

Глава 5: Индивидуальные опции



Черты отражают дарование или обучение, дающее персонажу особые знания. Они воплощают тренировки, опыт и способности, превышающие те, что даёт класс. На некоторых уровнях класс даёт вам умение «Улучшение характеристик». При помощи этого опционального правила вы можете отказаться от этого умения и взять вместо него черту. Каждую черту можно брать только один раз, если в её описании не сказано обратное.

Для получения черты вы должны выполнять её требования. Если вы перестали выполнять требования черты, вы не можете её использовать, пока снова не начнёте выполнять требования. Например, черта *Боевой маг* требует, чтобы вы умели производить заклинания. Если по каким-то причинам вы потеряете эту возможность, вы не сможете пользоваться заклинаниями боевого мага, пока эта способность не будет восстановлена.

Черты, представленные в этой книге, являются дополнением к изложенным в «Книге игрока» 5-й редакции.

Боевой маг

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание

В пылу сражений вы отточили своё мастерство заклинаний, получив следующие преимущества:

- Вы изучаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний мага.
- Вы совершаете дальнбойную атаку заклинанием без помех, когда находитесь в пределах 5 футов от существа. Если заклинание попадает, вы добавляете 10 к урону от заклинания.
- Если вы атакуете единственную цель мгновенным заклинанием, вы можете выбрать штраф -5 к броску атаки заклинанием. И если вы попадёте, то прибавите +10 к урону от заклинания.

ЗнатоК Огнестрела

Погрузившись в изучение огнестрела, вы получили следующие преимущества:

- Значение ваших Ловкости или Интеллекта увеличивается на 1, максимум до 20.
- Вы умеете обращаться с инструментами оружейника.
- Вы приобретаете навыки обращения с огнестрельным оружием.

Мастер Экзотического Оружия

Вы много практиковались с экзотическим оружием определённых рас, получив следующие преимущества:

- Значение ваших Силы или Ловкости увеличивается на 1, максимум до 20.
- Вы приобретаете навыки владения четырьмя экзотическими видами оружия на ваш выбор.

Эксперт по Огнестрелу

Вы научились превосходно владеть огнестрельным оружием, получив следующие преимущества:

- Вы не тратите действие на перезарядку оружия, которым владеете в совершенстве.
- Вы совершаете дальнбойную атаку оружием без помех, когда находитесь в пределах 5 футов от существа.
- Когда вы совершаете действие на атаку одноручным оружием, вы можете использовать бонусное действие для атаки заряженным одноручным огнестрельным оружием, которое держите в руках.

Расовые Черты

Повышение уровня класса — основной способ развития персонажа во время кампании. Некоторые Мастера разрешают использовать черты для настройки персонажа. Черты являются необязательным правилом (глава 6 *Книги игрока*). Также Мастер решает, разрешать ли использовать все черты, либо сделать какие-то из них в кампании недоступными.

В этом разделе вы найдёте коллекцию специальных умений, которые позволят вам глубже изучить расу вашего персонажа. Каждая из этих черт (в таблице) связана с расами из главы 1. Каждая из черт представляет собой либо более глубокую связь с культурой своей расы, либо физическую трансформацию, которая приближает вас к аспекту происхождения вашей расы.

Причина каждой трансформации зависит от вас и Мастера. Черту, благодаря которой произошла трансформация, может символизировать скрытое качество, которое проявилось с возрастом, или же трансформация была результатом события в кампании. Например, воздействие могущественной магии или посещение места, имеющего древнее значение для вашей расы. Выяснение того, почему вам персонаж изменился, может стать ценным дополнением для кампании.

Расовые Черты

Раса	Черта
Любая раса	Вражда фракций
Ворген	Закалённый хищник
Гном	Приземистая ловкость
Гоблин	Знание химии
Гоблин	Приземистая ловкость
Дворф	Дворфийская стойкость
Дворф	Приземистая ловкость
Дворф (дикий молот)	Духовное наставление
Ночной эльф	Друг зверей
Ночной эльф	Дарнаское наследие
Ночнорождённый	Магическая телепортация
Орк	Ярость орков
Орк	Духовное наставление
Отрёкшийся (эльф)	Магическая телепортация
Отрёкшийся (эльф)	Эльфийская меткость
Отрёкшийся (человек)	Дарование
Таурен	Выносливость тауренов
Таурен	Духовное наставление
Троль	Духовное наставление
Человек	Дарование
Эльф	Эльфийская меткость
Эльф крови	Магическая телепортация
Эльф пустоты	Объятия пустоты

ВРАЖДА ФРАКЦИЙ

Требование: Любая раса

В испытываете глубокую ненависть к конкретным членам другой фракции. Выберите две расы противоположной фракции, по отношению к которым вы несёте бремя своей ненависти. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Силы, Мудрости или Телосложения увеличивается на 1, максимум до 20.
- В первом раунде боя с wybranными расами ваши броски атаки против них имеют совершаются с преимуществом.
- Когда любая из выбранных рас совершает бросок атаки против вас, она делает это с помехой.
- Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Магия, История, Природа, или Религия) для выяснения информации о вашем противнике из выбранной расы, вы прибавляете к навыку двойной бонус мастерства, даже если им не владеете.

ВЫНОСЛИВОСТЬ ТАУРЕНОВ

Требование: Таурен

Ваша шкура крепчает, улучшая способность отражать атаки. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Силы, Ловкости или Телосложения увеличивается на 1, максимум до 20.
- Ваша шкура становится толще. Пока вы не носите броню, вы можете рассчитать свой КД как 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Это умение сохраняется, даже если вы носите щит.
- С этим навыков ваши максимальные хиты растут ещё быстрее. Всякий раз, когда вы получаете новый уровень и ваши хиты растут, ваши хиты увеличиваются ещё на 1.

ДАРНАССКОЕ НАСЛЕДИЕ

Требование: Ночной эльф

Ваша связь с предками усиливается, открывая уникальные дары. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Интеллекта или Мудрости увеличивается на 1, максимум до 20.
- Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность) в тусклых или неосвещённых местах.
- При провале спасброска от смерти вы можете призвать огонька [wisp], сменив провал на успех без перебрасывания костей. Огонёк будет находиться в вашем теле в течение следующих двух продолжительных отдыхов, из-за чего вы не сможете призвать других огоньков в это время.

ДАРОВАНИЕ

Требование: Отрёкшийся (человек) или человек

У вас талант к новым знаниям. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение одним навыком по вашему выбору, одним инструментом по вашему выбору и свободное владение одним языком по вашему выбору.
- Выберите один навык, которым вы владеете. Вы получаете компетентность в этом навыке (ваш бонус мастерства для него удваивается). Вы не можете выбрать навык, от которого уже получаете двойной бонус мастерства с помощью другого умения (например, Компетентность).

ДРУГ ЗВЕРЕЙ

Требование: Ночной эльф

Ваша дружба с животными мистическим образом усиливается. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение навыком Уход за животными. Если вы уже владеете им, ваш бонус мастерства удваивается для каждой проверки, которую вы совершаете с его помощью.
- Вы изучаете заклинание *разговор с животными* и можете накладывать его неограниченно, не тратя ячейки заклинаний. Вы также изучаете заклинание *дружба с животными* и можете наложить его один раз, не тратя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете возможность наложить это заклинание данным образом после окончания продолжительного отдыха. Для наложения этих заклинаний используется Мудрость.

ДВОРФИЙСКАЯ СТОЙКОСТЬ

Требование: Дворф

В ваших жилах течёт кровь дворфийских героев. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашего Телосложения увеличивается на 1, максимум до 20.
- Всякий раз, когда вы совершаете действие уклонения в бою, вы можете сцелить себя, бросив свою кость хитов. Совершите бросок кости, добавьте свой модификатор Телосложения и восстановите количество хитов, равное общей сумме (минимум 1).



ДУХОВНОЕ НАСТАВЛЕНИЕ

Требование: Дворф (дикий молот), орк, таурен или тролль

Вы стали свидетелем равновесия и гармонии, что приносят духи. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Мудрости или Харизмы увеличивается на 1, максимум до 20.
- У вас есть преимущество при спасбросках против утрашения.
- Вы изучаете заклинание *исцеляющий дух* и можете использовать его, не тратя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете возможность наложить это заклинание данным образом после окончания продолжительного отдыха. Для наложения этих заклинаний используется Мудрость.

ЗАКАЛЁННЫЙ ХИЩНИК

Требование: Ворген

Вы привыкли к своей форме воргена, осознав все прелести, которая она даёт. Находясь в форме воргена, вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.
- Пока обе ваши руки свободны, вы можете совершить действие Рывок в качестве бонусного действия, исполнив его на всех четырех лапах.
- Ваши когти вырастают большими и становятся естественным оружием, которое вы можете использовать для нанесения безоружных ударов. Если вы совершаете ими атаку, вы наносите рубящий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо обычного дробящего урона при безоружной атаке.
- Если вы совершаете атаку укусом в качестве действия, вы можете использовать бонусное действие, чтобы совершить атаку когтями.

ЗНАНИЕ ХИМИИ

Требование: Гоблин

Вы связали свою жизнь с химией, и стали экспертом в её применении. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1, максимум до 20.
- Вы приобретаете навыки обращения с инструментами алхимика. Если вы уже владеете ими, ваш бонус мастерства при использующих их проверках удваивается.
- Действием вы можете определить одно зелье в радиусе 5 футов от вас, как если бы вы его попробовали. Чтобы умение сработало, вы должны видеть жидкость.
- В течение короткого отдыха вы можете временно улучшить эффективность одного зелья исцеления любой редкости. У вас должны быть с собой инструменты алхимика, чтобы улучшить эффективность зелий, и зелье должно быть в пределах досягаемости. В течение 1 часа после окончания короткого отдыха существо, выпившее зелье, может отказаться от броска кости зелья и восстановить максимальное количество очков жизни, которые оно может восстановить.

МАГИЧЕСКАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Требование: Эльф крови, отрёкшийся (эльф) или ночнорождённый

Ваши изучения знаний высокорождённых открыли тайную силу, которой обладают немногие другие эльфы. Опираясь на лей-линии, вы можете за мгновение переместиться в пространстве, чтобы сократить свой путь из одного места в другое. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Интеллекта или Харизмы увеличивается на 1, максимум до 20.
- Вы изучаете заклинание *туманный шаг* и можете использовать его один раз, не тратя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете способность после короткого или продолжительного отдыха. Для наложения этого заклинания используется Интеллект.

ОБЪЯТИЯ ПУСТОТЫ

Требование: Эльф пустоты

Вы научились лучше управляться с силами пустоты, заточёнными в вашем теле. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Интеллекта, Мудрости или Харизмы увеличивается на 1, максимум до 20.
- Когда вы совершаете бросок урона некротической энергией, вы можете перебросить одну кость урона. Но даже если значение нового броска будет равно 1, вы должны будете использовать его.
- Когда вы произносите заклинание, наносящее урон некротической энергией, вы можете вызвать пустоту, которая окутывает вас до конца вашего следующего хода. Пустота не причиняет вреда и обращает всё в радиусе 30 футов в темноту, а в радиусе ещё 30 футов — в тусклый свет. Пока действуют силы пустоты, любое существо в радиусе 5 футов от вас, которое атакует вас в ближнем бою, получает 1к4 урона.

ПРИЗЕМИСТАЯ ЛОВКОСТЬ

Требование: Дворф, гном или гоблин

Вы необычайно проворны для своей расы. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Силы или Ловкости увеличивается на 1, максимум до 20.
- Ваша скорость увеличивается на 5 футов.
- Вы приобретаете навыки Акробатика или Атлетика (на ваш выбор).
- Вы совершаете с преимуществом проверки Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика) для избегания захвата.

ЭЛЬФИЙСКАЯ МЕТКОСТЬ

Требование: Любой эльф или отрёкшийся (эльф)

О меткости эльфов ходят легенды, особенно о меткости эльфийских лучников и заклинателей. Вы сверхъестественно точны при атаках, которые полагаются на точность, а не грубую силу. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Ловкости, Интеллекта, Мудрости или Харизмы увеличивается на 1, максимум до 20.
- Всякий раз, когда у вас есть преимущество при броске на атаку, используя Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму, вы можете один раз бросить одну из костей повторно.

ЯРОСТЬ ОРКОВ

Требование: Орк

Ваша ярость неустанно пылает. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение ваших Силы или Телосложения увеличивается на 1, максимум до 20.
- Когда вы совершаете атаку простым или боевым оружием, вы можете бросить одну из костей урона для дополнительного урона тем же типом оружия. Вы восстанавливаете способность после короткого или продолжительного отдыха.
- Сразу после использования расовой черты *неустанная выносливость* вы можете провести ещё одну атаку оружием в качестве реакции.



Перевод: Yura Torpeda

Вычитка: Майя Эверетт