

Навыки и Боевые умения

Краткое содержание возможных навыков в повседневной жизни и боевых умений

- [Боевые навыки ближнего боя](#)
- [Боевые навыки дальнего боя](#)

Боевые навыки ближнего боя

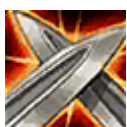
Обычные с 1 - 4 ур



1) Контратака - Если противник промахивается по вам или не пробивает ваш КЗ, вы можете потратить одно действие по сложности его атаки, чтобы нанести удар не в свой ход.



2) Уклонение - Если атака противника проходит по вам и вам СТРАШНО, то вы можете потратить одно действие по сложности броска его атаки, чтобы уклониться от урона (С добавлением ЛВК).



3) Парирование - Когда атака противника попадает по вам или промахивается, вы можете потратить одно действие со сложности атаки противника по вам, чтобы парировать удар, что заставит противника совершить следующий удар по вам с помехой или ваш удар с преимуществом в ваш ход.



4) Финт - Позволяет провести хитрую атаку по противнику с повышенной сложностью. При успехе броска вы наносите урон от вашего оружия ближнего боя и умножаете его результат на два.



5) Обезоружить - Позволяет провести бросок удара по сложности ЛВК противника, при успехе вы не наносите урона, но лишаете противника оружия.



6) Шквал - Позволяет одним действием, один раз за раунд нанести три быстрых колющих удара в противника, скидывая на каждый удар, как при обычной атаке. При этом противник может только отражать ваши удары и не имеет возможности контратаковать.

Опытные с 5 - 11 ур



1) Выпад - Позволяет одним действием атаковать противника на расстоянии + 1 метр от вас с преимуществом не меняя позицию.



2) Рассечение - Позволяет одним действием атаковать трех противников в зоне досягаемости вашего оружия, прокидывая один куб на попадание по всем.



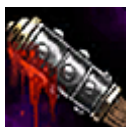
3) Кровопускание - Позволяет при успешном броске наложить на противника кровотечение (Урон 1d4, если ваше оружие имеет зазубрины 2d4).



4) Пробитие - Игнорирует 50% **КЗ доспеха**. Не распространяется на монстров и и противников без брони.



5) Разрубание - Позволяет один раз за раунд, одним действием совершить атаку **рубящего типа** сверху вниз с преимуществом и уроном, повышенным на два куба вашей атаки.



6) Ошеломление - Позволяет нанести по противнику удар **дробящего типа** (Наискось в голову, сбивая ему одно действие).

Мастерские с 12 - 17 ур



1) Убийство - Позволяет одним действием один раз за раунд, прицелившись атаковать противника в шею с преимуществом, при успешном броске убивает противника типа гуманоид без подтверждения урона.

Если на противнике есть: Доспех Агатиса, Защита от смерти, Амулет исцелений, Барьер от оружия.

(Вы сводите его здоровье к 50%).



2) Танец клинка - Позволяет один раз за раунд, одним действием, повернуть два раза оружие по всей оси вокруг вас, атакуя каждого, кто стоит в зоне досягаемости вашего оружия. Проводя по две атаки по всем целям нанося урон, повышенный на один куб от куба урона используемого оружия.



3) Исполинская мощь - Позволяет атаковать противника один раз за раунд, добавляя к каждому кубу урона от вашего оружия вашу основную характеристику.



4) Стойка фехтовальщика - Позволяет в текущем раунде проводить все ваши атаки с преимуществом, а Крит-неудача (1) позволяет перебросить куб.



5) Раскол брони - Позволяет одним действием атаковать доспех противника по **КЗ доспеха**, при успешном броске вы снимаете 5 ед. КЗ с противника без возможности восстановления.



6) Казнь - Позволяет одним действием провести атаку по противнику, (Если здоровье противника меньше 50%, атака с преимуществом) умножая ваш урон на 10.

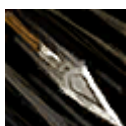
Легендарное. Данные писанья скрыты темными силами...

Боевые навыки дальнего боя

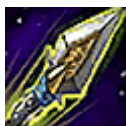
Обычные с 1 - 4 ур



1) Прицельный выстрел - Позволяет выпустить снаряд из дальнобойного оружия по противнику с преимуществом.



2) Пригвоздить - Позволяет одним снарядом пробить противнику ногу, прибив его к земле, добавляя +2 к урону и накладывая на противника эффект захват.



3) Стрельба навесом - Позволяет одним действием выпустить снаряд в небо над противником с помехой, но при успешной проверке наносит удвоенный урон.



4) Бронебойный выстрел - Позволяет одним действием выпустить снаряд в слабую часть брони противника, игнорируя его КЗ.



5) Рваная рана - Позволяет закрутить снаряд пущенный в противника, добавляя один куб к урону вашего оружия и накладывая кровотечение 1d4.