АКРОБАТ (UA)

Вы становитесь более проворным, получая следующие преимущества:

* Увеличьте значение Ловкости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Акробатика. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* В качестве бонусного действия вы можете совершить проверку Акробатики (Ловкость) со Сложностью 15. Если бросок был успешным – по труднопроходимой местности вы двигаетесь без штрафов.

АЛХИМИК (UA)

Вы изучали секреты алхимии и, являясь экспертом в своем деле, получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете владение набором алхимика. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* В качестве действия, вы можете идентифицировать одно видимое вами зелье в пределах 5 футов от вас, как если бы вы попробовали его.
* В течение любого короткого отдыха, вы можете временно улучшить эффективность одного зелья исцеления любой редкости. Вы должны иметь набор алхимика и зелье должно быть в пределах вашей досягаемости. Если зелье выпито не более чем через 1 час после окончания короткого отдыха, существо, выпившее зелье, может восстановить максимальное количество хитов, которое зелье восстанавливает.

АРКАНИСТ (UA)

Вы изучаете искусство магии и получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Магия. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы изучаете заклинания Фокусы [Prestidigitation] и Обнаружение магии [Detect magic]. Вы можете один раз применить заклинание Обнаружение магии [Detect magic] без затрат ячеек. У вас появляется возможность сделать это еще раз после длинного отдыха.

ВЗЛОМЩИК (UA)

Вы гордитесь своей скоростью и обширными знаниями в области взлома замков. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Ловкости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете владение воровскими инструментами. Если оно у вас уже есть, то бонус мастерства удваивается при их использовании.

ВОСПРИИМЧИВЫЙ (UA)

Вы развили свои чувства до предела, получив следующие бонусы:

* Увеличьте значение Мудрости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Восприятие. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Находясь в затененной области, вы не получаете помех при совершении броска Внимательность (Мудрость), если можете слышать и видеть.

ВЫЖИВШИЙ (UA)

Вы – знаток дикой природы, который получает следующие преимущества:

* Увеличьте вашу Мудрость на 1 очко, максимум 20.
* Вы получаете навык Выживание. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Находясь в затененной области, вы не получаете помех при совершении броска Восприятие (Мудрость), если можете слышать и видеть.

ГУРМАН (UA)

Вы освоили множество специальных рецептов, что позволяет Вам готовить экзотические блюда с полезными эффектами. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Телосложения на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете владение поварскими инструментами. Если вы уже опытный с ними, то бонус мастерства удваивается при этих проверках.
* В качестве действия, вы можете проверить напиток или тарелку с едой в пределах 5 футов от вас и определить, является ли они отравленными, при условии, что вы можете увидеть и понюхать его.
* Во время продолжительного отдыха, вы можете готовить и подавать еду, которая поможет вам и вашим союзникам перенести тягости путешествий, при условии, что у вас есть подходящие продукты питания, набор повара и другие материалы под рукой. Пищи хватает на шесть человек, и каждый, кто ест ее, возвращает себе две дополнительные кости хитов в конце длинного отдыха. Кроме того, получают преимущество в спасброске Телосложения против болезней в течение следующих 24 часов.

ДИПЛОМАТ (UA)

Вы изучили искусство дипломатии, получив следующие преимущества:

* Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Убеждение. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Если вы потратите 1 минуту на разговор с тем, кто вас понимает, вы можете совершить проверку Убеждения (Харизма) против броска Проницательности (Мудрость). Если ваши союзники сражаются с этим существом, ваша проверка автоматически провалена. Если ваша проверка успешна, цель очарована вами до тех пор, пока находится в радиусе 30 футов от вас или сроком до 1 минуты.

ДРЕССИРОВЩИК (UA)

Вы изучили методики, которые позволяют вам приучить или управлять животными. Вы получаете следующие бонусы:

* Увеличьте значение Мудрость на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Уход за животными. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы можете потратить бонусное действие на дружественного зверя, который находится в радиусе 60 футов от вас. Он должен слышать вас и не выполнять команды других. Вы решаете, какое действие совершит зверь и в каком направлении он должен будет двигаться в течение следующего хода. Вы также можете дать команду, которую зверь будет выполнять в течение 1 минуты, к примеру, охранять местность.

ЗНАТОК СЦЕНЫ (UA)

Вы неподражаемы на сцене и можете завладеть сердцами зрителей. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Выступление. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Выступая перед людьми, вы можете отвлечь одно существо, которое можете видеть вы и которое может видеть и слышать вас. Совершите проверку Выступления (Харизма) против броска Проницательности (Мудрость) цели. Если бросок был успешным, то ваша цель отвлечена, а все проверки Внимательности (Мудрость) и Анализа (Интеллект) совершаются ею с помехой.

ИСТОРИК (UA)

Изучение истории дает вам следующие преимущества:

* Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык История. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Когда вы решаете помочь другому существу совершить проверку, вы можете совершить бросок Истории (Интеллект) со Сложностью 15. При успехе существо, которому вы помогаете, получает бонус к своему броску, равный вашему бонусу мастерства. Чтобы получить этот бонус, существо должно понимать вас.

КРАСНОРЕЧИВЫЙ (UA)

Вы используете свои навыки красноречия, чтобы обманывать других. Вы получаете следующие бонусы:

* Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Обман. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Когда вы атакуете в свой ход, вы можете вместо этого попытаться обмануть одного гуманоида в радиусе 30 футов, который может видеть и слышать вас. Совершите проверку Обмана (Харизма) против броска Проницательности (Мудрость) цели. При успехе ваше движение не вызывает провоцированную атаку, а ваши атаки по этой цели совершаются с преимуществом. Оба бонуса длятся до конца вашего следующего хода или до тех пор, пока вы не используете эту способность на другую цель. Если ваша проверка провалена, то цель не может быть обманута в течение 1 часа.

ЛОВКИЕ ПАЛЬЦЫ (UA)

Ваши ловкие пальцы позволяют вам творить разнообразные трюки. Вы получаете следующие бонусы:

* Увеличьте значение Ловкости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Ловкость рук. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* В качестве бонусного действия вы можете совершить проверку Ловкости рук (Ловкость), чтобы разместить что-то на ком-то, спрятать какой-то объект от существа, поднять что-либо или украсть что-то из кармана.

МАГИЧЕСКИЙ ЗАРЯД (UA)

Требование: Способность накладывать хотя бы один заговор.

Когда вы совершаете действием Рывок, бонусным действием можете наложить заговор с дистанцией Касание. Если вы проходите по прямой хотя бы 10 футов и попадаете этим заговором, вы можете добавить +5 к броску урона заговора или толкнуть цель на 10 футов от себя.

МАСТЕР ВЛАДЕНИЯ КОПЬЕМ (UA)

Хотя копье простое оружие, вы овладели им в совершенстве. Вы получаете следующие преимущества:

* Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, когда используете это оружие.
* При использовании копья, его урон меняется с 1к6 на 1к8, и с 1к8 на 1к10, если вы держите его двумя руками. (Это преимущество не суммируется с другими эффектами, изменяющими кость урона.)
* В качестве бонусного действия, выберите существо в пределах вашей видимости, в 20 футах от вас. Если в следующий ход существо приблизится на расстояние удара вашего копья, вы можете совершить рукопашную атаку копьем против него в качестве реакции. Если атака попадает в цель, она получает дополнительный 1к8 колющего урона или 1к10, если вы держите копье двумя руками. Вы не можете использовать эту способность, если существо использовало действие Отход перед перемещением.
* В качестве бонусного действия в свой ход, вы можете увеличить дальность урона с копьем на 5 футов до окончания этого хода.

МАСТЕР ВЛАДЕНИЯ ЦЕПОМ (UA)

Цеп является сложным оружием, в использовании, но вы потратили множество часов, мастерски овладев им. Вы получаете следующие преимущества:

* Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, когда используете это оружие.
* В качестве бонусного действия вы можете удлинить свой цеп и обвить вражеский щит. Если цель использует щит, то вы получаете +2 к атаке против нее.
* Если вы совершаете провоцированную атаку с помощью цепа, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сложностю 8 + бонус владения + бонус Силы или будет сбита с ног.

МАСТЕР КЛИНКА (UA)

Вы мастер в использовании длинного, короткого и двуручного меча, а также, сабли и рапиры. Вы получаете следующие преимущества при использовании этого оружия:

* Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, когда используете это оружие.
* В свой ход, вы можете использовать вашу реакцию и принять парирующую стойку, при условии, что у вас есть это оружие в руке. Это дает вам +1 КД до начала вашего следующего хода или пока вы не потеряете оружие.
* Вы совершаете атаку возможности этим оружием, с преимуществом.

МАСТЕР МАСКИРОВКИ (UA)

Вы оттачивали способность менять свою личность и копировать личности других. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете владение набором для грима. Если вы уже владеете им, то вы добавляете двойной бонус владения к проверкам.
* Если вы проводите 1 час, наблюдая за существом, вы можете потратить 8 часов на создание маскировки и можете имитировать это существо. Создание маскировки требует набора для грима. Вы должны сделать проверку, как обычно, чтобы замаскировать себя, но вы можете применить маскировку в качестве действия.

МЕДИК (UA)

Ваши познания в физиологии дают вам следующие преимущества:

* Увеличьте значение Мудрости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Медицина. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Во время короткого отдыха, вы можете очистить и забинтовать раны у не более, чем шести согласных зверей или гуманоидов. Совершите бросок Медицины (Мудрость) со сложностью 15. При успехе, если существо тратит кости здоровья в течение этого отдыха, это существо может взамен получить максимальное число здоровья, которое может принести эта кость. Существо может сделать это только один раз за отдых, вне зависимости от доступного числа кубов здоровья.

МИСТИЧЕСКОЕ СПАСЕНИЕ (UA)

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы научились использовать силу ваших заклинаний для помощи союзникам. Бонусным действием вы можете потратить ячейку первого уровня или выше, чтобы исцелить себя или союзника в радиусе 30 футов. Количество исцеленных хитов равно уровню потраченной ячейки. Кроме того, цель получает временные хиты в количестве равном модификатору характеристики, которую вы используете для накладывания заклинаний. Вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем использовать эту черту вновь.

МУСКУЛИСТЫЙ (UA)

Вы становитесь сильнее, получая следующие бонусы:

* Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Атлетика. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы считаетесь существом на один размер большее, чем являетесь на самом деле для определения веса, который вы способны поднимать.

НАТУРАЛИСТ (UA)

Ваши познания природы дают вам следующие бонусы:

* Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Природа. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы изучаете заклинания Искусство друидов [Druidcraft] и Обнаружение болезней и яда [Detect poison and disease]. Вы можете использовать Обнаружение болезней и ядов один раз без затрат ячеек заклинаний. У вас появляется возможность сделать это еще раз после длинного отдыха.

РАЗЯЩАЯ РУКА (UA)

Вы мастер в использовании одноручного и боевого топора, а так же секиры, молота и боевого молота.

Вы получаете следующие преимущества при использовании любого из них:

* Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, когда используете это оружие.
* Всякий раз, когда вы атакуете с преимуществом в ближнем бою, вы можете сбить цель с ног, если каждое значение из двух к20 попало в цель.
* Всякий раз, когда у вас помеха в ближнем бою, вы наносите цели дробящий урон, равный вашему модификатору силы (минимум 0), если вы промахиваетесь, но на втором к20 значение попало в цель.
* При использовании действия Помощь, чтобы помочь в ближнем бою союзнику, то вы на мгновение можете отбросить щит противника в сторону. В дополнение к преимуществу на бросок атаки, союзник получает бонус +2 к броску, если цель использует щит.

РЕШИТЕЛЬНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ (UA)

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Ваша магия живет собственной жизнью, когда это действительно нужно. Ваши заклинания, поддерживаемые концентрацией, продолжают действовать, если вы утратили концентрацию, до начала вашего следующего хода. Это работает, если вы утратили

концентрацию, получив урон, потеряв сознание или даже если вы умерли. (В случае вашей смерти, заклинание заканчивается, когда ваш следующий ход начался бы, если бы вы еще были живы).

СКРЫТНЫЙ (UA)

Вы знаете, где лучше всего прятаться. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Ловкости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Скрытность. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Если вы скрыты от чужих взглядов, вы можете двигаться в пределах 10 футов по открытому пространству без возможности быть обнаруженным. Это сработает только в том случае, если вы закончите движение так, что вы не будете находиться в прямой видимости.

СЫЩИК (UA)

Ваш глаз натренирован выделять значимые детали и находить зацепки. Вы получаете следующие бонусы:

* Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Анализ. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы можете использовать Поиск в качестве бонусного действия.

ТЕОЛОГ (UA)

Ваши познания в религии дают вам следующие бонусы:

* Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Религия. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы изучаете заклинания Чудотворство [Thaumaturgy] и Обнаружение добра и зла [Detect evil and good]. Вы можете использовать Обнаружение добра и зла [Detect evil and good] один раз без затрат ячеек заклинаний. Вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать эту способность снова.

УГРОЖАЮЩИЙ (UA)

Вы становитесь угрозой для каждого, получая следующие преимущества:

* Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Запугивание. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверках этого навыка.
* Когда вы, в качестве действия, совершаете атаку, то вы можете заменить эту атаку на снижение морали одной цели в радиусе 30 футов, которая может видеть и слышать вас и которую видите вы. Совершите бросок Запугивания (Харизма) против Проницательности (Мудрость) цели. При успехе ваша цель испугана до конца вашего следующего хода. Если бросок провален, то цель не может быть напугана в течение 1 часа.

УСИЛЕНИЕ ОРУЖИЯ (UA)

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы вливаете силу своих заклинаний в оружие союзника. Действием прикоснувшись к оружию и потратив ячейку заклинания первого уровня или выше, вы делаете оружие магическим на количество раундов равное уровню потраченной ячейки. Оружие считается магическим и получает +1 к броскам урона (но не к броскам атаки). Этот эффект длится, пока не закончится длительность, вы не потеряете концентрацию или не наложите новое заклинание, требующее концентрацию. Вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем использовать эту способность снова.

ЭМПАТ (UA)

Вы обладаете чуткой способностью понимать то, о чем думают и что чувствуют другие. Вы получаете следующие бонусы:

* Увеличьте значение Мудрости на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навык Проницательность. Если вы уже владеете этим навыком, то бонус мастерства удваивается при проверке этого навыка.
* Вы можете потратить действие, чтобы изучить одного из гуманоидов в радиусе 30 футов, которого вы можете видеть. Совершите проверку Проницательности (Мудрость) против Обмана (Харизма) цели. При успехе вы получаете преимущество при атаках и проверках навыков против этой цели до конца следующего вашего хода.

АГРЕССИЯ ОРКОВ (UA)

Требование: Полуорк

В качестве бонусного действия, вы можете начать движение к цели, которую видите или слышите, на всю вашу скорость. Вы должны закончить это движение ближе к цели, чем были в начале хода.

ДРУГ ВСЕХ ВОКРУГ (UA)

Требование: Полуэльф

Вы используете свою привлекательность, чтобы путешествовать по миру. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
* Вы получаете навыки Обман и Убеждение. Если они уже выбраны вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверок этих навыков.

ДРУГ ЖИВОТНЫХ (UA)

Требование: Лесной гном

Ваша дружба с животными усилена магией. Вы получаете следующие преимущества:

* Вы получаете навык Уход за животными. Если он уже выбран вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверки этого навыка.
* Вы изучаете заклинание Разговор с животными [Speak with animals], которое можете использовать без затрат ячеек заклинаний. Вы также изучаете заклинание Дружба с животными [Animal friendship], которое вы можете использовать один раз без затрат ячейки заклинаний. Вы можете вновь использовать заклинание бесплатно после длинного отдыха. Интеллект ваша основная характеристика для этого заклинания.

ИЗВЕЧНЫЙ ВРАГ (UA)

Требование: Дварф

Вы глубоко ненавидите определенный вид существ. Выберите вашего противника, тип существа, который вы ненавидите всем сердцем: абберации, звери, целестиалы, конструкты, драконы, элементали, феи, твари, гиганты, монстры, растения или нежить. В качестве альтернативы вы можете выбрать две гуманоидные расы (к примеру, орков и гноллов).

Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Силы, Телосложения или Мудрости на 1, максимум 20.
* В течение первого раунда боя против существ, которых вы ненавидите, вы совершаете все атаки с преимуществом.
* Каждый раз, когда выбранный вами враг совершает по вам провоцированную атаку, он совершает бросок атаки с помехой.
* Каждый раз, когда вы совершаете проверку Магии, Истории, Природы или Религии чтобы собрать информацию о ваших противниках, вы добавляете двойной бонус мастерства к проверкам, даже если у вас не изучен этот навык.

КОЛЮЧАЯ ШКУРА (UA)

Требование: Тифлинг

Один из ваших предков был демоном с костяными наростами или другой «колючей» сущностью. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Телосложения или Харизмы на 1, при максимуме 20.
* В качестве бонусного действия вы можете сделать так, чтобы из вашего тела выросли (или наоборот, вросли) маленькие наросты. Каждый раз в начале вашего хода, пока колючки выпущены, вы наносите 1к6 колющего урона любой цели, которая схватила вас, или любому существу, которое схватили вы.
* Вы получаете навык Запугивание. Если он уже выбран вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверки этого навыка.

КРЫЛЬЯ ДРАКОНА (UA)

Требование: Драконорожденный

Вы выпускаете драконьи крылья. Пока вы летаете, ваша скорость передвижения равна 20 футов, если вы не носите тяжелых доспехов или не превысили дозволенный вес инвентаря на персонаже.

СОЗДАТЕЛЬ ЧУДЕС (UA)

Требование: Холмовой гном

Вы в мастерстве овладели техникой создания уникальных устройств вашего народа. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение Интеллекта или Ловкости на 1, при максимуме 20.
* Когда вы совершаете проверку во время создания предмета при помощи ваших инструментов, вы добавляете двойной бонус мастерства.
* Когда вы создаете какое-то устройство, вы можете создать следующие устройства:
  + Сигнализация. Устройство чувствует, когда существо подходит к нему на 15 футов без произнесения пароля, оговоренного ранее. Один раунд спустя, если существо все еще находится в радиусе, то Сигнализация издает громкий сигнал в течение 1 минуты, который слышен на расстоянии 300 футов.
  + Калькулятор. Это устройство делает подсчеты простыми.
  + Кран. Это устройство может быть использовано в качестве подъемной силы, способной поднять в пять раз больше обычного веса.
  + Карманные часы. Устройство позволяет следить за временем.
  + Датчик погоды. Когда вы тратите действие, это устройство предсказывает погоду в радиусе 1 мили от вас на следующие 4 часа, показывая один символ (облака, солнце/луну, дождь или снег) на каждый час.

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ РЕШИМОСТЬ (UA)

Требование: Человек

Вы полны решимости, что можете объять необъятное и постичь непостижимое. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение одной из характеристики на 1, при максимуме 20.
* Когда вы совершаете атаку, спасбросок или проверку навыка, вы можете сделать это с преимуществом. Использовав эту особенность, вы не сможете повторить ее до короткого или длинного отдыха.

Бездонная удача

Требование: Полурослик

Ваш народ обладает исключительной удачей, которой вы научились мистическим образом делиться со своими компаньонами, когда вы видите, что они не справляются. Вы не понимаете, как это работает, вы просто хотите, и это происходит. Определенно это знак покровительства удачи!

Когда союзник, которого вы видите в пределах 30 футов от вас, выбрасывает 1 на к20 для броска атаки, проверки способности или спасброска, вы можете использовать реакцию и позволить союзнику перебросить кубик. Союзник обязан использовать новый результат.

После использования этой способности вы не можете использовать вашу расовую черту Удачливый до конца вашего следующего хода.

Второй шанс

Требование: Полурослик

Удача улыбается вам, когда кто-то пытается ударить вас. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашей Ловкости, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
* Когда существо, которое вы видите, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить врага перебросить этот бросок. После применения этой способности вы не сможете использовать её вновь до броска инициативы в начале боя либо пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Вундеркинд

Требования: Полуэльф, Полуорк или Человек.

У вас дар к освоению новых знаний. Вы получаете следующие преимущества:

* Вы получаете владение одним навыком на выбор, владение одним набором инструментов на выбор и обучаетесь бегло говорить на одном языке по выбору.
* Выберете один навык, которым уже владеете. Вы получаете компетентность в этом навыке, что удваивает ваш бонус мастерства для любой проверки характеристик с использованием этого навыка. Навык, который вы выбираете, не может быть уже удвоен от другой черты, такой как Компетентность.

Высшая магия дроу

Требования: Эльф (дроу)

Вы изучаете магию, присущую тёмным эльфам.

Вы изучаете заклинание обнаружение магии [detect magic] и можете свободно сотворять его без затрат ячеек заклинаний. Вы также изучаете заклинания левитация [levitate] и рассеивание магии [dispel magic], каждое из которых вы можете сотворить один раз без затрат ячеей заклинаний. Вы восстанавливаете возможность сотворять эти два заклинания таким способом после продолжительного отдыха. Харизма – базовая характеристика для этих трёх заклинаний.

Дварфийская стойкость

Требование: Дварф

В ваших венах течет кровь героев дварфов. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашего Телосложения на 1 при максимуме 20.
* Когда в битве вы применяете действие Уклонение, вы можете потратить Кость Хитов чтобы вылечить себя. Бросьте кость, добавьте модификатор Телосложения и восстановите хиты в количестве, равном полученному значению (минимум 1).

Драконий страх

Требования: Драконорожденный

Когда вы злитесь, то излучаете угрозу. Вы получаете

следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашей Силы, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
* Вместо выдоха разрушительной энергии, вы можете использовать вашу черту Оружие Дыхания, чтобы издать рык, заставляя всех выбранных вами существ в пределах 30 футов от вас сделать спасбросок Мудрости (Сл 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы). Цель автоматически проходит спасбросок, если она не может слышать или видеть вас. При провале броска цель становится напуганной вами на 1 минуту. Если напуганная цель получает урон, то она может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Драконья шкура

Требования: Драконорожденный

У вас появляются чешуя и когти, напоминающие таковые у вашего драконьего предка. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашей Силы, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
* Ваша чешуя становится твёрже. Пока вы не носите броню, ваш КД равен 13 + модификатор Ловкости. Вы можете использовать щит продолжая получать это преимущество.
* Вы отращиваете втягивающиеся когти на кончиках ваших пальцев. Вытягивание или втягивание их не требует траты каких-либо действий. Эти когти являются естественным оружием, которым вы можете совершать безоружные удары. Если вы попадете такой атакой, то наносите 1к4 + модификатор Силы рубящего урона вместо обычного дробящего урона для безоружного удара.

Инфернальное телосложение

Требование: Тифлинг

Кровь исчадий сильна в вас и даёт вам сопротивления, которыми обладают некоторые исчадия. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашего Телосложения на 1 при максимуме 20.
* Вы получаете сопротивление к урону холодом и ядом.
* Вы получаете преимущество на спасброски против эффектов, делающих вас отравленным.

Исчезновение

Требование: Гном

Ваш народ искусно владеет магией иллюзий. Вы выучили магический трюк, чтобы исчезать, когда вам наносят урон. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашей Ловкости или Интеллекта на 1 при максимуме 20.
* Сразу же после получения урона вы можете использовать реакцию, чтобы стать невидимым до конца своего следующего хода, либо пока не совершите атаку, не нанесете урон или не заставите кого-нибудь совершать спасбросок. Использовав эту способность, вы не сможете использовать её вновь, пока не совершите короткий или продолжительный отдых.

Магия лесных эльфов

Требование: Эльф (лесной)

Вы изучаете магию первобытных лесов, которые почитаются и защищаются вашим народом. Вы изучаете один заговор друидов на ваш выбор. Вы также изучаете заклинания скороход [longstrider] и бесследное передвижение [pass without trace], каждое из которых вы можете сотворить один раз не тратя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворять их таким образом в конце продолжительного отдыха. Мудрость – базовая характеристика для этих трёх заклинаний.

Низкорослое проворство

Требование: Дварф или Маленькая раса

Вы необычайно проворны для вашей расы. Вы получаете следующие выгоды:

* Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1 при максимуме 20.
* Ваша скорость увеличивается на 5 футов.
* Вы получаете владение Акробатикой или Атлетикой (на ваш выбор).
* Вы получаете преимущество на броски Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), которые делаете, чтобы выбраться из захвата.

Орочье буйство

Требование: Полуорк

Ваша ярость неутомимо горит внутри вас. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашей Силы или Телосложения на 1 при максимуме 20.
* Когда вы попадаете атакой простым или воинским оружием, вы можете кинуть одну кость оружия ещё раз и добавить результат в качестве дополнительного урона того же типа, что и у оружия. Использовав эту способность, вы не можете использовать её вновь, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.
* Сразу же после использования черты Непоколебимая Стойкость вы можете использовать реакцию для нанесения одной атаки оружием.

Пламя Флегетоса

Требование: Тифлинг

Вы научились призывать адский огонь, и он вас слушается. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашего Интеллекта или Харизмы на 1 при максимуме 20.
* Когда вы делаете бросок урона огнём, который наносит ваше заклинание, вы можете перебросить любые 1 на костях урона огнём, но должны использовать новые результаты, даже если они тоже будут 1.
* Когда вы колдуете заклинание, которое наносит урон огнём, вы можете заставить пламя окутать вас до конца вашего следующего хода. Огонь не причиняет урон вам и вашим вещам, а также излучает яркий свет на 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов. Пока пламя существует, все существа в радиусе 5 футов получают 1д4 урона огнём, если попадают по вам рукопашной атакой.

Телепортация фей

Требование: Эльф (высший)

Изучение знаний высших эльфов открыло вам силу фей, которой владеют немногие эльфы, за исключением ваших собратьев эладринов. Опираясь на свое родство с феями, вы можете на мгновение пройти через Страну Фей, сократив свой путь. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашего Интеллекта или Харизмы на 1 при максимуме 20.
* Вы изучаете как читать, говорить и писать на Сильване.
* Вы изучаете заклинание туманный шаг [misty step] и можете сотворить его один раз без использования ячейки заклинания. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом, когда завершаете короткий или продолжительный отдых. Интеллект – базовая характеристика для этого Заклинания.

Эльфийская точность

Требование: Эльф или Полуэльф

Точность эльфов легендарна, особенно это касается эльфийских лучников и заклинателей. Вы обладаете сверхъестественной меткостью, когда дело касается атак, требующих меткости, а не грубой силы. Вы получаете следующие преимущества:

* Увеличьте значение вашей Ловкости, Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
* Когда у вас есть преимущество на бросок атаки, использующей Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму, вы можете перебросить один из кубов один раз.