



РАЗБОЙНИК

Ты вскоре обнаружишь, что многим требуются твои навыки. Искатели приключений, ШРУ, даже самая неорганизованная банда хочет занять в своих рядах шпиона-двух в Штормграде. Но ты должен всегда помнить: ты сам себе хозяин. Никому не давай себя вязывать в то, во что ты не хочешь вязываться. К тому же именно мы держим все карты на руках... по крайней мере до конца игры.

— Йорик Керридан

Дав спутникам сигнал ждать, орчиха крадёт по коридору подземелья. Она прижимает ухо к двери, потом вытаскивает набор отмычек и в мгновение ока взламывает замок на ней. Орчиха тут же пропадает в тенях, как только её спутник-воин идёт вперёд, чтобы выбить дверь пинком.

Человек скрывается в тени переулка, в то время как его сообщница готовит свою часть засады. Когда их цель — известный работарговец — проходит по переулку, сообщница издаёт крик, работарговец начинает выяснять, что произошло, и лезвие убийцы перерезает его горло прежде, чем он успеет издать звук.

Подавив смехок, гномка шевелит пальцами и с помощью магии снимает ключи с пояса охранника. Через миг ключи в её руке, дверь камеры открыта, и она вместе со своими спутниками может спокойно совершать побег.

Разбойники полагаются на мастерство, скрытность и уязвимости врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно сноровки для нахождения решения в любой ситуации, и они обладают находчивостью и гибкостью — краеугольными камнями любой успешной группы искателей приключений.

ПРОСТЫЕ ПРИНЦИПЫ

Для разбойника единственный кодекс — это контракт, а их честь измеряется в золоте. Свободные от угрызений совести, эти наемники прибегают к жесткой и эффективной тактике. Смертоносные убийцы и мастера скрытности, они приближаются к своим жертвам сзади, пронзают жизненно важный орган и исчезают в тени прежде, чем жертва упадёт на землю. Чтобы лишить врагов даже возможности защититься, они могут покрыть своё оружие парализующими токсинами. Разбойники носят кожаную броню, чтобы двигаться тихо, незаметно и легко, тем самым гарантируя, что они нанесут удар первыми.

С их невероятной скоростью и ядами первый удар разбойников часто становится последним для их жертв.

Разбойники — это хозяева своей жизни, ищущие битвы, в которых они могут диктовать свои правила. Они остаются незримыми, подобно теням в ночи, пока не наступит подходящий момент для удара, достаточного, чтобы устранить жертву быстрым взмахом клинков или смертоносным ядом, стремительно проникающим в кровь. Разбойники — воры, бандиты и убийцы, и всё же то, что они делают, — это бесподобное искусство.

НАВЫК И ТОЧНОСТЬ

Разбойники тратят столько же усилий на освоение различных навыков, сколько и на совершенствование своего боевого мастерства, получая невероятно обширный опыт, с которым мало кто может сравниться. Многие разбойники фокусируются на скрытности и обмане, в то время как некоторые больше полагаются на навыки, позволяющие им лучше выживать в подземельях и пещерах, вроде лазания, поиска, обезвреживания ловушек или взлома замков.

Когда дело доходит до боя, разбойники предпочитают использовать хитрость вместо грубой силы. Лучше сделать один точный удар в больное место, чем попытаться сломить врага градом ударов. Также разбойники обладают почти что сверхъестественной способностью уклоняться от атак, а некоторые даже имеют пару магических трюков в дополнение к своим навыкам.

СОЗДАНИЕ РАЗБОЙНИКА

Когда вы создаёте разбойника, подумайте первым делом о том, как вы относитесь к закону. Есть ли у вас криминальное прошлое или же вы преступник до сих пор? В бегах ли вы от служителей закона или же от злобного мастера гильдии воров? Или вы покинули гильдию ради большего риска и большей награды? Ведёт ли вас к приключениям жадность или же возвышенный идеал?

Что послужило причиной, которая увела вас прочь от прошлой жизни? Грандиозное мошенничество или ограбление пошло настолько неправильно, что заставило вас изменить взгляд на ваше ремесло? Может, удача улыбнулась вам, и успешное ограбление дало деньги, которые были вам нужны для побега от убогой жизни.

РАЗБОЙНИК

Уровень	Бонус мастерства	Очки энергии	Скрытая атака	Умения
1	+2	—	1кб	Компетентность, Скрытая атака, Воровской жаргон
2	+2	1	1кб	Энергия, Хитрое действие
3	+2	2	2кб	Архетип разбойника
4	+2	2	2кб	Увеличение характеристик
5	+3	3	3кб	Невероятное уклонение
6	+3	3	3кб	Компетентность
7	+3	4	4кб	Увёртливость
8	+3	4	4кб	Увеличение характеристик
9	+4	5	5кб	Умение архетипа разбойника
10	+4	5	5кб	Быстроногий
11	+4	6	6кб	Надёжный талант
12	+4	6	6кб	Увеличение характеристик
13	+5	7	7кб	Умение архетипа разбойника
14	+5	7	7кб	Слепое зрение
15	+5	8	8кб	Предчувствие
16	+5	8	8кб	Увеличение характеристик
17	+6	9	9кб	Умение архетипа разбойника
18	+6	9	9кб	Неуловимость
19	+6	10	10кб	Увеличение характеристик
20	+6	10	10кб	Удача

Страсть к путешествиям наконец позвала вас прочь от вашего дома? Возможно, вы обнаружили себя отрезанным от семьи или наставника, и вы должны найти новые средства поддержки. Или, может быть, вы обрели нового друга — другого члена группы искателей приключений, — который показал вам новые возможности для заработка, используя ваши особые таланты.

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

Вы можете быстро создать разбойника, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Интеллекта, при условии, что вы планируете специализироваться в Расследовании. В противном случае выберите Харизму, если планируете пользоваться обманом и социальным взаимодействием.

ВАРИАНТ ПРАВИЛ:

МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЕ

Если ваша группа использует вариативное правило по мультиклассированию из «Книги игрока», ниже приведены требования и владения, которые вы получаете при мультиклассировании с классом разбойника.

Минимальные характеристики. Ваш показатель Ловкости должен быть равен или больше 13, чтобы вы могли взять уровень разбойника или уровень в любом другом классе, если вы уже разбойник.

Владения. Если разбойник — не ваш начальный класс, вы получаете следующие владения, когда вы берёте 1 уровень разбойника: лёгкая броня, один навык из навыков разбойника, воровские инструменты.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Разбойники обладают следующими классовыми умениями

ХИТЫ

Кость хитов: 1к8 за каждый уровень разбойника

Хиты на 1 уровне: 8 + ваш модификатор Телосложения

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

ВЛАДЕНИЯ

Броня: Лёгкая броня

Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи

Инструменты: Воровские инструменты

Спасброски: Ловкость, Интеллект

Навыки: Выберите четыре из следующих: Акробатика, Атлетика, Восприятие, Выступление, Запугивание, Ловкость рук, Обман, Проницательность, Расследование, Скрытность или Убеждение

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- (а) рапира или (б) короткий меч
- (а) короткий лук и колчан с 20 стрелами или (б) короткий меч

- (а) набор налётчика или (б) набор исследователя подземелий, или (в) набор путешественника
- Кожаная броня, два кинжала и воровские инструменты

КОМПЕТЕНТНОСТЬ

На 1 уровне выберите два ваших владения в навыках или одно владение навыком и владение воровскими инструментами. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя любое из выбранных владений.

На 6 уровне вы можете выбрать ещё два владения (навыки или воровские инструменты), чтобы получить эту же выгоду.

СКРЫТАЯ АТАКА

Начиная с 1 уровня, вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное» или «лёгкое». Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

Дополнительный урон увеличивается, когда вы получаете урон в классе разбойник, как показано в колонке «скрытая атака».

ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН

За время ваших тренировок вы научились шифровать сообщения, инструкции и простые идеи. Вы передаёте зашифрованное послание через вполнение жаргона и использование жестов в, казалось бы, простом диалоге, делясь скрытым смыслом в обычных словах или даже путём написания тайного шифра.

Вы можете потратить 4 часа на то, чтобы выучить другое существо правилам и смыслу воровского жаргона, позволяя вам обмениваться с ним зашифрованной информацией. Более сложные проверки использования этого жаргона могут требовать бросок Интеллекта по усмотрению Мастера.

ЭНЕРГИЯ

На втором уровне вы понимаете, как ослаблять существ ценной вашей энергией. Ваш уровень разбойника определяет количество очков энергии, которыми вы можете обладать, как показано в колонке «очки энергии» в таблице разбойника.

Вы можете тратить эти очки на применение особых приёмов, основанных на энергии. Вы начинаете, зная три таких приёма: «Покалечить», «Раскрыть доспех» и «Придушить». Вы узнаете новые приёмы на последующих уровнях.

После того, как вы потратите очко энергии, оно становится недоступным вам до тех пор, пока вы не закончите короткий или продолжительный отдых, после чего вы восстанавливаете всю свою потраченную энергию.

Ваши энергетические приёмы требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска рассчитывается следующим образом:

Сложность спасброска приёма = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Ловкости

ПОКАЛЕЧИТЬ

Сразу же после того, как вы совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко энергии и покалечить атакованное существо. Существо должно совершить спасбросок Силы, при провале сбиваясь с ног.

РАСКРЫТЬ ДОСПЕХ

Вы можете действием потратить 1 очко энергии, чтобы совершить специальную атаку оружием. Если вы попадаете, вы наносите цели урон оружием и открываете слабое место в защите цели. Любое другое существо получает преимущество на свою первую атаку по этому существу до конца вашего следующего хода.

ПРИДУШИТЬ

Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете потратить 1 очко энергии и придушить его. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, при провале теряя способность говорить до конца вашего следующего хода.

ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Начиная со 2 уровня, ваше мышление и ловкость позволяют двигаться и действовать быстрее. Вы можете в каждом ходе боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

АРХЕТИП РАЗБОЙНИКА

На 3 уровне вы выбираете архетип, который отображает ваши разбойничьи способности: Ликвидация, Головорез или Скрытность. Подробности находятся в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 9, 13 и 17 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 10, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ

Начиная с 5 уровня, когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

УВЁРТЛИВОСТЬ

Начиная с 7 уровня вы можете ловко увернуться от зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания *град* [ice storm]. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

ЛЕГКОНОГИЙ

Начиная с 10 уровня, ваша скорость увеличивается на 10 футов, пока вы не носите среднюю или тяжёлую броню.

НАДЁЖНЫЙ ТАЛАНТ

На 11 уровне вы улучшаете выбранные навыки, пока они не достигнут совершенства. Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ

Начиная с 14 уровня, если вы можете слышать, то знаете о местонахождении всех скрытых и невидимых существ в пределах 10 футов от себя.

ПРЕДЧУВСТВИЕ

С 15 уровня вы учитесь бить по врагам тогда, когда они открываются. В бою вы получаете дополнительную реакцию, которую можете использовать только для спровоцированной атаки. Используя эту реакцию, вы не можете использовать обычную реакцию на этом же ходу.¹

¹ Имеется в виду на ходу союзника или противника. — прим. переводчика

Неуловимость

Начиная с 18 уровня, вы можете уклоняться так хорошо, что противник крайне редко может взять над вами верх. Никакие броски атаки не получают преимущества над вами, пока вы не станете недееспособным.

Удача

Начиная с 20 уровня, вы получаете сверхъестественный дар преуспевать, когда это нужнее всего. Если ваша атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, вы можете изменить промах на попадание. В качестве альтернативы, если вы провалили проверку характеристики, вы можете заменить результат, выпавший на k20, на «20».

Используя это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Архетипы разбойника

У разбойников много общих черт, включая их концентрацию на совершенствовании навыков, их выверенный и смертоносный подход к бою, и их выдающиеся рефлексы. Но разные плуты направляют эти таланты в разные воплощаемые архетипы.

Ликвидация

Вы сосредоточили своё обучение на мрачном искусстве смерти, отдавая предпочтение скрытности и жутким ядам вместо прямого подхода. Те, кто придерживаются этого архетипа, разнообразны: наёмные убийцы, шпионы и охотники за головами. Скрытность и яд помогут уничтожению врагов со смертоносной эффективностью.

Дополнительные владения

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение инструментами отравителя.

Интуиция убийцы

Начиная с 3 уровня, вы становитесь смертоносными для врагов. Вы совершаете с преимуществом броски атаки по всем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Кроме того, первое ваше попадание на первом ходу каждого боя наносит дополнительный урон оружием, равный вашему уровню разбойника.

Отравленный нож

Начиная с 9 уровня, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 очко энергии, чтобы частью атаки отравить существо. Существо должно совершить спасбросок Телосложения, при провале становясь отравленным до конца вашего следующего хода.

Мстительность

Начиная с 13 уровня, вы используете подходящие моменты максимально эффективно. Когда вы совершаете действие Атака на своём ходу и наносите критический урон атакой оружием, вы можете совершить ещё одну атаку оружием частью действия Атака. Кроме того, когда по существу в пределах 5 футов от вас попадают критической атакой, совершенной отличным от вас существом, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить атаку по цели критической атаки.

Печать судьбы

Начиная с 17 уровня, вы становитесь мастером мгновенной смерти. Когда вы атакуете и попадаете по существу, вы можете заставить его совершить спасбросок Телосложения (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства). Проваленный спасбросок означает удвоение урона от вашей атаки по этому существу. Используя эту способность, вы не можете её использовать повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

Головорез

Разбойники-головорезы — беспринципные негодяи Азерота, нарушающие правила и искажающие правду, чтобы получить желаемое. Головорезы видят мало смысла в тактичности и осторожности, они только рады вступить в очередную потасовку в таверне или спонтанную дуэль, и у них не всегда хватает терпения ждать удобной возможности, чтобы вступить в бой. Чтобы выжить в таком мире, головорезам приходится быть мастерами фехтования и сражения на мечах, но они не будут стесняться грязных приёмов.

Дополнительные владения

Когда вы выбираете архетип на 3 уровне, вы получаете владение пистолетами и ружьями.

Смелость

Начиная с 3 уровня, вы бросаетесь в бой с смело и без колебаний. Вы добавляете свой модификатор Харизмы к результату броска инициативы. Вдобавок вы узнаете, как наносить удары и сразу же ускользать от контратаки. На протяжении вашего хода, если вы совершаете рукопашную атаку в ближнем бою, до конца вашего хода это существо не может совершать спровоцированные атаки против вас.

В упор

С 9 уровня, сразу же после того, как вы совершили на своём ходу действие Атака, вы можете потратить 1 очко энергии, чтобы совершить бонусным действием бросок дальнобойной атаки заряженным пистолетом, при попадании нанося обычный урон оружием. Если цель атаки находится в 5 футах от вас, она также ошеломляется до конца вашего следующего хода.

Вы должны держать в руках пистоль или иметь свободную руку, чтобы вытащить имеющийся у вас пистоль (действие не требуется), чтобы совершить этот энергетический приём.

Подмена

Начиная с 13 уровня, вы можете заставить другое существо получить атаку, предназначенной вам. Когда вы являетесь целью атаки и в радиусе 5 футов от вас есть другое существо, вы можете реакцией перенаправить атаку с себя на это существо.

Вы можете использовать эту особенность дважды, прежде чем вам потребуется совершить короткий или продолжительный отдых.

Выброс адреналина

Начиная с 17 уровня, азарт битвы воодушевляет вас. Если при броске инициативы у вас не осталось очков энергии, вы получаете 2 таких очка.

Скрытность

Мастера теней, наносящие незримые удары, — вот кем являются скрытные разбойники. Некоторые утверждают, что их мастерство исходит из жуткой магии теней: эти разбойники наносят сокрушительные удары и тут же ускользают целыми и невредимыми, готовясь к новым атакам. Многие разбойники посвящают всю свою жизнь тому, чтобы научиться ходить в тенях. Скрытные разбойники же будто были рождены в них.

Использование заклинаний

По достижении 3 уровня вы получаете способность накладывать заклинания, черпая силу из теней. Смотрите правила по использованию заклинаний в 10 главе «Книги игрока» и список заклинаний скрытности в 6 главе этой книги.

Заговоры. Вы узнаете два заговора по своему выбору из списка заклинаний скрытности. Вы узнаете ещё один заговор скрытности на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек для сотворения заклинаний 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *приказ [command]* и у вас есть ячейки заклинания 1 и 2 уровня, вы можете сотворить это заклинание, используя любую из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания скрытности 1 уровня по своему выбору.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания скрытности 1 уровня и выше. Все эти заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Например, когда вы получите 7 уровень в этом классе, вы можете узнать одно новое заклинание 1 или 2 уровня. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно известное заклинание скрытности другим заклинанием по своему выбору из списка заклинаний скрытности. Уровень нового заклинания не должен превышать уровень самой большой ячейки заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний. При создании заклинаний скрытности вы используете Интеллект как базовую характеристику заклинаний. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний скрытности, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

ТЕНЕВОЙ ВЗОР

На 3 уровне вы получаете тёмное зрение 60 футов. Если вы имеете тёмное зрение от вашей расы, его дистанция увеличивается на 30 футов.

ШАГ ТЕНЕЙ

На 9 уровне вы получаете возможность шагнуть из одной тени в другую. Если вы находитесь в темноте или пространстве с тусклым освещением, вы можете бонусным действием телепортироваться на 60 футов в другое тусклое или тёмное пространство, которое видите. Свою первую рукопашную атаку до конца текущего хода вы совершите с преимуществом.

ПЛАЩ ТЕНЕЙ

Начиная с 13 уровня, вы можете использовать свою реакцию, когда вы получаете урон от атаки или заклинания, чтобы уйти в тени, получая иммунитет ко всему урону до конца вашего следующего хода, в том числе и к урону, активировавшему эту способность.

Вы можете использовать эту особенность дважды, прежде чем вам потребуется совершить короткий или продолжительный отдых

ТЕНЕВАЯ ДУЭЛЬ

На 17 уровне вы можете действием потратить 2 очка энергии, чтобы закрыть взор существа в пределах 30 футов от вас. Существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если оно провалило спасбросок, все другие существа, кроме вас, становятся для него сильно заслонёнными на 1 минуту.

В конце каждого своего хода существо может совершить спасбросок Мудрости, при успехе оканчивая эффект теневой дуэли.

ЗАКЛИНАНИЯ СКРЫТНОСТИ

Уровень разбойника	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки			
			1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

ЗАКЛИНАНИЯ СКРЫТНОСТИ

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Волшебная рука
 Вспышка мечей ^{SCAG}
 Громовой клинок ^{SCAG}
 Друзья
 Защита от оружия
 Малая иллюзия
 Меткий удар
 Сообщение
 Фокусы
 Шквал ^{EE}

1 УРОВЕНЬ

Безмолвный образ
 Вызов на дуэль
 Диссонирующий шёпот
 Маскировка
 Порча
 Поспешное отступление
 Приказ
 Прыжок
 Скороход
 Туманное облако

2 УРОВЕНЬ

Бесследное передвижение
 Внушение
 Невидимость
 Магическое оружие
 Отражения
 Размытый образ
 Слепота/Глухота
 Смена облика
 Тёмное зрение
 Тьма

3 УРОВЕНЬ

Гипнотические узор
 Замедление
 Изобилие врагов ^{XGE}
 Необнаружимость
 Образ
 Послание
 Ускорение

4 УРОВЕНЬ

Высшая невидимость
 Мираж
 Свобода передвижения
 Смятение
 Принуждение



Перевод: Тайольн О'тар

Вычитка: Майя Эверетт, Max Corpseater