**Спасброски.** Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска рассчитывается следующим образом:

Класс Сложности спасброска приёма = 8 + бонус владения + модификатор Силы или Ловкости (на выбор).

Кость превосходства – особый ресурс, расходуемый на совершение приемов.

Кость превосходства может быть от к6 до к12, кости превосходства восстанавливаются после завершения короткого отдыха.

## Приёмы

Приёмы приведены в алфавитном порядке.

**Активное уклонение.** При перемещении вы можете израсходовать одну кость превосходства, добавив выпавшее значение к Классу Защиты, пока не прекратите перемещение.

**Атака с выпадом.** Совершая в свой ход атаку оружием ближнего боя, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы увеличить досягаемость этой атаки на 5 футов. Пфопав вы добавляете результат кость превосходства к броску урона этой атаки.

**Атака с манёвром.** Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы один из ваших соратников смог переместиться в выгодную позицию. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки и выбираете дружественное существо, способное вас видеть или слышать. Оно может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не провоцируя при этом атаки при возможности от вашей цели.

**Реакции (**Ответные **действия)**

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации позволяют совершать особые действия, называемые реакциями. Реакция — это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Провоцированная атака — самый распространённый пример реакции. Если вы совершили Реакцию, вы не сможете совершить вторую реакцию до начала своего следующего хода. Если реакция прерывала ход другого существа, это существо может продолжить свой ход после реакции.

**Атака с угрозой.** Попав по существу, атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться Испугать цель. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель Испугана вами до конца вашего следующего хода.

**Испуг / Испуганный**

Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.

Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

**Атака с финтом.** Вы можете в свой ход израсходовать одну кость превосходства и бонусным действием совершить финт, выбрав в качестве цели одно существо в пределах 5 футов. Вы имеете преимущество на ваш следующий бросок атаки по этому существу в этом ходу. Если атака попадает, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Оба преимущества пропадают, если вы не используете их в этом же ходу.

**Засада.** Совершая проверку Скрытности или бросок Инициативы, вы можете израсходовать одну кость превосходства и добавить её к броску, если вы не Вышли из строя.

**Наживка и подмена.** Находясь в пределах 5 фт от согласного и не Вышедшего из строя существа, в свой ход вы можете израсходовать одну превосходства и поменяться местами с этим существом, при условии, что вы тратите по крайней мере 5 футов перемещения. Это перемещение не провоцирует атаки при возможности. Результат на кость превосходства, добавьте к Классу Защиты для вас или другого существа (на ваш выбор).

**Назидание.** Когда видимое вами существо, перемещается в пределах досягаемости вашего оружия ближнего боя, вы можете использовать свою Реакцию, чтобы израсходовать одну кость превосходства и совершить одну атаку против существа, используя это оружие. Попав, добавьте кость превосходства к броску урона оружием.

**Обезоруживающая атака.** Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться обезоружить противника, заставляя его выронить один предмет по вашему выбору, который он держит. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, а цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала она роняет выбранный вами предмет. Предмет падает у её ног.

**Опрокидывающая атака.** Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться Сбить цель с ног. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. В случае провала цель падает и становится Распластанной.

Распластанность Сбитый с ног / Лежит ничком

Распластанное существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.

Существо совершает с помехой броски атаки.

Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

**Ответный удар.** Если существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией израсходовать одну кость превосходства, чтобы совершить атаку оружием ближнего боя по этому существу. Попав, добавьте результат на кость превосходства к броску урона этой атаки.

**Отвлекающий удар.** Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы отвлечь существо, открывая его для ваших союзников. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели любого существа кроме вас совершается с преимуществом, если атака совершается до начала вашего следующего хода.

**Парирование.** Если другое существо причиняет вам урон атакой ближнего боя, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы уменьшить урон на результат кость превосходства + ваш модификатор Ловкости.

**Проворное метание.** Бонусным действием вы можете израсходовать одну кость превосходства и совершить атаку дальнего боя оружием, со свойством Метательное. Вы можете вытащить оружие как часть этой атаки. Попав, добавьте результат на кость превосходства к урону оружием.

**Провоцирующая атака.** Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать противника атаковать вас. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель до конца вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки по всем целям, кроме вас.

**Сплочение.** Вы можете в свой ход бонусным действием израсходовать одну кость превосходства, чтобы поддержать решимость одного из ваших спутников. Сделав это, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные хиты, равные результату кость превосходства + ваш модификатор Харизмы.

**Тактическая экспертиза.** Совершая проверку Исследования, Истории, Проницательности, вы можете израсходовать одну кость превосходства, добавив её результат к проверке этих способностей.

**Толкающая атака.** Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. При провале вы толкаете цель на расстояние до 15 футов от себя.

**Точная атака.** Совершая бросок атаки оружием по существу, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы добавить её к броску. Вы можете использовать этот приём до или после совершения броска атаки, но до применения эффектов атаки.

**Удар командующего.** Совершая в свой ход Действие атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак и бонусным действием направить удар одного из ваших соратников. Сделав это, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас и израсходуйте одну кость превосходства. Это существо может немедленно совершить реакцией одну атаку оружием, добавив кость превосходства к броску урона этой атаки.

**Хватка.** Попав по существу атакой ближнего боя в своем ходу, вы можете немедленно израсходовать одну кость превосходства, а затем попытаться схватить цель в качестве бонусного действия. Добавьте результат на кость превосходства к вашей проверке Атлетики.

**Широкая атака.** Попав по существу атакой оружием ближнего боя, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться причинить урон другому существу этой же атакой. Выберите другое существо в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получает урон, равный броску кости превосходства. Урон того же вида, что и для исходной атаки.

**Явление командира.** Совершая проверку Запугивания, Выступления или Убеждения, вы можете израсходовать одну кость превосходства, добавив результат к проверке этих способностей.