Атака Барда 23

*Вы исполняете песню язвительных и отвлекающих замечаний, переводя внимание врага на другого союзника.*

На сцену ♦ Магия, Инструмент, Очарование, Психическая энергия

Стандартное Действие

Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 2к8 + модификатор Харизмы психического урона. До конца вашего следующего хода, каждый союзник, который проводит бросок атаки против цели, может атаковать Волю цели, вместо обычной защиты для этой атаки.

### Гремящий Выстрел

### Атака Барда 23

*Ваш лук стреляет мощным эхом легендарных героев, поражая врагов и защищая союзников.*

На сцену ♦ Магия, Оружие, Гром

Стандартное Действие

Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона громом. Каждый союзник в 5 квадратах от цели, может получить бонус +2 к КД или к броску атаки до конца вашего следующего хода.

**Достоинство Предвидения:** Бонус равен 1 + ваш модификатор Мудрости.

### Звуковой Удар

### Атака Барда 23

*Вы совершаете яростный выстрел в своего врага, поражая его защиты так, что удар союзника точно наносит смертельную рану.*

На сцену ♦ Магия, Оружие, Гром

Стандартное Действие

Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона громом. Следующий бросок атаки сделанный против цели, до конца вашего следующего хода, проводится против всех ее защит. За каждую защиту, пораженную после первой защиты, атака наносит 1к10 дополнительного урона.

## Уровень 25 Заклинания На день

### Пугающий Взгляд

### Атака Барда 25

*В глазах ваших врагов, вы и ваши союзники выглядят как, внушающий страх, фигуры. Ваши враги настолько впечатлены, что хотят присоединиться к вам.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия, Страх

Стандартное Действие

Ближняя вспышка 10

Цель: Каждый враг в зоне, который смежный с вами или вашим союзником

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** 1к10 + модификатор Харизмы психического урона. Цель получает 10 психического урона в конце своего хода, если не будет смежной с вами или с вашим союзником в 10 квадратах от вас.

**Промак:** Половина урона, и вы сдвигаете цель на 1 квадрат.

### Виртуоз Неудачи

### Атака Барда 25

*Вы управляете удачей как гениальный музыкант, оборачивая счастливый случай, несчастным, а победу – поражением.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное Действие

Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** 3к6 + модификатор Харизмы урона, а цель получает штраф -5 к спасброскам (спасение оканчивает). До конца сцены, когда цель проваливает спасбросок, союзник в 5 квадратах от цели может провести спасбросок.

**Промак:** Половина урона, и цель получает штраф -5 к спасброскам, до конца вашего следующего хода.

### Создать Судьбу

### Атака Барда 25

*Ваша песня уже не описывает судьбу врага – она создает ее.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное Действие

Зональная вспышка 2 в пределах 20 квадратов

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** 4к10 + модификатор Харизмы психического урона.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Бросьте столько кубиков к20, сколько целей вы поразили своей атакой. До конца сцены, свободным действием, вы можете повлиять на врага в 20 квадратах от вас, и заменить его бросок атаки или спасбросок, на один из ваших бросков. Вы можете использовать каждый результат только один раз.

### Оставить на Смерть

### Атака Барда 25

*Одной атакой вашего оружия, вы усиливаете атаку союзника против вашего врага.*

На день ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие

Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона. До конца сцены, когда вы или союзник выбрасываете максимальный результат на любой кости урона против цели, перебросьте кость и добавьте этот результат как дополнительный урон к полученному урону.

**Промак:** Половина урона. До конца вашего следующего хода, когда вы или союзник выбрасываете максимальный результат на любой кости урона против цели, перебросьте кость и добавьте этот результат как дополнительный урон к полученному урону.

## Уровень 27 Заклинания На сцену

### Связывающая Рифма

### Атака Барда 27

*Вы выпускаете стрелу и поете куплет заключения, связывая врага магическими путями.*

На сцену ♦ Магия, Оружие, Силовое Поле

Стандартное Действие

Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы урона силовым полем, и вы передвигаете цель на 5 квадратов, в пространство, смежное с одним из ваших союзников. До конца вашего следующего хода, цель обездвижена, и каждый враг, который начинает свой ход смежный с целью, получает урон силовым полем 20, в конце своего хода, если он не остается смежным с целью.

### Наращение Победы

### Атака Барда 27

*Ваша атака начинает уничтожение врага.*

На сцену ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона. До конца вашего следующего хода, вы и ваши союзники получаете бонус +2 к броскам атаки против цели.

### Ломающий Ритм

### Атака Барда 27

*Атаки ваших союзников обрушиваются как удары барабанов, вбивая ваших врагов.*

На сцену ♦ Магия, Инструмент, Гром

Стандартное Действие

Ближняя волна 3

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Стойкости

**Попадание:** 2к8 + модификатор Харизмы урона громом. Если союзник попадает по цели, до конца вашего следующего хода, цель ошеломлена до конца своего следующего хода.

### Второй Шанс

### Атака Барда 27

*Хорошо иметь второй шанс, когда ваша жизнь висит на волоске.*

На сцену ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное Действие

Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** 2к8 + модификатор Харизмы психического урона. Каждый союзник в 3 квадратах от цели может перекинуть один бросок атаки до начала вашего следующего хода.

**Удар из Легенды****Атака Барда 27**

*Вы подражаете герою прошлого, поражая врага дикой яростью и наполняя союзников новой надеждой.*

На сцену ♦ Магия, Оружие, Исцеление

Стандартное Действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 4(Ор) + модификатор Харизмы урона. Если от этой атаки, хиты цели опускаются до 0 или ниже, каждый союзник в 5 квадратах от цели получает бонус +2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Если от этой атаки, хиты цели не опускаются до 0 или ниже, каждый союзник в 5 квадратах от цели может потратить исцеление; добавьте ваш модификатор Телосложения к хитам, которые восстанавливает каждый союзник.

**Уровень 29 Заклинания На день****Стрела Судьбы****Атака Барда 29**

*Эта стрела вонзается в плоть, пока не убьет свою жертву.*

На день ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы урона, и цель страдает от стрелы судьбы (спасение оканчивает). Пока цель страдает от этого эффекта, когда по цели попадает атака вашего союзника, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы провести атаку критического попадания.

**Промех:** Половина урона. Если до конца вашего следующего хода, атака вашего союзника попадает по цели, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы провести атаку критического попадания.

**Ужасная Правда****Атака Барда 29**

*Ваше жестокое заявление становится правдой с каждым ударом.*

На день ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Ближняя волна 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Воли

**Эффект:** Цель изумлена (спасение оканчивает).

**Попадание:** 4к8 + модификатор Харизмы урона. Если по цели попадает атака, пока она изумлена этим талантом, цель становится ошеломленной, вместо изумления (спасение оканчивает).

**Промех:** Половина урона.

**Сага Предсказания судьбы****Атака Барда 29**

*Древний цикл предсказанных побед начинает сбываться.*

На день ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 5(Ор) + модификатор Харизмы урона

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Если ваш союзник попадает по цели атакой, она становится ослабленной до конца своего следующего хода (спасение оканчивает).

**Удар Шоковой Волны****Атака Барда 29**

*Раскаты грома поражают ваших врагов и продолжаются эхом среди них.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Гром

Стандартное Действие Ближняя вспышка 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Стойкости

**Попадание:** 4к8 + модификатор Харизмы урона громом

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

**Поддержка Малым:** Каждый враг в 5 квадратах от вас, получает урон громом равный вашему модификатору Телосложения и получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.



# НОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

## Хитрый Оратор

«Среди фейских существ, которые путешествуют между мирами есть поговорка: Слава зарабатывается только через мошенничество».

**Требование:** Бард

Феи ловкачи, гномы и рассказчики любой расы знают много легенд, незнакомые другим существам – историй о далеких лесах, глубоких подземных норах, логовах сильных монстров, и запертых хранилищах могущественных королей. А то, о чем они не знают, они выдумывают.

Как хитрый оратор, вы используете соблюдаемые (по крайней мере, среди некоторых) традиции преувеличения, выдумок и отъявленного вранья. Вы изучаете и следуете примеру великих лгунов прошлого – конечно, почти все они тоже выдуманы – и применяете эти знания вместе со своими навыками барда. Вы используете свой природный талант для иллюзий и возвеличивания своих друзей, предоставляя им немного больше славы и известности – или заставляя их просто так думать.

## Классовые Особенности

### Хитрого Оратора

**Достоинство Обмана (11 уровень):** Когда вы используете вашу классовую особенность Достоинство Барда, один союзник в 5 квадратах от вас, на ваш выбор, получает боевое преимущество против цели своей атаки.

**Действие Прикрытия (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы и один союзник в 5 квадратах от вас, на ваш выбор, становитесь невидимыми до конца вашего следующего хода.

**Милосердие Ловкача (16 уровень):** Когда вы используете *Повелевающее слово*, чтобы исцелить израненного союзника, этот союзник становится невидимым до конца своего следующего хода.

## Заклинания Хитрого Оратора

### Обманчивый Свет Атака Хитрого Оратора 11

Когда ваши союзники атакуют выбранного врага, они исчезают в облаке сияющего света.

На сцену ♦ Магия, Инструмент, Иллюзия, Излучение

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 3к8 + модификатор Харизмы урона излучением. Каждый союзник, который попадает по цели до конца вашего следующего хода, становится невидимым до конца своего следующего хода. Эта невидимость заканчивается, если союзник проводит бросок атаки.

### Награда Ловкача Прием Хитрого Оратора 12

Хитрым словом мудрости, вы руководите защитой ваших союзников, отражая атаки врага одну за другой.

На сцену ♦ Магия, Исцеление

Немедленное Прерывание Ближняя вспышка 10

Условие: Атака по союзнику, в 10 квадратах от вас, промахивается

Цель: Союзник условия

**Эффект:** Цель получает бонус ко всем защитам, которые поражает атака условия, равный вашему модификатору Интеллекта. Если эта атака промахивается, цель получает бонус к этим защитам до конца вашего следующего хода. Если эта атака попадает, цель восстанавливает хиты, как если бы она потратила исцеление.



### Ореол Обмана

### Атака Хитрого Оратора 20

Вы выпускаете в лицо вашего врага магическую пыль, которая затуманивает его зрение и мешает ему действовать.

На день ♦ Магия, Иллюзия, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** 4к8 + модификатор Харизмы психического урона, и цель страдает от ореола обмана (спасение оканчивает). Пока цель страдает от этого эффекта, если она промахивается рукопашной атакой, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы атака цели попала по другому существу, в пределах досягаемости атаки, включая саму цель.

**Промех:** Половина урона. Если цель промахивается рукопашной атакой до конца вашего следующего хода, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы атака цели попала по другому существу, в пределах досягаемости атаки, включая саму цель.

## Мелодичный Лук

«Каждая выпущенная стрела дергает струну моего смертельного инструмента. Мой лук поет панихиду по вашей смерти».

**Требование:** Бард

Вы сплетаете музыку, стрельбу из лука и магию, в единое, великолепное ремесло, которое является настолько же артистичным, насколько и военным. Ваши враги дрожат от страха и восхищения, даже когда вы целитель на них. Каждый выстрел вашей тетивы резонирует мелодичным звуком, а удары ваших стрел, вводят союзников в ритм сражения, как барабанный бой. Даже крики боли ваших врагов смешанные с грохотом оружия и доспехов, не заглушают вашу песню. Ваша магия сплетает все эти звуки в фантастическую симфонию битвы.



Успех этого поразительного представления, частично зависит от вашей способности видеть будущее. Время для вас – это все.

## Классовые Особенности Мелодичного Лука

**Лук – инструмент (11 уровень):** Вы можете использовать лук, как инструмент для своих атакующих талантов барда. Добавляйте бонус зачарования лука к броскам атаки и урона, так же как и любой дополнительный урон, предоставленный его свойствами (если они применимы), когда используете лук, как инструмент. Вы не добавляете ваш бонус владения оружием к броскам атаки, когда вы используете лук, как инструмент.

Когда вы используете лук, как инструмент для дистанционный атакующих талантов барда, дистанция таланта увеличивается до нормальной досягаемости лука (если дистанция таланта меньше). Вы так же можете стрелять на длинную дистанцию лука, без обычного штрафа -2 к броскам атаки.

**Гармоничное Действие (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы и один союзник в 10 квадратах от вас, на ваш выбор, может провести основную атаку свободным действием.

**Град Стрел (16 уровень):** Если вы наносите критический урон дистанционным атакующим талантом барда, вы можете провести основную дистанционную атаку против цели, свободным действием.



## Заклинания Мелодичного Лука

### Стрела Какофонии Атака Мелодичного Лука 11

*Ваш выстрел создает звуковую волну, которая режет уши вашим врагам.*

На сцену ♦ Магия, Оружие, Гром

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы урона громом, и цель оглушена и изумлена до конца вашего следующего хода.

### Песня Звукового Удара Прием Мелодичного Лука 12

*Вы играете низкую мелодию, которая заставляет вибрировать воздух, и искривляет полет ваших стрел так, что они ускоряются и летят точно в цель.*

На день ♦ Магия, Стойка

Малое Действие На себя

**Эффект:** До конца стойки, ваши атаки луком игнорируют укрытие и покров, включая превосходное укрытие и полный покров.

### Гимн Вражды Атака Мелодичного Лука 20

*Атаки ваших врагов оборачиваются штормовым криком, который захватывает их союзников, пока ваши выстрелы сполна платят за их злодеяния.*

На день ♦ Магия, Гром, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 4(Ор) + модификатор Харизмы урона громом.

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Цель страдает от Гимна Вражды (спасение оканчивает). Пока цель страдает от этого эффекта, в начале каждого вашего хода, цель становится центром взрыва громкого шума, вспышкой 5 квадратов. Каждый враг в зоне получает урон громом, равный вашему модификатору Мудрости. Вы получаете бонус к броску вашей следующей дистанционной атаки оружием, в этот ход, равный количеству врагов, которые получили урон этим способом.

## Зовущий Смерть

*«Некоторые заслуживают только смерти, и большинство из них получают расплату за свои преступления. Как неизбежный конец, я преследую тех, кто был отмечен особым знаком, чтобы принести им возмездие».*

### Требование: Бард

Слухи о древней организации бардов-убийц иногда появляются в тавернах. Конечно, такие рассказы быстро утихают как глупые байки. Если бы существование тайной организации, в которой вы состоите, стало раскрытым, то результатов вашей работы стало бы намного тяжелее достигнуть.

Ваша темная организация, известная как Зовущие Смерть, создана своими участниками, чтобы искать и убивать тех, кто преследует невинных. Её лидеры информируют об этих личностях вас, с помощью сложных сетей курьеров или волшебных посланий, делая их первой целью для вас и ваших партнеров. С каждым уничтоженным преступником, вы делаете мир спокойнее и безопаснее, и знание этого заставляет Вас продолжать свою работу. Своими древними и смертельными песнями вы увеличиваете силы других существ. Один удар – одна смерть.

## Классовые Особенности

### Зовущего Смерть

**Панихида неизбежного рока (11 уровень):** Один раз за сцену, малым действием, вы можете наложить Смертельную метку на одного врага в 10 квадратах от вас.

Смертельная метка остается до конца сцены. Если вы промахиваетесь атакующим талантом На сцену, против существа, на которое наложена Смертельная Метка, атака все равно наносит урон 1к6 + ваш модификатор Харизмы.

**Действие Зовущего Смерть (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете бонус +4 к броскам урона, до конца вашего следующего хода.

**Путь смерть (16 уровень):** Когда вы проводите бросок атаки атакующим талантом На сцену или На день, против существа, на которое вы наложили Смертельную метку, бросьте к20 два раза и используйте высший результат.



## Заклинания Зовущего Смерть

### Видение Судьбы Атака Зовущего Смерть 11

*Вы поете тайную ноту, которая находит вашего выбранного врага, поражая его болезненным образом его близкой смерти.*

**На сцену ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия**

**Стандартное Действие Дистанционное 10**

**Цель:** Одно существо, на которое вы наложили Смертельную метку

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** 2к10 + модификатор Харизмы психического урона. До конца вашего следующего хода, один союзник в 10 квадратах от вас получает бонус +2 к броскам атаки против цели.

### Плащ Звука

### Прием Зовущего Смерть 12

*Вы окутываете себя звуками тьмы, затрудняя возможность врага, увидеть вас.*

**На сцену ♦ Магия, Иллюзия**

**Малое Действие На себя**

**Эффект:** До конца вашего следующего хода, вы невидимы для существа, на которое вы наложили Смертельную метку.

### Неизбежность Смерти

### Атака Зовущего Смерть 20

*Вы исполняете несколько смертельных нот, каждая из которых приближает вашего врага к неминуемой смерти.*

**На день ♦ Магия, Инструмент**

**Стандартное Действие Дистанционное 10**

**Цель:** Одно существо, на которое вы наложили Смертельную метку

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Попадание:** 3к10 + модификатор Харизмы урона, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Цель получает штраф -2 к этим спасброскам, против продолжительного урона.

**Последующий Эффект:** Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

**Промех:** Половина урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

## Эмиссар Полу-эльф

*«Сила в количестве, а я имею много друзей, которые доверяют мне и хотят сражаться на моей стороне».*

**Требование:** Полу-эльф, Бард

Вы не любите находиться на одном месте слишком долго; вы любите быть в пути, встречать новых существ и бывать в разных странах. Поэтому вы чувствуете себя как дома почти везде. И эта же способность позволяет вам завоевывать благосклонность людей, которых вы встречаете по пути.

Ваша врожденная эмпатия и приобретенные дипломатические навыки позволяют вам удачно вписаться почти в любое общество, если не так как старожил, так, по крайней мере, как близкий друг. Понимая многие типы людей и прочих существ, вы избрали лук, чтобы защищать их, или сражаться с ними в случае необходимости.

Когда дело доходит до битвы, вы можете использовать свои знания о других существах, для получения преимущества в бою. Чем больше противников пытаются вас остановить, тем проще вам запутать их мечи и заклинания, блокируя их попытки поразить вас.

## Классовые Особенности

### Эмиссара Полу-эльфа

**Искусная Речь (11 уровень):** Ваш бонус к проверкам Дипломатии от вашей расовой черты Групповая Дипломатия, равен вашему модификатору Харизмы. Кроме того, ваши союзники в 10 квадратах от вас прибавляют этот бонус ко всем своим проверкам навыков, основанных на Харизме, в которых тренированы вы.

**Доблестное Действие (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, союзники которых вы видите, получают бонус +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода. Кроме того, вы восстанавливаете использование одного таланта На сцену, который вы получили при помощи вашей расовой черты Дилетант, если вы использовали его в течение этой сцены.

**Исцеление Осажденных (16 уровень):** Когда вы используете исцеляющий талант барда на союзнике, увеличьте количество восстановленных хитов на 1к6, за каждого врага, смежного с этим союзником.





## Заклинания Эмиссара Полу-эльфа

### Штурм Эмиссара Атака Эмиссара Полу-эльфа 11

Когда ваше оружие сталкивается с врагом, раскат грома усиливает всех ваших ближайших союзников.

На сцену ♦ Магия, Гром, Оружие

Стандартное Действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы урона громом. Каждый союзник в 2 квадратах от цели получает бонус к своему следующему броску атаки против этой цели, равный вашему модификатору Телосложения.

**Особое:** Если в 10 квадратах от вас, ваших врагов больше чем союзников, бонус к броску атаки увеличивается на 2. Считаются только активные враги и союзники, а не бессознательные или умирающие существа.

### Гамбит Эмиссара Прием Эмиссара Полу-эльфа 12

Вы ободряете своего союзника, чтобы повернуть разногласия в бою в вашу пользу.

На день ♦ Магия

Малое Действие Дистанционное 10

Цель: Одно существо

**Эффект:** Выберите одно из следующих преимуществ

♦ Цель получает бонус к своему следующему броску атаки, равный количеству врагов и союзников, которых вы можете видеть (максимум 10).

♦ Цель проводит спасбросок с бонусом равным количеству врагов и союзников, которых вы можете видеть (максимум 10).

Считаются только активные враги и союзники, а не бессознательные или умирающие существа.

### Армия Эмиссара Атака Эмиссара Полу-эльфа 20

Волнующим боевым кличем, вы используете количество своих союзников, чтобы быстро победить своих врагов.

На день ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против КД

**Попадание:** 3(Ор) + модификатор Харизмы урона.

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** До конца вашего следующего хода, каждый союзник который начинает свой ход в 5 квадратах от вас, получает бонус к броскам атаки и всем защитам, равный количеству ваших союзников в 5 квадратах от вас.

## Кармический Творец

*«Реальностью можно управлять. Добрые дела оставляют на ней сияющие отметки, в то время как злые, стирают их. Они постоянно заменяют друг друга, и их последствия найдут вас, рано или поздно».*

**Требование:** Бард, классовая черта Достоинство Предвидения

Кармические последствия едины для всех существ, независимо от того, признают ли они их, или нет. Результаты действия каждого существа влияют на прошлое, настоящее и будущее. Вы не верите в этот закон, как в философскую точку зрения – для вас это очевидная правда.

Каждое действие, которое совершает существо, прорастает как посаженное семя. В зависимости от сути поступка, собирая его плоды, вы получаете радость или боль. Вы стремитесь получать больше радости от мира, и уверены, что Ваши враги получают достаточно боли, расплачиваясь за свои прошлые преступления.

Вы можете расшифровывать карму. Со своим врожденным даром предвидения вы можете вовремя собирать кармические долги своих противников, и иногда в крайне драматичной форме. С другой стороны, ваши собственные действия только слегка касаются кармической поверхности причины и следствия. Вы формируете судьбы других, без лишнего влияния на финал своей собственной судьбы.

## Классовые Особенности

### Кармического Творца

**Кармическое Достоинство (11 уровень):** Если вы используете Достоинство Предвидения, чтобы увеличить защиту союзника, но атака врага все равно попала по нему, этот союзник может потратить исцеление свободным действием.

**Судьбоносное Действие (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете перебросить любой одиночный бросок к20, который вы совершили за этот ход.

**Кармический Удар (16 уровень):** Если вы используете Достоинство Предвидения, один союзник в 10 квадратах от вас, может провести основную дистанционную или рукопашную атаку свободным действием, против спровоцировавшего врага.





## Певец Жизни

«Когда ледяные удары хлещущего ветра спустятся с высот, я буду готов. Мой голос соединится с мелодией, которая сохранит элдринов от древнего врага».

**Требование:** Бард

Далеко на севере, в глубине Страны Фей, каждые двадцать лет, в Хлещущих горах воеет леденящий ветер. Он зовется Хлещущим ветром, и это не обычная буря; это проявление древнего проклятия, созданного, когда новорожденная принцесса элдринов старшей крови была убитой в своих яслях. Отголоски этого злодеяния не могут утихнуть до сих пор, и несмотря на усилия следующих правителей унять шторм, он все равно рождается по прошествии нужного времени. Наполненный яростью из-за гибели невинного, смертельная волна повергает и замораживает до смерти так много существ, сколько это возможно.

В ответе на эту возвращающуюся угрозу элдрины, живущие у подножия гор, нашли способ удержать гнев хлещущего ветра – это песня жизни, которая уменьшает ненависть и ярость шторма, и силу его смертельного холода. Как певец жизни, вы выучили эту песню и поставили свой голос так, чтобы суметь успокоить хлещущий ветер. Ваш священный долг, путешествовать по миру, устанавливая покой и защищая жизнь, так, чтобы Вы могли наполнить свою песню новым опытом, который приобретете в пути. Когда хлещущий ветер задувает снова, вы и хор других певцов жизни будете готовы соединить свои голоса в большой песне жизни.

## Заклинания Кармического Творца

<b>Кармическое Ранение</b>	<b>Атака Кармического Творца 11</b>
----------------------------	-------------------------------------

*Ваш противник заплатит за ваше ранение, получив свое.*

**На сцену ♦ Магия, Оружие**

**Стандартное Действие** Дистанционное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против КД

**Попадание:** 2(Ор) + модификатор Харизмы урона. Если до конца вашего следующего хода, цель попадает атакой, она получает урон 1(Ор) + ваш модификатор Мудрости.

<b>Искажение Кармы</b>	<b>Прием Кармического Творца 12</b>
------------------------	-------------------------------------

*Вы спутываете пути судьбы, возвращая удачу вашего союзника.*

**На день ♦ Магия**

**Немедленное Прерывание** Ближняя вспышка 10

**Условие:** Союзник в зоне промахивается атакой

**Цель:** Союзник условия и один враг в зоне

**Эффект:** Бросьте к20 дважды. Союзник может заменить результат броска своей атаки на один из ваших бросков, и можете заставить врага заменить результат его следующего броска атаки на другой свой бросок.

<b>Конец Удачи</b>	<b>Атака Кармического Творца 20</b>
--------------------	-------------------------------------

*Вся удача, которой Ваш противник наслаждался до сих пор, теперь отворачивается от него.*

**На день ♦ Магия, Инструмент, Психическая энергия**

**Стандартное Действие** Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Попадание:** 4к8 + модификатор Харизмы психического урона, и каждый бросок атаки цели считается как природная 1 (спасение оканчивается).

**Промак:** Половина урона, следующий бросок атаки цели считается как природная 1.

## Классовые Особенности Певца Жизни

**Найди Другой Путь (11 уровень):** Союзники в 5 квадратах от вас, получают бонус +2 к проверкам навыков и параметров.

**Мирное Действие (11 уровень):** Когда союзник в 5 квадратах от вас, тратит очко действия, чтобы взять дополнительное действие не для атаки, этот союзник получает 1к8 + ваш модификатор Харизмы временных хитов.

**Спокойная Воля (16 уровень):** Если вы промахиваетесь броском атаки, которая атакует Волю, вы можете перебросить бросок атаки. Если эта атака не наносит урона, вы получаете бонус +2 к новому броску.

## Заклинания Певца Жизни

<b>Успокаивающий Голос</b>	<b>Атака Певца Жизни 11</b>
----------------------------	-----------------------------

*Вы напеваете тихую мелодию, которая успокаивает гнев в сердце вашего врага.*

**На сцену ♦ Магия, Инструмент**

**Стандартное Действие** Дистанционное 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** До конца вашего следующего хода, цель изумлена и ослаблена и получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

<b>Вдохновляющее Решение</b>	<b>Прием Певца Жизни 12</b>
------------------------------	-----------------------------

*Ваше спокойное руководство вдохновляет ваших союзников находить творческие, ненасильственные решения проблемы.*

**На день ♦ Магия**

**Немедленное Прерывание** Ближняя вспышка 5

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждая цель может провести дополнительное стандартное действие, как часть своего следующего хода. Цель не может потратить это дополнительное действие, чтобы провести атаку, которая наносит урон.

**Успокаивающая Песня****Атака Певца Жизни 20**

*Вы поете тихую колыбельную, которая заставляет Ваших противников погрузиться в глубокий сон и дает Вашим союзникам шанс отдышаться.*

На день ♦ Магия, Инструмент, Исцеление

Стандартное Действие      Ближняя вспышка 3

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма против Воли

**Попадание:** Цель падает без сознания (спасение оканчивает). Каждый союзник в зоне может потратить исцеление.

Если союзник атакует пораженную цель, она немедленно просыпается.

Союзник не получает боевое преимущество против цели для этой атаки, и не может провести против нее удар милосердия.

