

# Бард

Источник: <http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=231413>, D&D 4

Перевод: pop-lindar@yandex.ru

*Легенды оживают в его музыке и песнях.*

## ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

**Роль:** Лидер. С помощью пения и музыки вы творите заклинания, помогающие вашим союзникам сражаться.

**Источник силы:** Магия. Ваше искусство магии передается через песни и музыку.

**Ключевые характеристики:** Харизма, Ловкость, Интеллект.

**Ношение доспехов:** Ткань, Кожа, Шкура.

**Владение оружием:** Простое ближнее, простое дальнее, длинный и короткий меч, короткий лук.

**Инструмент:** музыкальный инструмент.

**Бонусы к защита:** +1 Воля, +1 Рефлексы.

**Хиты на 1-м уровне:** 12 + значение телосложения.

**Хиты за уровень увеличиваются на:** 5

**Исцелений в день:** 6 + мод. Телосложения.

**Тренируемые умения:** Знание улиц и Магия + 3 любые умения, кроме Выносливости.

**Варианты развития:** Музыкант, Поющий клинок.

**Навыки класса:** Знание барда, Фокусы, Музыка барда, Исцеляющий гимн.

Барды - наиболее ценные союзники. Путешествуя, они собирают разнообразные трюки, историй и заклинания, которые позволяют Бардам помочь их союзникам песней или вдохновляющей музыкой. Истинный обманщик в глубине души, Барды имеют сильную связь к магии иллюзий, которые сбивают с толку их противников и иногда развлекают зрителей. Барды внушают массам виртуозную песню или талантливую поэму, Барды - уверенные и способные лидеры. Бард - мастер на все руки, он использует свою музыку, чтобы добавить в разнообразия, в случае необходимости. Опытный бард может быть простым менестрелем, опытным вором, который скрывает обман иллюзиями, мудрецом или искусным фехтовальщиком. Барды - действуют себе на уме, используя свои способности для собственной, или общей выгоды. Решение остается за вами, быть поющим героем или коварным негодяем.

## СОЗДАНИЕ БАРДА

Бард имеет две основные линии развития: Музыкант и Поющий клинок.

### Музыкант

Вы - центр всеобщего внимания, разнося по округе звуки песни или играя прекрасную мелодию, Вы предоставляете мощные бонусы вашим союзникам. Музыкант обычно находится на задних линиях, поддерживая ваших союзников и препятствуя противникам эффектами своих песен. Наконец, вы владеете способностями, которые дают вашим союзникам руку помощи или излечивают их. Использование ваших наступательных песен в нужное время, может также повернуть ход сражения в вашу пользу. Харизма является вашей основной характеристикой, а Ловкость и Интеллект находятся на втором плане **Возможные навыки:**

Фокусировка на умении, Настороженность

**Возможные умения:** Внимательность, Проницательность, Дипломатия

**Возможные силы по воле:** Заприщающая песня, Крик опасности.

**Возможная сила в битву:** Разрушающий крик.

**Возможная сила в день:** Волна страха.

### Поющий клинок

Используя несметное число специальных способностей, которые Вы собрали на вашем пути, ваши атаки пронизаны тайной энергией. Вы бьете стремительно, создавая смертельные эффекты. Поющий клинок, сосредоточен главным образом на ближнем бое, и обычно бьется с хитростью против своих врагов. Главная характеристика для Поющего клинка - это Ловкость, а вторичные, Харизма и Интеллект.

**Возможные навыки:** Ловкий клинок, (навык человека Прочность)

**Возможные умения:** Акробатика, Атлетика, Внимательность, Блеф  
**Возможные силы по воле:** Импровизированный удар, Проникающий удар.  
**Возможная сила в битву:** Критический удар.  
**Возможная сила в день:** Ускоренный удар.

## Краткий обзор Барда

**Характеристика:** Вы – персонаж со множеством умений, вы искусны в ближнем и Дальнем бою. Большинство ваших атак наносят среднее количество повреждения, но они так же предоставляют бонусы вашим союзникам. Некоторые из ваших способностей также могут обмануть или вывести из строя противников, обеспечивая Вам контроль за полем битвы в течение некоторого времени. Другие ваши способности могут использоваться, чтобы излечить союзников.

**Религия:** Барды могут поклоняться любому божеству, однако отдают большее предпочтение Авандре, Эратису, или Иону. Злые барды обычно поклоняются Векне, Лолт или Зехиру.

**Расы:** Полурослики – почти всегда прекрасные барды, имеющие от природы высокую ловкость и остроумие. Полуэльфы также бывают превосходными Бардами, используя свои сильные способности к убеждению для большей эффективности их музыки. Все другие расы, имеющие богатую историю или музыкальные традиции, могут иметь своих Бардов.

## Инструменты

Барды используют музыкальные инструменты, что бы лучше направлять магическую энергию своих песен. Бард, имеющий волшебный музыкальный инструмент может добавить его бонус, к броскам атаки и урона способностей барда, а так же к способностям Пути совершенства барда, которые имеют ключевое слово «инструмент». Бард может использовать эти способности и без музыкального инструмента, но он не получает бонус, который дает волшебный инструмент.

Цена обычного музыкального инструмента, примерно равна цене Святого символа.

## Классовые навыки Барда

Все барды имеют следующие классовые навыки:

### Знание Барда

Бард собирает истории и легенды от других бардов и людей. В результате бард знает немного, почти обо всем, и получает +2 к проверкам всех знаний.

### Фокусы

Барды имеют некоторый опыт в искусстве магии, и поэтому может выбрать 2 фокуса, из списка мага, и использовать их как способности по желанию.

## Музыка Барда

Один раз в столкновение, вы можете играть или петь Песню Барда, вдохновляя ваших союзников, или ошарашивая противников. Независимо от того, сколько раз Вы можете исполнять Песню Барда, Вы можете использовать эту способность, только раз в столкновение. Специальная способность или сила, которую Вы призываете, работает точно так же как и ваши другие способности. На первом уровне Бард может выбрать две, из следующих музыкальных способностей;

### Музыка Барда: Противопесня - Навык Барда

*Вы поете и играете самые высокие ноты, пытаясь заглушить звуки сражения.*

#### В битву Магия

**Немедленное прерывание, Зона 5** (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне).

Условие: Вы или один ваш союзник атакован эффектом с ключевым словом гром или очарование.

Цель: все союзники в зоне

**Эффект:** Цель получает сопротивляемость 5, против эффектов с ключевым словом гром или очарование.

Эффект длится до конца вашего следующего хода.

Если атака в условии, имеет продолжительный эффект, цель автоматически проходит спасбросок против этого эффекта.

Бонус увеличивается на: 10 на 11 уровне, на 15 на 21 уровне.

### Музыка Барда: Песня очарования - Навык Барда

*Странная, но успокаивающая мелодия исходит от Вас, приводя в восторг ваших врагов и замедляя их шаги.*

#### В битву Магия, Очарование, Инструмент

**Стандартное действие, Диапазон 10**

**Цель:** Одно существо в пределах диапазона (2 на 11 уровне, 3 на 21 уровне)

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** Цель ограничена и не может проводить атаку, до конца вашего следующего хода (до успешного спасброска). Если вы или ваш союзник атакует цель, то эффект сразу проходит.

**Особое:** Вы можете использовать Исцеляющий гимн, как последующий эффект, до конца вашего следующего хода.

### Музыка Барда: Вдохновляющая песня - Навык Барда

*Эмоциональная мелодия заставляет ваших союзников, действовать изо всех сил.*

**В битву Магия, Инструмент**

**Стандартное действие, Зона 10**

**Цель:** Все союзники в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Эффект:** Ваши союзники получают бонус силы +2 к проверкам всех навыков, до начала вашего следующего хода.

+3 на 11 уровне, +4 на 21 уровне, +4 на 30 уровне.

**Особое:** Вы можете использовать Исцеляющий гимн, как последующий эффект, до конца вашего следующего хода.

## Исцеляющий гимн

Используя силу Исцеляющего гимна, бард может лечить своих союзников, с помощью загадочной музыки.

### Исцеляющий гимн - Навык Барда

*Вы поете или играете Исцеляющий гимн, заставляя ваших союзников забыть о боли.*

**В битву (Особое) Магия, Лечение**

**Особое:** Вы можете использовать эту силу два раза в столкновение, но один раз за раунд. Три раза в столкновение на 16 уровне.

**Минорное действие, Зона 5** (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне).

**Цель:** Вы или один союзник в зоне

**Эффект:** Цель может потратить одно исцеление, и восстановить дополнительно 1d6 хитов.

2d6 на 6 уровне

3d6 на 11 уровне

4d6 на 16 уровне

5d6 на 21 уровне

6d6 на 26 уровне

## Способности пути героя

### Способности Барда

Ваши силы Барда называются Магическими песнями. Одни из них для Музыканта, другие – для Поющего Клинка. Но бард всегда может выбрать любые способности по своему желанию.

## Уровень 1 Магические песни По желанию

### Провоцирующая атака – Атака Барда 1

*Ваш искусный удар, вдохновляет ваших союзников бороться дольше.*

**По воле** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 1[w]+мод. Ловкости, и один ваш союзник в зоне видимости, получает временные хиты равные вашему мод. Интеллекта + половина вашего уровня.

Увеличение урона на 2[w]+ мод. Ловкости на 21 уровне.

### Импровизированный Удар – Атака Барда 1

Вы атакуете вашего противника в хаотичной манере, позволяя одному из ваших союзников использовать ситуацию в своих интересах.

**По воле** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 1[w]+мод. Ловкости. Один союзник в пределах 5 квадратов получает бонус силы к своему следующему броску атаки против цели, равный вашему модификатору Ловкости.

Увеличение урона на 2[w]+ мод. Ловкости на 21 уровне.

### Запрещающая песня - Атака Барда 1

*Вы поете или играете странную тему, отвлекая внимание противника от ваших союзников.*

**По воле** □ **Магия, Гром, Инструмент**

**Стандартное действие** Диапазон 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** Нанесенный урон равен вашему модификатору Харизмы, цель получает штраф к броску атаки равный вашему модификатору Интеллекта.

### Крик опасности - Атака Барда 1

*Вы кричите на вашего противника, давая союзнику, достаточно времени, чтобы оправиться.*

**По воле** □ **Магия, Гром, Инструмент**

**Стандартное действие** Диапазон 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Урон:** 1d8+мод. Харизмы урон громом, и один союзник в пределах 5 квадратов от вас может провести спасбросок.

2d8 + мод. Харизмы на 21 уровне.

## Уровень 1 Магические песни В столкновение

### Разрушающий крик – Атака Барда 1

*Выкрикивая оскорбления или просто издавая дикий крик, вы уменьшаете защиту вашего противника в течение секунды. Этого достаточно, что бы союзник воспользоваться преимуществом.*

**В бой** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** Диапазон 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 1d10+мод. Харизмы урон громом, один союзник смежный с врагом проводит обычную ближнюю атаку против него как свободное действие. Ваш союзник добавляет ваш мод. Интеллекта к урону.

### Критический удар - Атака Барда 1

*Вы ловите момент, и нападаете, таким образом, побуждаете союзников, чтобы поднажать и разбить вашего противника.*

**В бой** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Особое:** Атака проводится во время фланкирования.

**Урон:** 1 [w] + мод. Ловкости, и все союзники в пределах 3 квадратов получают бонус +2 к броску атаки против цели до конца вашего следующего хода.

Так же, один союзник в 5 квадратах от вас, может потратить одно исцеление.

### Усиленный стих - Атака Барда 1

*Когда Вы атакуете, Вы поете героический девиз, который позволяет Вам и вашему союзнику концентрироваться на ходе сражения.*

**В бой** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 1 [w] + мод. Ловкости, вы и один ваш союзник в 5 квадратах от вас, получает бонус силы +1 к атаке и защитах, до конца вашего следующего хода. Так же, ваши союзники получают временные хиты, равные вашему мод. Интеллекта + половина вашего уровня.

### Удар фантома - Атака Барда 1

*После того, как Вы атакуете, ваш противник, видит тени, приближающиеся из каждого угла, открывая потенциальное нападение.*

**В бой** □ **Магия, Оружие, Иллюзия**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 1 [w] + мод. Ловкости, и цель считается фланкируемой до конца вашего следующего хода.

## Уровень 1 Магические песни В день

### Волна страха – Атака Барда 1

*Щелкнув пальцами и произнеся пару строк, вы вызвали взрыв света, поражающий ваших противников, и дающий союзникам новую надежду.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** зона 2

**Цель:** Каждый враг в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** Цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.

**Эффект:** Вы и ваши союзники в зоне, восстанавливают 5 хитов и получают 5 временных хитов + ваш мод. Харизмы.

### Ускоренный удар - Атака Барда 1

*Вы бьете точно и быстро, воодушевляя ваших союзников следовать вашему примеру.*

**В день** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 3[w] + мод. Ловкости.

**Эффект:** До конца боя, вы и ваши союзники в 5 квадратах от вас, могут сдвигаться минорным действием.

### Отвратительный смех Таши - Атака Барда 1

*Небольшие вихри из ваших пальцев и короткая шутка, заставляет противника упасть на землю, неудержимо смеясь, прямо среди боя, но в течении, всего, нескольких секунд.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Чары**

**Стандартное действие** Диапазон 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** Цель падает на пол и является ошарашенной (до успешного спасброска)

**Эффект:** До конца боя, вы и каждый союзник которого вы видите, получаете бонус силы +2 к броскам атаки против цели.

**Особое:** Если цель другой расы, то она получает бонус +2 к спасброску, из-за незнания языка.

### Теневое изображение - Атака Барда 1

*Вы закрываете глаза и воображаете гоблина, идущего через мост.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Иллюзия**

**Стандартное действие** Диапазон 1 квадрат на расстоянии 10 квадратов

**Цель:** Один квадрат (см. ниже)

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 1d6+ мод. Харизмы (только при атаке иллюзии)

**Примак:** Цель выявляет иллюзию и теперь имеет иммунитет к заклинанию.

**Эффект:** Вы создаете видимую иллюзию объекта, существа или другой силы, которая занимает квадрат.

Иллюзия не может уходить от вас на расстояние больше 10 квадратов, или из зоны видимости. Вы можете двигать изображение на 6 квадратов как минорное действие, и атаковать как действие передвижения. Когда вы проводите атаку иллюзией, или когда атакуют её, вы должны делать бросок атаки против существа которое атакует иллюзия, или наоборот. Иллюзия остается до конца вашего следующего хода.

**Стандартная продолжительность:** Иллюзия остается до конца вашего следующего хода, максимум на 5 минут.

### Жир - Атака Барда 1

*Жужжащей мелодией или пением загадочных строк, Вы создаете жидкость, подобную нефти, которая покрывает существо или пол под вашими противниками.*

**В день** □ **Магия, Инструмент**

**Стандартное действие** Диапазон 2 квадрата на расстоянии 10 квадратов

**Цель:** Каждое существо в зоне или одно существо

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Урон (зона):** Цель падает на землю. Эта сила действует до конца вашего следующего хода. Любое существо которое заходит в зону, становится субъектом атаки. Вы можете рассеять эффект, используя минорное действие.

**Урон: (существо):** Один предмет, на ваш выбор падает из рук цели. Цель настолько скользкая, что получает бонус +4 к бегу из захвата, и штраф -4, если пытается схватить сама. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

## Уровень 2 Полезные Магические Песни

Освежающая песня – Польза Барда 2

*Вы напеваете простую мелодию поддержки, заставляя ваших союзников думать более непринужденно.*

**В день** □ **Магия, Лечение**

**Стандартное действие Касание**

**Цель:** Вы или одно существо

**Эффект:** Цель получает эффект Второго дыхания. Добавьте ваш мод. Интеллекта к хитам.

**Особое:** Эта сила не вызывает использование Второго дыхания, один раз в битву.

**Импровизация – Польза Барда 2**

*Долбани его стулом!*

**В битву** □ **Магия**

**Минорное действие Диапазон 5**

**Цели:** Вы или одно существо

**Эффект:** Цель получает бонус силы к броску атаки и проверке умений, равный вашему мод. Интеллекта до конца вашего следующего хода.

**Вдохновляющее повышение - Польза Барда 2**

*С одобрением, вы подсказываете вашим союзникам новое решение.*

**В битву** □ **Магия**

**Минорное действие Зона 5**

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Цель получает бонус силы +2 к броску атаки и защитам, до конца вашего следующего хода.

**Живой шаг - Польза Барда 2**

*Быстрые фанфары - все, что требуется, чтобы двигаться быстрее.*

**В битву** □ **Магия**

**Минорное действие Зона 6**

**Цели:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** До конца вашего следующего хода, скорость цели увеличивается на 2 квадрата.

**Уровень 3 Магические Песни В столкновение**

**Волна клинков – Атака Барда 3**

*Ваш клинок крутится и переплетается, вызывая головокружение у вашего противника.*

**В битву** □ **Магия, Оружие, Иллюзия**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 2 [w] + мод. Ловкости и цель ошеломлена, до конца вашего следующего хода.

**Рог Железного Грома - Атака Барда 3**

*Вы дуете в магический призванный рог, и поражаете противника на расстоянии, сбивая его с ног.*

**В битву** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие Диапазон 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Урон:** 2d10 + мод. Харизмы урон громом, и цель падает на землю.

**Пиротехника - Атака Барда 3**

*Из кончиков ваших пальцев исходят волны, создающие вспышки и легкие взрывы в глазах противника.*

**В битву** □ **Магия, Инструмент, Свет**

**Стандартное действие Диапазон 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 1d10+ мод. Харизмы урон светом. Цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.

**Иссушающий удар - Атака Барда 3**

*Вы шепчете заклинание, и удар вашим оружием, иссушает силу вашего противника.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ .

**Урон:** 2 [w] + ослаблен до конца следующего хода.



## Магические Песни Барда В день 5

Сверкающая пыль - Атака Барда 5

*Вы бросаете горсть яркой фиолетовой пыли, которая прилипает к броне вашего противника и забивается ему в глаза.*

**В день** ☐ **Магия, Инструмент**

**Стандартное действие** Зона 2 на расстоянии 20 квадратов

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** Цель ослеплена (до успешного спасброска), получает штраф -5 к проверке скрытности до конца битвы, кроме невидимости.

**Промех:** Получает штраф -5 к проверке скрытности до конца битвы, кроме невидимости.

Волна Горя - Атака Барда 5

*С криком горя, ваши противники начинают верить что борьба безнадежна.*

**В день** ☐ **Магия, Инструмент**

**Стандартное действие** Волна 3

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** До конца битвы, цель получает штраф -2 к броскам атаки и защитам (до успешного спасброска). Если цель провалила спасбросок, она становится удержанной.

Боевой Гимн - Атака Барда 5

*С пением Боевого Гимна, Вы идете в бой, вдохновляя союзника продолжить борьбу.*

**В день** ☐ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 2 [w] + мод. Харизмы. Один союзник в 5 квадратах от вас, делает спасбросок с бонусом силы +2.

**Промех:** Один союзник в 5 квадратах от вас, делает спасбросок против одного эффекта который на нее действует.

Звуковое Оружие - Атака Барда 5

*Ваше оружие атакует раскатами грома.*

**В день** ☐ **Магия, Гром, Оружие**

**Минорное действие** Касание

**Цель:** Одно удерживаемое оружие

**Эффект:** До конца битвы, все атаки этим оружием наносят дополнительный 1d6 урон громом. Когда оружие причиняет урон врагу, он получает штраф к броску атаки -2, до конца следующего хода, владельца оружия.

## Уровень 6 Полезные Магические Песни

**Быстрая Невидимость – Польза Барда 6**

*Вы поете короткий стих, и скрываетесь в течение нескольких секунд от ваших противников.*

**В Битву** ☐ **Магия, Иллюзия**

**Минорное действие** На себя

**Эффект:** Вы невидимы до начала вашего следующего хода. Если вы атакуете, эффект пропадает.

**Ярость – Польза Барда 6**

*Вы рубите ваших союзников в безумие.*

**В день** ☐ **Магия**

**Стандартное действие** Зона 5

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Цель получает временные хиты, равные половине вашего уровня. Так же, цель получает бонус силы +1 к броску атаки, урону и Воле, но имеет штраф к КБ -1. Все эти штрафы и бонусы действуют до конца битвы.

**Объединяющий талант - Польза Барда 6**

*Вы призываете ваших союзников сотрудничать, руководя их действиями в песне.*

**В Битву** ☐ **Магия**

**Минорное действие** Зона 5

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** До конца вашего следующего хода, помощь другому, является минорным действием, и дает бонус +3, вместо +2.

Успокаивающее касание – Польза Барда 6

*Шепча древние слова, вы касаетесь плеча вашего союзника, подбадривая его.*

**В день** □ **Магия, Лечение**

**Стандартное действие Касание**

**Цель:** Вы или одно существо

**Эффект:** Цель восстанавливает хиты, словно тратит исцеление, или цель может использовать второе дыхание, как немедленное действие. Добавьте ваш модификатор Интеллекта, к восстановленным хитам.

**Особое:** Эта сила не является использованием Второго дыхания.

Героизм - Польза Барда 6

*Словом поддержки, Вы или ваш союзник открываете героический потенциал.*

**В день** □ **Магия, Лечение**

**Стандартное действие Касание**

**Цель:** Вы или одно существо

**Эффект:** Цель восстанавливает хиты, словно тратит исцеление, получает бонус +2 к броску атаки, проверке умений, и спасброскам, до конца битвы.

## Уровень 7 Магические песни В Битву

**Удержание существа - Атака Барда 7**

*С проникающим пристальным взглядом, Вы атакуете сознание вашего противника, заставляя его замедлиться.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Чары**

**Стандартное действие Дистанция 6**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 2d8+мод. Харизмы психического урона, цель удержана до конца вашего следующего хода.

**Оглушающий взрыв - Атака Барда 7**

*Звук взрыва слегка колеблет воздух в месте, на которое Вы указываете.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие Зона 2 квадрата на расстоянии 10 квадратов**

**Цель:** Все существа на расстоянии взрыва

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Урон:** 3d6 + мод. Харизмы урон громом, цель оглушена (до успешного спасброска).

**Удар эхом - Атака Барда 7**

*Быстрым ударом, звук Гром отзывается эхом в ушах вашего противника.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие, Гром**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 1[w] + мод. Ловкости и 5 продолжающийся урон громом (до успешного спасброска), один союзник в 5 квадратах от вас, может потратить исцеление. Добавьте ваш мод. Интеллекта к восстановленным хитам.

**Тактическая точность - Атака Барда 7**

*Вы атакуете в нужное время, воодушевляя ваших союзников работать в команде.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 2[w] + мод. Ловкости.

**Эффект:** Вы и все ваши союзники в 5 квадратах от вас, получают бонус +2 к броску атаки и дополнительный 1d6 урон, когда атакующее существо предоставляет боевое преимущество. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

## Уровень 9 Магические песни В день

Панихида разногласия - Атака Барда 9

*Вы играете жуткую песню смерти, которая сеет беспорядок среди ваших противников.*



**В день □ Магия, Инструмент, Некротическая**

**Стандартное действие** Зона 2 квадрата на расстоянии 5 квадратов

**Цель:** Все существа на расстоянии зоны

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 3d6+мод. Харизмы некротического урона, цель замедлена и берет штраф -2 к броску атаки и КБ (до успешного спасброска).

**Промех:** Половина урона, цель замедлена и берет штраф -2 к броску атаки и КБ до начала вашего следующего хода

Вихрь клинка - Атака Барда 9

*Вы выкидываете руку и выбрасываете ваш клинок, удивляя ваших врагов, поскольку в полете он крутится и вращается.*

**В день □ Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Зона 3

**Цель:** Каждый враг в зоне

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 2 [w] + мод. Ловкости, цель предоставляет боевое преимущество до конца вашего следующего хода.

Звуковой взрыв - Атака Барда 9

*Ревущий звук разъяренного грома расходится по вашей команде, оставляя противников, извиваться от боли.*

**В день □ Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** Зона 2 квадрата на расстоянии 20 квадратов

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Сила против Стойкости

**Урон:** 2d10+ урон громом, цель ошеломлена (до успешного спасброска).

**Промех:** Половина урона.

Боевой крик - Атака Барда 9

*От громкого боевого крика и героической ярости, бегут ваши противники прежде, чем Вы и ваши союзники достигнут их.*

**В день □ Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Особое:** Вы должны делать прорыв, как часть атаки.

**Урон:** 2[w]+мод. Харизмы цели которая бежит + ваш мод. Харизмы. Бегущая цель, должна избегать небезопасных квадратов и трудного ландшафта. Это движение провоцирует атаку по возможности.

**Эффект:** Все союзники в зоне видимости могут потратить исцеление.

## Уровень 10 Полезные Магические Песни

Победная песня - Польза Барда 10

*Играя гимн древних империй, Вы повышаете мораль ваших союзников, чтобы выиграть бой.*

**В день □ Магия**

**Стандартное действие** Зона 6

**Цель:** Вы и все союзники в зоне слышимости.

**Эффект:** До конца битвы, цель получает бонус силы +2 к броску атаки, проверке умений, спасброскам и урону.

Устойчивый хор - Польза Барда 10

*Спектральные голоса продолжают повторять вашу песню.*

**В день □ Магия**

**Свободное действие** На себя

**Эффект:** Вы не нуждаетесь в продолжительности любой вашей Музыки Барда в этой битве. Так же, бонусы или число целей, вашей Музыки Барда увеличивается на 1, до конца битвы.

Песня восстановления - Польза Барда 10

*Вы начинаете петь эльфийскую колыбельную, внося в битву немного спокойствия, на несколько секунд.*

**В день □ Магия, Лечение**

**Стандартное действие** Зона 5

**Цели:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждую цель может использовать второе дыхание. Добавьте ваш мод. Интеллекта к восстановленным хитам. Эта сила не является использованием второго дыхания. Так же каждая цель получает бонус +2 к до конца вашего следующего хода.

### Песня Гелсвэра - Польза Барда 10

*Когда Вы поете и касаетесь рукой вашего союзника, его скрывают золотые искры, и вот он появляется некотором расстоянии от сюда, в относительной безопасности.*

**В день** □ **Магия, Телепортация**

**Действие передвижения Касание**

**Цель:** Вы, один союзник или один незанятый объект

**Эффект:** Цель телепортируется на 10 квадратов в случайном направлении, но достаточно далеко от всех врагов.

## Способности Пути Совершенства

### Уровень 13 В Битву Магические Песни

#### Преследующая мелодия - Атака Барда 13

*Вы поете мрачную песню и ваши противников боятся.*

**В Битву** □ **Магия, Страх**

**Стандартное действие Зона 2** квадрата на расстоянии 10 квадратов

**Цель:** Все существа в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 2d10 + мод. Харизмы психического урона. Цель получает штраф -2 к броскам атаки и защитам до конца вашего следующего хода.

#### Ужасный Аккорд - Атака Барда 13

*Вы играете громкую ноту, зверскую для слуха, отталкивая ваших врагов.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие Зона 2**

**Цель:** Каждый враг в зоне

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Урон:** 2d8 + мод. Харизмы урона громом, и вы сдвигаете цель в сторону от центра зоны.

#### Поражающий выпад - Атака Барда 13

*Вы поворачиваете ваш оружие так сильно, как только можете, разрывая раны вашего противника.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ .

**Урон:** 3 [w] + мод. Ловкости, для вас и ваших союзников цель считается раненой, до начала вашего следующего хода

#### Теневое лечение - Атака Барда 13

*Как только Вы атакуете вашего противника, его начинают покрывать тени. Которые затем бросаются к вашим союзникам и излечивают их.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие, Иллюзия, Лечение**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 2 [w] + мод. Ловкости, и каждый союзник на расстоянии 5 клеток от вас, может потратить исцеление.

**Эффект:** Вы получаете укрытие до конца вашего следующего хода.

### Уровень 15 Магические Песни В день

#### Проклятье неудачи - Атака Барда 15

*Вы проклинаете противника и смеетесь над тем, как неудачно он будет держаться перед Вами в бою.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Чары**

**Стандартное действие Диапазон 5**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** До конца битвы, цель должна перекидывать все броски и использовать наименьший результат (до успешного спасброска).

**Промех:** До конца битвы, цель берет штраф -2 ко всем броскам (до успешного спасброска).

#### Кукловод - Атака Барда 15

*Хихикая, вы двигаете пальцами, ваш противник корчит гримасы от боли, а затем подпадает под ваш*

*контроль, словно марионетка.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Чары, Психический**

**Стандартное действие** Диапазон 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 4d8+мод. Харизмы психического урона. Так же, цель находится под вашим влиянием до конца вашего следующего хода (до успешного спасброска). Суицидальные действия обеспечивают немедленный спасбросок и развеивают эффект.

**Промех:** Половина урона, цель обездвижена до конца вашего следующего хода

**Минорное продолжение:** Эффект остается до конца вашего следующего хода, максимум на 5 минут.

Хаотичная воля Отто - Атака Барда 15

*После вашей атаки, чувства противника, заставляют его двигаться хаотично.*

**В день** □ **Военный, Оружие, Чары**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Воли

**Урон:** 3 [w] + мод. Ловкости. До конца битвы, цель должна сначала передвинуться на 2 квадрата, перед любым действием (до успешного спасброска).

Угрожающая иллюзия - Атака Барда 15

*Вы закрываете глаза и воображаете людоеда, раздавливающего ваших противников под ногой.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Иллюзия**

**Стандартное действие** Зона 4 квадрата на расстоянии 10 квадратов

**Цель:** 4 свободные квадрата (см. ниже)

**Атака:** Харизма против Воли.

**Урон:** 3d6 + мод. Харизмы (только при атаки иллюзии)

**Промех:** Цель распознает иллюзию и получает иммунитет к этому заклинанию.

**Эффект:** Вы создаете видимую иллюзию объекта, существа или другой силы, которая занимает квадрат.

Иллюзия не может уходить от вас на расстояние больше 10 квадратов, или из зоны видимости. Вы можете двигать изображение на 6 квадратов как минорное действие, и атаковать как действие передвижения. Когда вы проводите атаку иллюзией, или когда атакуют её, вы должны делать бросок атаки против существа которое атакует иллюзия, или наоборот. Иллюзия остается до конца вашего следующего хода.

**Стандартная продолжительность:** Иллюзия остается до конца вашего следующего хода, максимум на 5 минут.

Болезненный удар - Атака Барда 15

*Вы бьете вашего противника по голове, повреждая его сознание, но не убивая.*

**В день** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 3[w] + мод. Ловкости. До конца битвы, любая атака против цели имеет критическое попадание при 19-20.

**Промех:** Половина урона.

## Уровень 16 Полезные Магические Песни

Протеже - Польза Барда 16

*Хлопая по спине, Вы вручаете союзнику арфу, и он начинает играть шедевр.*

**В день** □ **Магия**

**Стандартное действие** Касание

**Цель:** Один союзник

**Эффект:** Цель получает способность использовать Песню Барда и Исцеляющий Гимн, как если бы он был бардом с уровнем в половину вашего. Так же, он получает бонус силы +2 к Рефлексам и Воле. Эффект длится до конца битвы.

Удача крушения руин - Польза Барда 16

*Ошибки прошлого не повторятся больше.*

**В день** □ **Магия**

**Немедленное прерывание** Диапазон 10

**Условие:** Существо атакует вас или союзника.

**Эффект:** Цель получает бонус силы ко всем защита, равный вашему мод. Харизмы, против этой атаки. Так же, цель не получает урона или болезненных эффектов от промех.

### Песня грации - Польза Барда 16

*Успокаивающая песня позволяет Вам, и ваши союзники отдышаться.*

**В Битву** □ **Магия, Лечение**

**Стандартное действие** Зона 5

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Каждая цель может использовать второе дыхание.

**Особое:** Эта сила не тратит ваше единственное исцеление в битву.

### Ускорение - Польза Барда 16

*Вы играете песню так быстро, как можете, и ваши союзники ускоряются вместе со зловещим ритмом.*

**В день** □ **Магия**

**Стандартное действие** Зона 5

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** До конца битвы, вы и все ваши союзники увеличивают свою скорость на 2. Так же, цель получает бонус силы +1 к броскам атаки и рефлексам, и дополнительную базовую атаку, если цель еще не использовала действие передвижения в этом раунде.

### Быстрая муха - Польза Барда 16

*Шепча слова вы взлетаете, но только на несколько секунд.*

**В Битву** □ **Магия**

**Минорное действие** На себя

**Эффект:** Вы способны летать со скоростью 8, до начала вашего следующего хода

## Уровень 17 Магические Песни В Битву

### Мерцающая атака - Атака Барда 17

*Вы появляетесь и исчезаете из реальности в течение нескольких секунд, приближаясь к вашему противнику.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Особое:** Вы можете двигаться с вашей скоростью, перед или после атаки, не провоцируя атаку по возможности. Вы не можете использовать эффект этой силы, в зоне действия ритуала Танец запрещения.

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 2 [w] + мод. Ловкости.

**Эффект:** Вы получаете полное укрытие до начала вашего следующего хода

### Резонирующая мелодия - Атака Барда 17

*Вы повторяете стих много раз подряд, излечивая ваших союзников и запутывая ваших противников.*

**В Битву** □ **Магия, Психический, Лечение**

**Стандартное действие** Зона 5

**Цель:** Каждый враг в зоне.

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 3d6 + мод. Харизмы психического урона, и цель получает штраф -2 к КБ до начала вашего следующего хода

**Эффект:** Вы и каждый союзник в зоне может использовать второе дыхание.

### Крик - Атака Барда 17

*Вы складываете руки около вашего рта и испускаете вопль из глубины ваших легких, который разрушает все на своем пути.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** Волна 6

**Цель:** Каждое существо или объект в зоне

**Атака:** Харизма против Стойкости.

**Особое:** Если цель является конструкцией или объектом, атакуйте Харизмой против Рефлексов.

**Урон:** 4d6 + мод. Харизмы урон громом и цель оглушена (до успешного спасброска Если цель является конструкцией или объектом, урон громом составляет 4d8+ мод. Харизмы.

### Спектральный удар - Атака Барда 17

*Ваши руки и оружие становятся призрачными, окутывая вашего противника тенью, когда Вы его атакуете.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие, Иллюзия**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость +2 против Рефлексов

**Урон:** 3[w] + мод. Ловкости. Цель считает всех врагов, как имеющих укрытие, до конца вашего следующего

хода.

## Уровень 19 Магические Песни В день

Громовой шум - Атака Барда 19

*Звук ветра торнадо раздаётся в ушах любого, кто смеет атаковать вас или ваших союзников.*

**В день** □ **Магия, Гром**

**Стандартное действие Касание**

**Цель:** Вы или один союзник.

**Эффект:** до конца битвы, любое существо, атакующее цель ближней атакой, получает 3d8+ мод. Харизмы урон громом, плюс продолжающийся урон громом равный 10 (до успешного спасброска). Так же, цель получает бонус +2 к КБ.

Громовая туча - Атака Барда 19

*Вы поете песню, и стойкая волна грома задерживается в области.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Призывание, Гром**

**Стандартное действие Стена 10** квадратов на расстоянии 10 квадратов

**Эффект:** Вы призываете стену грома, издающую звуки грома, молнии и эхо, в определенной зоне, до конца вашего следующего хода. Стена может иметь 10 квадратов в длину, и 4 в высоту. Пространство занятое стеной, считается сложным ландшафтом. Если входит в стену, или начинает там ход, оно получает 4d6+ мод. Харизмы урон громом и становится оглушенным (до успешного спасброска).

Минорная продолжительность: барьер остается.

Усыпляющая стрела Мельфы - Атака Барда 19

*Вы немного открываете вашу ладонь, и стрела, циркулирующая зеленой пылью летит к цели.*

**В день** □ **Магия, Сон**

**Стандартное действие На себя**

**Эффект:** До конца битвы, вы можете колдовать Усыпляющую стрелу Мельфы, один раз в раунд, как минорное действие. Колдовать магическую стрелу можете только вы. Рассчитывайте атаку стрелы как Основную дальнюю атаку, которая наносит 3d8+мод. Харизмы урона, и замедляет цель (до успешного спасброска). Если цель провалила первый спасбросок, она становится безсознательной (до успешного спасброска). Если вы промахнулись, атака наносит половину урона, но стрела замедляет цель (до успешного спасброска).

Туман разума - Атака Барда 19

*Тонкий туман прорывается из земли, играя с сознанием вашего противника и помогая вашим союзникам.*

**В день** □ **Магия, Чары, Психический, Лечение, Зона**

**Стандартное действие Зона 5**

**Атака:** Все враги в зоне

**Урон:** 4d8+ мод. Харизмы спихисеского урона. Цель получает штраф -5 к Воле (до успешного спасброска).

**Промех:** Половина урона. Цель получает штраф -5 к Воле (до успешного спасброска).

**Эффект:** Вы и каждый союзник в зоне, может использовать второе дыхание. Так же, вы и каждый ваш союзник, начинающий ход в зоне, получает способность регенерации 5 хитов, до конца битвы.

**Особое:** Эта сила не тратит вашу естественную способность использования второго дыхания в битву.

## Способности Эпического Пути

### Уровень 22 Полезные Магические Песни

Обновление энергии - Польза Барда 22

*Золотой свет исходит от ваших ног, давая Вам и вашим союзникам взрыв энергии.*

**В Битву** □ **Магия, Лечение**

**Стандартное действие Зона 6**

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Цель может использовать второе дыхание и восстановить дополнительно хиты, равные половине вашего уровня. Так же, замедленная или ослабленная цель, проходит спасброски и развеивает эти эффекты.

**Особое:** Эта сила не тратит вашу естественную способность использования второго дыхания в битву.

Грация Никси - Польза Барда 22

*Чувство волны водных взрывов по Вам и вашим союзникам, защищая Вас от вреда.*

**В день** □ **Магия**

**Стандартное действие Зона 5**

**Цель:** Вы и каждый союзник в зоне

**Эффект:** Цель получает сопроствление любому урона равное 5, и бонус силы +2 к защитах до конца битвы.

**Вторичный эффект:** Вы получаете скорость плавания, равную 6, темновидение (если возможно), и можете дышать под водой в течении 5 минут.

Легендарный героизм - Польза Барда 22

*Легенды не умирают.*

**В день** □ **Магия**

**Стандартное действие Касание**

**Цель:** Вы или один союзник

**Эффект:** Цель получает временные хиты, равные вашему уровню. Так же, до конца битвы цель получает бонус силы +4 к броскам атаки, проверке умений, спасброскам и иммунитету к эффектам страха.

**Боевой клич - Польза Барда 22**

*Со смелым криком, Вы спланиваете ваших союзников взрывом веры.*

**В Битву** □ **Магия, Лечение**

**Минорное действие Зона 10**

**Цель:** Вы и все союзники в зоне

**Эффект:** Цель получает бонус силы к следующему броску атаки, равный вашему мод. Харизмы. Цель должна провести атаку, до конца вашего следующего хода или потерять этот бонус. Так же, цель страдающая от эффектов очарования и страха, делает спасброски от них с бонусом +2.

## Уровень 23 Магические Песни В Битву

**Кошмар - Атака Барда 23**

*Поток мерзких и отвратительных изображений появляется в сознании вашего противника, которого Вы атакуете.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие, Психический**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 3 [w] + мод. Ловкости психического урона. Цель ослаблена до начала вашего следующего хода

**Удар измерений - Атака Барда 23**

*Вы читаете короткое заклинание и исчезаете из вида, но всего на несколько секунд, заставляя вашего противника беззащитным.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие, Телепортация**

**Стандартное действие Ближний бой**

**Цель:** Одно существо

**Особое:** Вы можете телепортироваться на 5 квадратов, перед или после атаки. Вы получаете боевое преимущество против атакуемого врага.

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 4[w] + мод. Ловкости.

**Магический мираж - Атака Барда 23**

*Вы Закрываете ваши глаза представляете себя, и своих союзников, сражающихся среди обширных джунглей.*

**В Битву** □ **Магия, Иллюзия, Инструмент**

**Стандартное действие Зона 6**

**Цель:** Каждый враг в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** Ваши враги верят что зона, окружающая вас, непроходима, до конца вашего следующего хода. В результате, вы и ваши союзники имеют полное укрытие, против ближних атак, и обычное укрытие против дальних.

**Промаш:** Ваши враги верят что зона, окружающая вас, это трудный ландшафт, до конца вашего следующего хода.

**Призыв тени - Атака Барда 23**

*Вы выпускаете волну теней, которые видны вашим противникам, как горящие шары огня.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Иллюзия, Кислота, Холод, Огонь, Молния или Гром**

**Стандартное действие Зона 4 квадрата, на расстоянии 20 квадратов**

**Цель:** Каждый враг в зоне

**Особое:** Перед броском атаки, выберете один из следующих типов урона: Кислота, Холод, Огонь, Молнии, Гром

**Атака:** Харизма против Рефлексов и Воли

**Урон (Рефлексы):** Цель получает штраф -2 к КБ и рефлексам, до начала вашего следующего хода.



**Урон(Воли):** 4d6 + мод. Харизмы элементарного урона (см. выше)

**Промях (Рефлексy):** Нет эффекта.

**Промях (Воли):** Половина урона. Цель распознает иллюзию.

## Уровень 25 Магические Песни В день

**Крик Судьбы - Атака Барда 25**

*Вы поете ужасную песню муки, которая окутывает ваших противников черной энергией.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Некротический**

**Стандартное действие** Волна 6

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 4d10+мод. Харизмы некротического урона. Цель убегает от вас со скоростью + ваш мод. Интеллекта.

При этом, цель пытается избегать небезопасных квадратов, и труднопроходимого ландшафта. Это передвижение вызывает атаку по возможности. Так же, цель получает штраф -2 к броскам атаки (до успешного спасброска).

**Промях:** Половина урона, цель получает штраф -2 к защитам, до конца вашего следующего хода.

**Непреодолимый танец Отто - Атака Барда 25**

*Как только Вы нападаете на вашего противника, Вы топаете ногой, и заставляете ваших противников танцевать из всех сил, и давая союзникам силы.*

**В день** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Воли

**Урон:** Цель ошеломлена; Так же, к началу ее хода, она провоцирует атаку по возможности (до успешного спасброска, каждый отдельно).

**Промях:** Цель провоцирует атаку по возможности.

**Эффект:** До конца битвы, все союзники в 5 квадратах от вас получают бонус силы +2 ко всем защитам и броскам атаки.

**Ложный финт - Атака Барда 25**

*Это замечательно, быть в двух местах одновременно.*

**В день** □ **Магия, Оружие, Иллюзия**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ, Воли

**Урон (КБ):** 5 [w] + мод. Ловкости.

**Урон (Воли):** Цель still believes the duplicate is real.

**Эффект:** После вашей атаки, вы создаете иллюзорную копию себя, который стоит в вашем квадрате. Если копия атакует, вы должны провести атаку (см. выше). Вы остаетесь невидимым, до конца вашего следующего хода. Если вы атакуете, эффект развеивается.

**Минорное продолжение:** Эффект остается до конца вашего следующего хода, максимум на 5 минут.

**Песня Разногласия - Атака Барда 25**

*Противная слуху мелодия, заставляет ваших противников атаковать друг друга.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Чары**

**Стандартное действие** Зона 4 квадрата, на расстоянии 20 квадратов

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** До конца битвы, цель должна кидать d100, в начале своего хода. Если выпало 50 или меньше, цель атакует ближайшее существо, своим лучшим ударом. Если выпало больше 50, цель иожет атаковать нормально. (до успешного спасброска).

## Уровень 27 Магические Песни В Битву

**Ангельские Вдохновение - Атака Барда 27**

*Во время вашей атаки, вы призываете хор ангелов в сражении, предоставляя вашим союзникам силу небес.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 3 [w] + мод. Ловкости. Каждый союзник в 5 квадратах от вас, может использовать второе дыхание, и получить временные хиты, равные вашему мод. Харизмы.

### Мелодия Светлого Сердца - Атака Барда 27

*Вы играете сладкую мелодию, и яркий луч света направляется к вашему противнику.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Свет**

**Стандартное действие** Диапазон 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Рефлексов

**Урон:** 4d10+мод. Харизмы урон светом. Цель ослеплена, до конца вашего следующего хода.

### Великий крик - Атака Барда 27

*Вы вдыхаете побольше воздуха, и затем издаете величайший крик.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** Волна 6

**Цель:** Каждое существо или объект в зоне

**Особое:** Если цель является конструкцией или объектом, проводите атаку Харизмы против Рефлексов.

**Атака:** Харизма против Стойкости.

**Урон:** 6d6 +мод. Харизмы урона громом и цель оглушена (до успешного спасброска). Если цель является конструкцией или объектом, он получает урон громом 6d8+ мод. Харизмы.

### Друг для врага - Атака Барда 27

*Вы начинаете напевать и указываете вашим кулаком на врага, заставляя его думать, что Вы - союзник, которому он доверяет.*

**В Битву** □ **Магия, Инструмент, Чары, Психический**

**Стандартное действие** Диапазон 5

**Цель:** Одно живое существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 3d8+ мод. Харизмы психического урона. Цель воспринимает вас как друга, и атакует своих ближайших союзников до конца вашего следующего хода. Если цель не имеет союзников, то она бездействует.

## Уровень 29 Магические Песни В день

### Резонирующая мука - Атака Барда 29

*Грохот бежит сквозь вашего противника, встряхивая его тело изнутри.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** Касание

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Рефлексов

**Урон:** 4d10+мод. Харизмы урон громом. Наносит 15 продолжающихся очков урона громом (при спасброске урон понижается на 5).

**Промех:** Половина урона. Цель получает 10 очков продолжительного урона громом (при спасброске урон понижается на 5).

### Крушитель камней - Атака Барда 29

*Прекрасной нотой, Вы взмахиваете вашим оружием из-за спины и разбиваете конечность врага.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Гром**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо или свободный объект

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 6[w] + мод. Ловкости урон громом. Если цель является конструкцией или объектом, урон громом составляет 7[w] + мод. Ловкости.

**Промех:** Половина урона.

### Похороны - Атака Барда 29

*Когда Вы играете траурную музыку, вдохновленный древними богами смерти, спектральные череп, спускаются с неба, иссушая силу жизни противников.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Некротический, Зона**

**Стандартное действие** Зона 6

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Урон:** 4d10+мод. Харизмы некротического урона. Так же, цель ослаблена до конца битвы (до успешного спасброска).

**Промех:** Половина урона.

**Минорная продолжительность:** Когда вы продолжаете эту силу, делайте атаку Харизмы против Стойкости, на каждого врага в зоне, нанося некротический урон 2d8+ мод. Харизмы и ослабляя цель, до начала вашего следующего хода.

Проектирование изображения - Атака Барда 29

*Вы раскрываете ладонь, и появляется темная версия вас. Она улыбается, и теперь, вы оба готовы напасть на ваших противников.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Иллюзия**

**Стандартное действие** Диапазон 10

**Цель:** Один свободный квадрат в диапазоне.

**Атака:** Харизма против Воли.

**Урон:** 4d8 + мод. Харизмы (только при атаки иллюзии)

**Промех:** Половина урона и цель распознает иллюзию, и теперь имеет иммунитет от ее атак этого заклинания.

**Эффект:** Вы создаете тень копию себя, в свободном квадрате, на расстоянии 10 квадратов. Все время вы должны поддерживать линию диапазона иллюзии. Если вы используете телепортацию, или уходите за 10 квадратов, иллюзия развеивается.

Вы можете двигать свою копию на 6 квадратов и атаковать как действие передвижения. Если копия атакует или атакуют ее, вы должны делать бросок атаки (см. выше). Иллюзия остается до конца битвы, максимум на 5 минут.

**Особое:** Вы можете использовать ваши способности из квадрата, где находится ваша иллюзия.

## Пути Совершенства

### БАРД ВОЙНЫ

*“Я живу, что бы воплощать музыку войны”.*

**Условие:** Класс Барда

Вы – бесстрашная песня войны, вдохновляя всех вокруг вас к великим высотам. Вы можете вести за собой целые армии, или просто быть странствующим оплотом вдохновения в самых ужасных битвах.

### Классовые навыки Барда войны

**Вдохновляющая крепость (11 Уровень):** Когда вы тратите очки действия, вы предоставляете себе и своим союзникам в диапазоне эффекта временные хиты, равные половине вашего уровня.

**Музыка Барда Войны (11 Уровень):** Вы можете использовать Музыку барда два раза в битву. Так же, вы можете совмещать два эффекта Музыки барда, активируя один. Например, вы поете противопесню, и внушить храбрость одновременно, как стандартное действие.

**Пение крика (16 Уровень):** Активирую Музыку Барда, вы даете любому затронутому союзнику бонус +2 к следующему броску атаки и урону, до конца вашего следующего хода.

### Вдохновляющее безрассудство – Атака Барда Войны 11

*Ваш небрежный выпад в драке, жестоко атакует все на вашем пути.*

**В Битву** □ **Магия, Оружие**

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Особое:** Вы можете использовать эту силу как часть прорыва.

**Атака:** Ловкость +2 против КБ

**Урон:** 3 [w] + мод. Ловкости.

**Эффект:** Вы берете штраф -2 к КБ до начала вашего следующего хода. А так же, один союзник на расстоянии 5 квадратов от вас, может использовать силу в столкновение, как часть действия прорыва, атакуя в ближнем бою или дистанционно. Выбранный союзник получает штраф к КБ -2, но получает бонус +2 к броску атаки используя способность.

### Вдохновить легион – Польза Барда Войны 12

*Вы прыгаете в первую линию атаки и объединяете ваших союзников с пылом древних армий прошлого.*

**В день** □ **Магия**

**Стандартное действие** Зона 12

**Цель:** Все союзники в зоне

**Эффект:** До конца битвы, все союзники в зоне эффекта, могут использовать модификаторы любого из своих союзников, даже больше своего, при броске атаки и нанесении урона.

### Внушить страх – Атака Барда Войны 20

*Вы бьетесь напоказ в самом хаосе сражения, вселяя страх в сердца ваших врагов.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Страх, Психический**

### **Стандартное действие Зона 6**

**Цель:** Все враги в зоне

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 4d8+мод. Харизмы психического урона. Так же, до конца битвы, цель ошарашена и получает штраф -2 к броскам атаки и защитам (до успешного спасброска, по отдельности).

**Промех:** Половина урона. Так же, до конца битвы, цель получает штраф -2 к броскам атаки и защитам, до конца вашего следующего хода.

## **ВИРТУОЗ**

*Слушайте мою музыку – это величайшее мастерство, которое можно когда-либо достигнуть.*

**Условие:** Класс Барда

Вы - центр внимания, странствующий менестрель с грандиозной репутацией и талантом. Везде, где Вы останавливаетесь, съезжаются люди со всей округи только, чтобы услышать, то что Вы выполняете. Ваши представления производят сверхъестественные эффекты на тех, кто вас слушает. Даже ваши худшие враги восхищаются или боятся вашего таланта, особенно в пылу сражения.

## **Навыки Класса Виртуоза**

**Мастерство Виртуоза (11 Уровень):** Когда вы используете очки действия, вы автоматически используете Музыка Барда за столкновение.

**Очаровывающая песня (11 Уровень):** Если вы не имели Очаровывающей песни как классового навыка ранее, то получаете ее теперь. (А если уже имели, вы получаете дополнительную цель к эффекту).

**Песня продолжения (11 Уровень):** Один раз в битву, один из ваших союзников в 6 квадратах от вас, может успешно пройти спасбросок от смерти или умирания.

**Мелодия раскрытия (16 Уровень):** Используя Музыка Барда, Вы можете предоставить любому затронутому союзнику, способность видеть иллюзии и невидимых существ, эффект действует до конца вашего следующего хода.

### **Песня Сотрясения – Атака Виртуоза 11**

*Вы играете высокую арию, которая разрушает внимание противников.*

**В Битву** ☐ **Магия, Инструмент, Психический**

**Стандартное действие Зона 5**

**Цель:** Каждый враг в зоне.

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Урон:** 3d6+ мод. Харизмы психического урона. Так же, вы можете сдвинуть цель на 1 квадрат, провоцируя атаку по возможности.

### **Песня ярости – Польза Виртуоза 12**

*Вы играете песню, провоцируя ваших союзников свирепой энергией.*

**В день** ☐ **Магия**

**Стандартное действие Зона 12**

**Цель:** Все союзники в зоне

**Эффект:** Цель получает временные хиты равные вашему уровню. Так же, цель получает бонус силы +2, броскам атаки, урону и Воле. Цель имеет штраф -2 к КБ. Все бонусы и штрафы остаются до конца битвы.

### **Мелодия разрушения сознания - Атака Виртуоза 20**

*Вы думаете только о тех, кого привела в восторг ваша работа.*

**В день** ☐ **Магия, Инструмент, Чары, Психический**

**Действие передвижения Зона 6**

**Цель:** Любое существо которое удержано Очаровывающей Песней.

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 4d10+мод. Харизмы психического урона. Так же, цель находится под вашим влиянием до начала вашего следующего хода

**Промех:** Половина урона и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.

## **ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР**

*А теперь вы меня видите, не правда ли!*

**Условие:** Класс Барда

Вы - живущий в парадоксе, заинтриговывая массы, остаетесь вне поля зрения. Вы обычно держите себя в руках и используете ваши способности, что бы обмануть других. Танцуете на границах тени действительности и

Сумеречного мира, Вы получаете сверхъестественные способности иллюзии и обмана. Вы никогда не бываете, пойманы всегда имея, джокер в рукаве.

## Навыки класса Теневого Танцора

**Скрыться на пустом месте (11 Уровень):** Когда вы используете очки действия, что бы скрыться, не имея укрытия, сделайте проверку Скрытности. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

**Касание Тьмы (11 Уровень):** Вы получаете бонус +2 к проверке Скрытности.

**Метка Сумеречного мира (16 Уровень):** Вы получаете инфразрение.

### Иллюзии теней – Атака Теневого танцора 11

*После своей атаки, Вы создаете теневой копия себя, которая стоит прямо рядом с Вами.*

**В Битву** □ Магия, Иллюзия

**Стандартное действие** Ближний бой

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 3 [w] + мод. Ловкости.

**Эффект:** В своем квадрате вы создаете свою копию. До начала вашего следующего хода, все атаки по вам имеют шанс промаха 50%. Существа с особым зрением, таким как видение правды, тепловидение, слепое видение, иммунны к этому эффекту.

### Теневой прыжок – Польза Теневого танцора 12

*Вы прыгаете в тень дерева и появляетесь из тени вашего противника.*

**В Битву** □ Магия, Телепортация

**Действие передвижения** На себя

**Эффект:** Вы телепортируетесь на 5 квадратов. Вы не можете телепортировать с собой других существ.

### Призыв тени - Атака Теневого танцора 20

*Вы используете силу Сумеречного мира и вызываете компаньона, чтобы помочь Вам.*

**В день** □ Магия, Призыв, Инструмент

**Стандартное действие** Диапазон 10

**Цель:** Одно существо смежное с тенью

**Атака:** Ловкость против КБ

**Урон:** 4d8+мод. Ловкости

**Эффект:** Вы призываете тень, которая занимает 1 квадрат в диапазоне. Тень следует вашим приказам и начинает свой ход в начале вашего. Она может передвигаться на 5 квадратов и атаковать один раз в раунд. Тень остается до конца битвы.

## ГРАНДИОЗНЫЙ МУЗЫКАНТ

*Музыка - ткань вселенной. Используйте ее по своей воле, и получите истинную силу.*

**Условие:** Класс Барда

Вы - искусный исполнитель и ученый, профессионально поющий или играющий на инструменте с такой же точностью и посвящением, что волшебник, изучающий свои книги. Обычно вы вдохновляетесь сохранением и увеличением знаний. Вы стремитесь разгадать связь между волшебством и песней, комбинируя два компонента в единое целое.

## Классовые навыки Грандиозного музыканта

**Расширенный репертуар (11 Уровень):** Вы можете использовать пункт действия, чтобы восстановить одну способность Барда за столкновение, которую Вы уже использовали вместо того, чтобы предпринять дополнительное действие.

**Истинные знания (11 Уровень):** Один раз в столкновение вы можете перекинуть любую проверку знания.

**Ученик звезд (16 Уровень):** Используя Исцеляющий Гимн или Музыку барда, эффект наносит дополнительно 1d6 урона врагу, или восстанавливает 1d6 хита союзнику.

### Песня Безвременья - Атака Грандиозного музыканта 11

*Вы окутываете цель мерцающей серебряной аурой, удаляя ее из цикла времени.*

**В Битву** □ Магия

**Стандартное действие** Диапазон 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Урон:** 3d6+ мод. Харизмы. Цель не может действовать в этот ход. Цель иммунна ко всем эффектам и атакам до начала вашего следующего хода

### Песня магической силы - Польза Грандиозного музыканта 12

*Вы читаете забытые стихи древних песен, усиливая эффекты ваших способностей.*

**В Битву** □ **Магия**

**Действие передвижения На себя**

**Эффект:** Следующую атаку, которую Вы делаете в этом раунде, получает дополнительный урон равный броску кубика урона+ мод. Интеллекта.

### Песня космического огня - Атака Грандиозного музыканта 20

*Вы вытягиваете энергию из параллельных миров, с помощью вашей музыки, сжигая ваших противников в магическом огне.*

**В день** □ **Магия, Инструмент, Огонь**

**Стандартное действие** Зона 4 квадрата, на расстоянии 20 квадратов

**Цель:** Каждое существо в зоне

**Атака:** Харизма против Рефлексов

**Урон:** 5d10+мод. Ловкости урон огнем + 10 продолжительного урона огнем (до успешного спасброска).