



101  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем бездны дает ярости нечистивую силу направленных на зло планов этой вселенной. Это может быть дальний зов крови варвара, благословление обитателей того плана или же пример подражания, который дает персонажу силу.  
Великий тотем бездны еще сильнее укрепляет связь варвара с силами планов, дает персонажу от добрых существ. Во время ярости персонаж получает +2 Класса Брони, +2 Спасбросков и Соппротивление Заклинаниям (6 + уровень варвара) против добрых существ.  
Использование: Автоматически.

102 Тотем зверя, меньший

103  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем зверя дает ярости силу истинных детей природы: зверей. Будь то хищники лесов или пустынные обитатели, или жители глубин. Варвар может ассоциировать себя с определенным зверем, обычно хищником, или с их поведением в частности. Племена Утгарда часто имеют своих тотемных зверей, отображающихся в названии племени.  
Малый тотем зверя дает варвару начальную связь с миром фауны. Во время ярости персонаж получает +1 Класса Брони (Природный)  
Использование: Автоматически.

104 Тотем зверя, средний

105  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 6, но не выше (ТОЛЬКО уровень 6)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем зверя дает ярости силу истинных детей природы: зверей. Будь то хищники лесов или пустынные обитатели, или жители глубин. Варвар может ассоциировать себя с определенным зверем, обычно хищником, или с их поведением в частности. Племена Утгарда часто имеют своих тотемных зверей, отображающихся в названии племени.  
Средний Тотем зверя дает варвару более крепкую связь с миром природы. Во время ярости персонаж получает +1 Класса Брони (Природный) и Временные ХитПоинты ( 2 x уровня Варвара персонажа).  
Использование: Автоматически.

106 Тотем зверя, великий

107  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем зверя дает ярости силу истинных детей природы: зверей. Будь то хищники лесов или пустынные обитатели, или жители глубин. Варвар может ассоциировать себя с определенным зверем, обычно хищником, или с их поведением в частности. Племена Утгарда часто имеют своих тотемных зверей, отображающихся в названии племени.  
Великий Тотем зверя дает варвару полное понимание звериного чутья. Во время ярости персонаж получает +1 Класса Брони (Природный), Временные ХитПоинты ( 2 x уровня Варвара персонажа) и бонус к Слуху и Зрению (1 x уровень Варвара персонажа)  
Использование: Автоматически.

108 Тотем духа, меньший

109  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем духа дает ярости силу духов прошлого или настоящего, будь то предки варвара или близкие ему почившие. У многих племен сильна вера в предков, что дает им силы повторить подвиги легенд прошлого. Другие же ощущают потерю близких, и воспоминания о них высвобождают внутренние резервы.  
Малый тотем духа дает варвару начальную связь с миром духов. Во время ярости персонажа окружают дух(и), атакуя боевую цель варвара. Каждый раунд дух атакует врага (не далее 3 метров), используя БАБ варвара и наносит 1д4 урона негативной энергией  
Использование: Автоматически.

110 Тотем духа, средний

111  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 6, но не выше (ТОЛЬКО уровень 6)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем духа дает ярости силу духов прошлого или настоящего, будь то предки варвара или близкие ему почившие. У многих племен сильна вера в предков, что дает им силы повторить подвиги легенд прошлого. Другие же ощущают потерю близких, и воспоминания о них высвобождают внутренние резервы.  
Великий тотем духа еще сильнее сближает варвара с миром духом. Во время ярости персонажа окружают дух(и), атакуя боевую цель варвара. Каждый раунд дух атакует врага (не далее 3 метров), используя БАБ варвара и наносит 1д4 урона негативной энергией  
Также варвар с тотемом духа во время ярости частично проникает в мир духов, враги и сам варвар получают 10% шанс промахнуться в ближней атаке.  
Использование: Автоматически.

112 Тотем духа, великий

113  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем духа дает ярости силу духов прошлого или настоящего, будь то предки варвара или близкие ему почившие. У многих племен сильна вера в предков, что дает им силы повторить подвиги легенд прошлого. Другие же ощущают потерю близких, и воспоминания о них высвобождают внутренние резервы.  
Великий тотем духа укрепляет связь варвара духов. Во время ярости персонажа окружают дух(и), атакуя боевую цель варвара. Каждый раунд дух атакует врага (не далее 4.5 метров), используя БАБ варвара и наносит 1д6 урона негативной энергией  
Также варвар с тотемом духа во время ярости частично проникает в мир духов, враги и сам варвар получают 10% шанс промахнуться в ближней или дальней атаке.  
Связь духов и варвара становится так сильна, что все окружающие враги (не далее 3 метров) во время ярости получают 1д8 негативного урона каждый раунд.  
Использование: Автоматически.

114 Тотем тени, меньший

115  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем тени дает ярости скрытую тайную силу теней, темных планов или смертельных скрытых атак.  
Несмотря на то, что варвары часто считаются окружающими безрассудными воинами ближнего боя, отрицающими скрытность, некоторые из них находят в тенях полезные свойства победы над врагами, когда результат важнее всего.  
Малый тотем тени дает варвару начальную связь с миром теней. Во время ярости варвар получает способность Скрытой Атаки (1д6).  
Использование: Автоматически.

116 Тотем тени, средний

117  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 6, но не выше (ТОЛЬКО уровень 6)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем тени дает ярости скрытую тайную силу теней, темных планов или смертельных скрытых атак.  
Несмотря на то, что варвары часто считаются окружающими безрассудными воинами ближнего боя, отрицающими скрытность, некоторые из них находят в тенях полезные свойства победы над врагами, когда результат важнее всего.  
Средний тотем тени усиливает связь варвара с миром теней. Во время ярости варвар получает способность Скрытой Атаки (1д6) и бонус к навыкам Скрытность и Тихое Передвижение (1 x уровень варвара).  
Использование: Автоматически.

118 Тотем тени, великий

119  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем тени дает ярости скрытую тайную силу теней, темных планов или смертельных скрытых атак.  
Несмотря на то, что варвары часто считаются окружающими безрассудными воинами ближнего боя, отрицающими скрытность, некоторые из них находят в тенях полезные свойства победы над врагами, когда результат важнее всего.  
Великий тотем тени усиливает связь варвара с миром теней. Во время ярости варвар получает способность Скрытой Атаки (1д6) и бонус к навыкам Скрытность и Тихое Передвижение (1 x уровень варвара). Каждый успешное попадание по врагу наносящее урон понижает Силу цели на 1 пункт на 2 раунда (ДЦ 10 + Уровень Варвара vs Стойкость). Этим нельзя уменьшить силу врага ниже 3  
Использование: Автоматически.

120 Тотем огня, меньший

121  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем элементов дает варвару силу того элемента, с которым он связан. Некоторые варвары выбирают этот тотем из-за религии в этом регионе или личных предпочтений, другие, как в Долине Ледяного Ветра, имеют немного выбора: Лёд доминирует по всей Долине, однако есть те, кто выбирает огонь, чтобы противостоять, а не преклоняться стихии.  
Малый тотем элементов дает варвару начальную связь со стихией. Во время ярости варвар наносит +1 урон выбранной стихией.  
Использование: Автоматически.

122 Тотем огня, средний

123  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 6, но не выше (ТОЛЬКО уровень 6)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем элементов дает варвару силу того элемента, с которым он связан. Некоторые варвары выбирают этот тотем из-за религии в этом регионе или личных предпочтений, другие, как в Долине Ледяного Ветра, имеют немного выбора: Лёд доминирует по всей Долине, однако есть те, кто выбирает огонь, чтобы противостоять, а не преклоняться стихии.  
Средний тотем элементов укрепляет связь варвара со стихией. Во время ярости варвар наносит +2 урона выбранной стихией и получает защиту от этой стихии, равную 1/2 его уровня Варвара.  
Использование: Автоматически.

124 Тотем огня, великий

125  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем элементов дает варвару силу того элемента, с которым он связан. Некоторые варвары выбирают этот тотем из-за религии в этом регионе или личных предпочтений, другие, как в Долине Ледяного Ветра, имеют немного выбора: Лёд доминирует по всей Долине, однако есть те, кто выбирает огонь, чтобы противостоять, а не преклоняться стихии.  
Великий тотем элементов еще сильнее связывает варвара со стихией. Во время ярости варвар наносит +2 урона выбранной стихией, получает защиту от этой стихии, равную 1/2 его уровня Варвара. Также варвар получает шанс (19-20 из д20) провести мощную атаку энергией тотема, нанеся врагу (1дУровеньВарвара) урона.  
Использование: Автоматически.

126 Тотем льда, меньший

127  
Тип: Боевой  
Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
Тотем элементов дает варвару силу того элемента, с которым он связан. Некоторые варвары выбирают этот тотем из-за религии в этом регионе или личных предпочтений, другие, как в Долине Ледяного Ветра, имеют немного выбора: Лёд доминирует по всей Долине, однако есть те, кто выбирает огонь, чтобы противостоять, а не преклоняться стихии.  
Малый тотем элементов дает варвару начальную связь со стихией. Во время ярости варвар наносит +1 урон выбранной стихией.  
Использование: Автоматически.

128 Тотем льда, средний

122 Тотем огня, средний



144	Ярость бесстрашия	163	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Ярость так сильно занимает разум, что в нем не остается места страху. Во время ярости варвар получает иммунитет к заклинаниям и эффектам страха. Использование: Автоматически.
145		164	Ярость быстрого уклонения
146	Ярость чистого разума	165	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4 Описание: Нет ничего хуже врага, страшщегося битвы вблизи. Во время ярости варвара, враги, атакующие варвара дальнобойным оружием, получают 10% шанс промахнуться. Использование: Автоматически.
147	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 8 Описание: Концентрация в бою превыше всего. Даже во время варварской ярости. Варвар получает шанс повторить проваленный спасбросок по воле. (Как фит Slippery Mind у плута) Использование: Автоматически.	166	Ярость врага магов
148	Ярость слепой битвы	167	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4 Описание: Ярость варвара особенно направлена на врагов-заклинателей. Маги получают дополнительный урон (+1) Использование: Автоматически.
149	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Никакие иллюзии не могут помешать варвару настичь врага в битве. Во время ярости варвар получает способность Битва Вслепую. Использование: Автоматически.	168	Ярость сопротивления
150	Ярость хранителя	169	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Во время ярости варвар становится более стоек к воздействиям. Он получает +1 ко всем спасброскам. Использование: Автоматически.
151	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Ярость обостряет шестое чувство опасности варвара. Он получает +1 КБ (Уклонение). Использование: Автоматически.	170	Ярость поедателя заклинаний
152	Ярость крепкой кожи	171	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Заклинания не помеха яростному варвару. Он получает +2 спасброска сопротивления заклинаниям. Использование: Автоматически.
153	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 8 Описание: Ярость варвара позволяет переносить слабые раны без последствий. Варвар получает во время ярости дополнительное Сопротивление Урону -1 Использование: Автоматически.	172	Ярость ночного зрения
154	Ярость света	173	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Во время ярости глаза варвара проникают сквозь любую тьму. Он получает Инфразрение. Использование: Автоматически.
155	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4, любое доброе мировоззрение Описание: Не только паладины и жрецы служат силе света. Ярость варвара направлена на врагов добрых сил, и он наносит дополнительный урон +1 злым существам. Использование: Автоматически.	174	Ярость стремительных ударов
156	Ярость тьмы	175	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4 Описание: Одно оружие хорошо. Два - лучше. Во время ярости варвар получает способности Бой Двумя Оружиями и Амбидекстрия Использование: Автоматически.
157	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4, любое злое мировоззрение Описание: Не только Черные Стражи и жрецы служат силе тьмы. Ярость варвара направлена на врагов злых сил, и он наносит дополнительный урон +1 добрым существам. Использование: Автоматически.	176	Ярость стремительных ударов, великая
158	Ярость открытых возможностей	177	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 8, Ярость стремительных ударов Описание: Одно оружие хорошо. Два - лучше. Во время ярости варвар получает способность Улучшенного Боя Двумя Оружиями Использование: Автоматически.
159	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 8 Описание: Варвар может вовремя подметить успешно открывшегося врага. Во время ярости варвар получает +4 к Атаке по Возможности (как фит Opportunist) Использование: Автоматически.	178	Ярость спринтера
160	Ярость быстрого заживления	179	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 2 Описание: Если враг убегает, его всегда лучше догнать и добить. Во время ярости варвар получает дополнительную прибавку к скорости передвижения (15%) Использование: Автоматически.
161	Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4 Описание: Ярость - топливо для восстановления тела. Во время действия ярости варвар получает регенерацию +1 Использование: Автоматически.	180	Ярость рассечения
162	Ярость лечения ран		

181	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4 Описание: Много врагов это хорошо для варвара. Во время ярости он получает способность Рассечение. Использование: Автоматически.</p>	197	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, ловкость 13 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в легкой броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>
182	Ярость рессечения, великая	198	Фокус на доспехах, кожаный доспех
183	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 6, Ярость рассечения Описание: Много врагов это хорошо для варвара. Во время ярости он получает способность Великое Рассечение. Использование: Автоматически.</p>	199	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, ловкость 14 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в легкой броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>
184	Ярость хаоса	200	Мощный бросок
185	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 4, любое хаотичное мировоззрение Описание: Не только жрецы и избранники богов служат Хаосу. Ярость варвара направлена на врагов сил хаоса, и он наносит дополнительный урон +1 законопослушным существам. Использование: Автоматически.</p>	201	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 2 и выше, сила 13 и выше Описание: Персонаж научился правильно использовать свою силу и меткость для метания оружия во врага. При критическом броске кубика (19-20 d20) находящийся за целью враг (не далее 2 метров от нее) получает 50% любого урона, полученного целью. Использование: Автоматически.</p>
186	Фокус на доспехах, латы	202	Ярость света, великая
187	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, сила 14 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в тяжелой броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>	203	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 10, ярость света, любое доброе мировоззрение Описание: Не только паладины и жрецы служат силе света. Ярость варвара направлена на врагов добрых сил, и он наносит дополнительный урон + 1d4 злым существам. Использование: Автоматически.</p>
188	Фокус на доспехах, полулаты	204	Ярость тьмы, великая
189	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, сила 13 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в тяжелой броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>	205	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 10, ярость тьмы, любое злое мировоззрение Описание: Не только Черные Стражи и жрецы служат силе тьмы. Ярость варвара направлена на врагов злых сил, и он наносит дополнительный урон + 1d4 добрым существам. Использование: Автоматически.</p>
190	Фокус на доспехах, ламеллярный/составной доспех	206	Ярость хаоса, великая
191	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, сила 12 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в тяжелой броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>	207	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 10, ярость хаоса, любое хаотичное мировоззрение Описание: Не только жрецы и избранники богов служат Хаосу. Ярость варвара направлена на врагов сил хаоса, и он наносит дополнительный урон + 1d4 законопослушным существам. Использование: Автоматически.</p>
192	Фокус на доспехах, кольчуга/нагрудник	208	Ярость врага магов, великая
193	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, сила 11 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в средней броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>	209	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 10, ярость врага магов Описание: Ярость варвара особенно направлена на врагов-заклинателей. Маги получают дополнительный урон (+1d4) Использование: Автоматически.</p>
194	Фокус на доспехах, кольчужная рубашка/чешуйчатый доспех	210	Ярость крепкой кожи, великая
195	<p>Тип: Боевой Требования: Базовый Бонус Атаки 6 и выше, сила 10, ловкость 12 и выше Описание: Ваш персонаж так долго пробыл в средней броне, что научился использовать ее более эффективно, получая +1 Поглощение Урона если персонаж не застигнут врасплох (flat-footed) во время атаки. Использование: Автоматически.</p>	211	<p>Тип: Боевой Требования: Варвар уровня 14 Описание: Ярость варвара позволяет переносить слабые раны без последствий. Варвар получает во время ярости дополнительное Сопротивление Урону -/2 Использование: Автоматически.</p>
196	Фокус на доспехах, доспех из шкур/выдубленной кожи	212	Тотем природы, меньший

Тип: Боевой  
 Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
 Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
 В то время как все или большинство тотемов воплощают в себе разрушительные силы, тотем природы, по названию, похож на мирную вещь. Однако, те кто был под яростным градом, штормом или при землетрясении, знает, что природа может быть не только созидательной, но и непредсказуемой разрушительной силой. Тотем природы распространен в тяжелых для проживания местах или же наоборот, в местах, где сильны друидские традиции, которым нужны охранники и каратели там, где не справляются рейнджеры.  
 Малый тотем природы дает варвару начальной понимание ее непредсказуемости. Во время ярости персонажа защищает от атак вблизи сама мать природа. 10% физического урона по варвару в ближнем бою отражается обратно в атакующего врага одной из четырех случайных природных стихий (огонь, лед, молния, кислота).  
 Использование: Автоматически.

214 Тотем природы, средний

215

Тип: Боевой  
 Требования: Персонаж-варвар уровня 6, но не выше (ТОЛЬКО уровень 6)  
 Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
 В то время как все или большинство тотемов воплощают в себе разрушительные силы, тотем природы, по названию, похож на мирную вещь. Однако, те кто был под яростным градом, штормом или при землетрясении, знает, что природа может быть не только созидательной, но и непредсказуемой разрушительной силой. Тотем природы распространен в тяжелых для проживания местах или же наоборот, в местах, где сильны друидские традиции, которым нужны охранники и каратели там, где не справляются рейнджеры.  
 Средний тотем природы дает варвару хорошее понимание ее непредсказуемости. Во время ярости персонажа защищает от атак вблизи и противоположенных сил сама мать природа. 10% физического урона по варвару в ближнем бою отражается обратно в атакующего врага одной из четырех случайных природных стихий (огонь, лед, молния, кислота). Кроме того, варвар получает иммунитет к 20% негативной энергии, +2 спасброска против эффектов смерти, яда и болезни.  
 Использование: Автоматически.

216 Тотем природы, великий

217

Тип: Боевой  
 Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
 Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
 В то время как все или большинство тотемов воплощают в себе разрушительные силы, тотем природы, по названию, похож на мирную вещь. Однако, те кто был под яростным градом, штормом или при землетрясении, знает, что природа может быть не только созидательной, но и непредсказуемой разрушительной силой. Тотем природы распространен в тяжелых для проживания местах или же наоборот, в местах, где сильны друидские традиции, которым нужны охранники и каратели там, где не справляются рейнджеры.  
 Великий тотем природы дает варвару полное понимание ее непредсказуемости. Во время ярости персонажа защищает от любых атак и противоположенных сил сама мать природа. 10% физического и любого элементального урона по варвару отражается обратно в атакующего врага одной из четырех случайных природных стихий (огонь, лед, молния, кислота). Кроме того, варвар получает иммунитет 40% негативной энергии, +4 спасброска против эффектов смерти, яда и болезни.  
 Использование: Автоматически.

218 Тотем смерти, меньший

Тип: Боевой  
 Требования: Персонаж-варвар уровня 2, но не выше (ТОЛЬКО уровень 2)  
 Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
 Часто непонятые даже своими сородичами или близкими, те кто выбрал тотем смерти это классические мрачные одиночки. Несмотря на темное название, тотем смерти не обязательно значит разрушение и убийство. Кто-то из варваров находит смерть неизбежным будущим, принятие которого дает силу сражаться там, где другие бы уже пали в бою. Другие же видели столько смерти, что устали от нее и отпустили страх перед ней. Ну и конечно, много таких, которые просто любят приносить ее другим, этим отгоняя смерть от себя самих.  
 Малый тотем смерти означает принятие варваром ее существования и неизбежности. Постоянно ожидающий смерти варвар оттачивает свои рефлексы, получая фит Evasion, позволяющий получить 0 урона там, где спасбросок по Рефлексу позволяет получить 50% урона.  
 Использование: Автоматически.

220 Тотем смерти, средний

221

Тип: Боевой  
 Требования: Персонаж-варвар уровня 6, но не выше (ТОЛЬКО уровень 6)  
 Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
 Часто непонятые даже своими сородичами или близкими, те кто выбрал тотем смерти это классические мрачные одиночки. Несмотря на темное название, тотем смерти не обязательно значит разрушение и убийство. Кто-то из варваров находит смерть неизбежным будущим, принятие которого дает силу сражаться там, где другие бы уже пали в бою. Другие же видели столько смерти, что устали от нее и отпустили страх перед ней. Ну и конечно, много таких, которые просто любят приносить ее другим, этим отгоняя смерть от себя самих.  
 Средний тотем смерти означает, что власть смерти над варваров уменьшается. Постоянно ожидающий смерти варвар оттачивает свои рефлексы, получая фит Evasion, позволяющий получить 0 урона там, где спасбросок по Рефлексу позволяет получить 50% урона. Один раз в день во время ярости варвар получает шанс избежать смерти, рефлекторно избежав потенциально смертельного удара как с помощью фита Defensive Roll.  
 Использование: Автоматически.

222 Тотем смерти, великий

223

Тип: Боевой  
 Требования: Персонаж-варвар уровня 10, но не выше (ТОЛЬКО уровень 10)  
 Описание: Каждый тотем это духовное или физическое воплощение того, откуда варвар черпает свою мотивацию для ярости, одна из основополагающих ее причин, дар или проклятье.  
 Часто непонятые даже своими сородичами или близкими, те кто выбрал тотем смерти это классические мрачные одиночки. Несмотря на темное название, тотем смерти не обязательно значит разрушение и убийство. Кто-то из варваров находит смерть неизбежным будущим, принятие которого дает силу сражаться там, где другие бы уже пали в бою. Другие же видели столько смерти, что устали от нее и отпустили страх перед ней. Ну и конечно, много таких, которые просто любят приносить ее другим, этим отгоняя смерть от себя самих.  
 Великий тотем смерти означает, что отныне смерть следует за варваром повсюду, питая ее ярость и жизнь. Постоянно ожидающий смерти варвар оттачивает свои рефлексы, получая фит Evasion, позволяющий получить 0 урона там, где спасбросок по Рефлексу позволяет получить 50% урона. Один раз в день во время ярости варвар получает шанс избежать смерти, рефлекторно избежав потенциально смертельного удара как с помощью фита Defensive Roll. Кроме того, убивая физическим уроном любое разумное существо (Интеллект 6 и выше), варвар излечивается на 1 хп за каждый Хит Дайс (уровень) умершего, питаясь его агонией (злые персонажи) либо одной волей продолжая жить и идти вперед после свидетельства чужой смерти.  
 Использование: Автоматически.

224 Мистический рыцарь

Мистический рыцарь уделяет равное внимание совершенствованию своих боевых навыков и постижению тайн волшебства. Это очень разносторонний боец - он может атаковать группу противников огненным шаром или же сражаться с врагом с мечом в руке. Мистический рыцарь хорош тем, что может применять оптимальную тактику против любого противника, атакуя магией физически крепких врагов и используя силу оружия против заклинателей.

Мистические рыцари делают свое время между физическими тренировками, чтобы стать хорошими солдатами, и изучением тайной магии, чтобы выучить более могущественные заклинания. Как правило, они являются индивидуалистами, ибо совершенствование сразу в двух совершенно не связанных друг с другом областях требует больших затрат времени и огромных усилий.

Требования:

Навыки: владение оружием (боевое).

Чтение заклинаний: способность творить тайные заклинания 2-го уровня.

Характеристики класса:

Хит пойнтов за уровень: d7

Базовый модификатор атаки: высокий (Мистический рыцарь получает +1 к Базовому модификатору атаки на каждом новом уровне).

Высокие спасброски: по стойкости.

Владение оружием: нет.

Ношение брони: нет.

Очки умений: 2 + модификатор интеллекта.

Умения класса: концентрация, алхимия, изготовление доспехов, изготовление ловушек, изготовление оружия, знание, парирование и определение заклинаний.

Колдовство мистического рыцаря: Каждый раз, когда персонаж получает новый уровень в классе Мистического рыцаря, он приобретает возможность применять заклинания дополнительное число раз в день (и изучить новые заклинания, если это возможно), а также повышает свой эффективный уровень колдующего, как если бы он одновременно получил уровень в классе заклинателя тайной магии, который он имел до того, как стал Мистическим рыцарем. Если персонаж имел несколько классов заклинателей тайной магии, то в момент выбора престиж-класса необходимо указать, какой именно класс творца тайных заклинаний будет получать бонусы от роста уровня Мистического рыцаря.

РАЗВИТИЕ:

Уровень 1: - Бонусная способность

Уровень 2: -

Уровень 3: -

Уровень 4: -

Уровень 5: - Бонусная способность

Уровень 6: -

Уровень 7: -

Уровень 8: -

Уровень 9: - Бонусная способность

Уровень 10: - Боевая Аркана

Бонусная способность (1, 5, 9) точно такая же, как у Воина на четных уровнях.

На 10 уровне Мистический Рыцарь приспосабливается к любой боевой обстановке, получая + 10 очков навыка Концентрации (Epic Skill Focus Concentration)

Мистический Теург предлагает раннее невозможное - стать одновременно заклинателем тайных и божественных заклинаний.

Стирая линию между божественным и тайным, Мистические Теурги черпают силу одновременно из божественных источников и заплесневелых томов. В то время как большинство заклинателей один путь к волшебной силе, Мистические Теурги идут по двум дорогам сразу, одновременно обладая заклинаниями, общими клерикам и волшебникам. Мистические Теурги имеют невероятное разнообразие заклинаний. В нужное время Мистический Теург может произнести почти любое заклинание. В то время как Мистический Теург не имеет непрерывного продвижения заклинаний как клерик, волшебник или колдун, он восполняет это универсальностью. Мистические Теурги часто одержимы волшебными знаниями, путешествуя к концам света, чтобы изучить новые секреты тайного волшебства или божественного понимания.

Поскольку Мистический Теург использует и тайные и божественные заклинания, все персонажи этого класса – мультиклассовые заклинатели. Клерик/колдун и Клерик/Волшебник – наиболее распространенные Мистические Теурги, а Друид/Колдун и Друид/Волшебник почти неслыханны. Мистические Теурги увлечены магией вне зависимости от ее формы. Они постоянно находятся в состоянии охоты за мощными магическими изделиями и новыми тайными заклинаниями. Мистические Теурги используют волшебную силу божества, которому они поклоняются.

Хиты за уровень: d6

#### Требования

Чтобы стать Мистическим Теургом, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Знание (аркана) 6 очков, Знание (религия) 6 очков.

Колдовство: Способность читать тайные и божественные заклинания 2-го уровня

Способности: Тайная форма (друид) или Тайное изгнание (клерик)

#### Навыки Класса

Навыки класса Мистического Теурга:

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

#### Особенности Класса

Все следующее – особенности престиж-класса Мистический Теург

Оружие и Мастерство Брони: Мистические Теурги не получают никакого мастерства с любым оружием или броней.

Спасброски: высокая Воля, Низкие рефлексы и Стойкость

Прогресс атаки: низкий

Заклинания в день: Когда получен новый уровень Мистического Теурга, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс и в любом божественном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания изделия, способности барда или убийцы и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень Мистического Теурга к уровню другого тайного и божественного колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Например, Клерик 3/Волшебник 3, который берет уровень Мистического Теурга, имеет тот же самый доступ к периодам как Клерик 4 и Волшебник 4. Но его способность Иззнать Нежить будет как у Клерика 3 левела и фамильяр Волшебника больше не получит новые возможности

#### Уровень Заклинания в лень

1 +1 уровень существующего тайного и божественного колдовского класса

2 +1 уровень существующего тайного и божественного колдовского класса, Пробитие Заклинаний (Spell Penetration)

232	Тайное Изгнание	243	Ловкач обучен сосредотачивать свои защитные способности на противнике. Он получает бонус +1 КЗ к Уклонению (Dodge Bonus AC). На 5 уровне этот бонус равен +1, и повышается на 1 каждые 5 уровней (10, 15...).
233	Готовящиеся к пути Мистического Теурга клерики должны, разумеется, получить разрешение у своего божества на этот особенный путь владения магией. Этот персонаж получил нужное благословение, и теперь при использовании способности Изгнание Нежити уровень клерика складывается с уровнем мистического теурга для всех проверок.		Использование: Автоматически в бою
234	Тайная Форма	244	Уклонение Ловкача, III
235	Готовящиеся к пути Мистического Теурга друиды должны, разумеется, получить разрешение у своего божества на этот особенный путь владения магией. Этот персонаж получил нужное благословение, и теперь друид получает способность Дикой Формы. Она не заменяет получаемую на 5-ум уровне Дикую Форму Друида, но при ее использовании уровень друида и мистического теурга суммируется для определения длительности и прочих проверок. Тайная Форма доступна лишь один раз в день, несмотря на уровень Мистического Теурга.	245	Ловкач обучен сосредотачивать свои защитные способности на противнике. Он получает бонус +1 КЗ к Уклонению (Dodge Bonus AC). На 5 уровне этот бонус равен +1, и повышается на 1 каждые 5 уровней (10, 15...).
236	Синергия Теурга I		Использование: Автоматически в бою
237	Мистический Теург получает ощутимые плюсы для своей магии, когда использует свои обе магические стороны поочередно. Каждое наложенное Теургом заклинание оставляет после себя божественный или арканый след, благодаря чему следующее наложенное Теургом заклинание, если оно принадлежит другому пути, накладывается значительно быстрее.  Пример: Теург накладывает заклятие Благословения из своего Жреческого списка заклинаний, после чего он использует Магическую Стрелу из списка заклинаний Волшебника. В этом случае Магическая Стрела будет наложена ускоренно, как и следующее Жреческое заклинание (но не Арканное).  Эффект действует до 3 раундов либо до того момента, как наложенные заклинания перестанут чередовать Божественные/Арканые списки.  Синергия Теурга I автоматически применяет ускорение чередующихся заклинаний для магии 0-3 круга.	246	Уклонение Ловкача, IV
238	Синергия Теурга II	247	Ловкач обучен сосредотачивать свои защитные способности на противнике. Он получает бонус +1 КЗ к Уклонению (Dodge Bonus AC). На 5 уровне этот бонус равен +1, и повышается на 1 каждые 5 уровней (10, 15...).
239	Мистический Теург получает ощутимые плюсы для своей магии, когда использует свои обе магические стороны поочередно. Каждое наложенное Теургом заклинание оставляет после себя божественный или арканый след, благодаря чему следующее наложенное Теургом заклинание, если оно принадлежит другому пути, накладывается значительно быстрее.  Пример: Теург накладывает заклятие Благословения из своего Жреческого списка заклинаний, после чего он использует Магическую Стрелу из списка заклинаний Волшебника. В этом случае Магическая Стрела будет наложена ускоренно.  Эффект действует до 3 раундов либо до того момента, как наложенные заклинания перестанут чередовать Божественные/Арканые списки.  Синергия Теурга II автоматически применяет ускорение чередующихся заклинаний для магии 0-6 круга.		Использование: Автоматически в бою
240	Уклонение Ловкача, I	248	Уклонение Ловкача, V
241	Ловкач обучен сосредотачивать свои защитные способности на противнике. Он получает бонус +1 КЗ к Уклонению (Dodge Bonus AC). На 5 уровне этот бонус равен +1, и повышается на 1 каждые 5 уровней (10, 15...).	249	Ловкач обучен сосредотачивать свои защитные способности на противнике. Он получает бонус +1 КЗ к Уклонению (Dodge Bonus AC). На 5 уровне этот бонус равен +1, и повышается на 1 каждые 5 уровней (10, 15...).
	Использование: Автоматически в бою		Использование: Автоматически в бою
242	Уклонение Ловкача, II	250	Уклонение Ловкача, VI
		251	Ловкач обучен сосредотачивать свои защитные способности на противнике. Он получает бонус +1 КЗ к Уклонению (Dodge Bonus AC). На 5 уровне этот бонус равен +1, и повышается на 1 каждые 5 уровней (10, 15...).
			Использование: Автоматически в бою
		252	Проницательный удар
		253	На 3-ем уровне, ловкач способен направить свою искусную атаку туда, где он нанесет большее повреждение. Он применяет свой бонус Интеллекта (если есть таковой) в качестве бонуса к броскам повреждения (в дополнение к любому бонусу Силы, который у него есть) с любым облегченным оружием, также как любым другим оружием, которое может использоваться с Искусностью в оружии, типа рапиры или кнута. Цели, невосприимчивые к коварным атакам или критическим попаданиям, также невосприимчивы к проницательному удару фехтовальщика. Фехтовальщик не может использовать эту способность при ношении средних или тяжелых доспехов.
		254	Грация, I
		255	На 2-ом уровне ловкач получает +1 бонус компетентности к спасброскам Рефлексов. Этот бонус увеличивается до +2 на 11-ом уровне и до +3 на 20-ом уровне. ловкач теряет этот бонус при ношении средних или тяжелых доспехов
		256	Грация, II
		257	На 2-ом уровне ловкач получает +1 бонус компетентности к спасброскам Рефлексов. Этот бонус увеличивается до +2 на 11-ом уровне и до +3 на 20-ом уровне. ловкач теряет этот бонус при ношении средних или тяжелых доспехов
		258	Грация, III
		259	На 2-ом уровне ловкач получает +1 бонус компетентности к спасброскам Рефлексов. Этот бонус увеличивается до +2 на 11-ом уровне и до +3 на 20-ом уровне. ловкач теряет этот бонус при ношении средних или тяжелых доспехов
		260	Грация, IV

На 2-ом уровне ловкач получает +1 бонус компетентности к спасброскам Рефлексов. Этот бонус увеличивается до +2 на 11-ом уровне и до +3 на 20-ом уровне. Ловкач теряет этот бонус при ношении средних или тяжелых доспехов

262 Улучшенное фланкирование

263 Требования: БАБ 6+, Сила и Ловкость 13+

Проведя удачную атаку против врага, который не находится в бою либо атакует в данный момент другого персонажа, фланкирующий получает бонус атаки +2 против этого врага на следующий раунд.

264 Ослабляющее попадание

265 При критическом броске 19-20 дайса d20 персонаж повреждает Силу врага на 2 очка на протяжении 10 раундов. ДЦ на спасение эффекта 10 + урон от атаки (стойкость).

266 Ранящее попадание

267 При критическом броске 19-20 дайса d20 персонаж повреждает Телосложение врага на 2 очка на протяжении 10 раундов. ДЦ на спасение эффекта 10 + урон от атаки (стойкость). Складывается с повреждением силы от Ослабляющего попадания.

268 Скальд

269 Скальды

270 скальд

Когда-то давно, во времена первых цивилизаций людей, среди северных племен появились первые скальды. Основываясь на традициях устных баллад, песен и историй о героях прошлого, они сами стали героями настоящего, соединив в себе ярость примитивной битвы с гулкими эпосами о предках.

В нынешнее время скальд это более универсальное понятие, однако все скальды любой расы и в любой местности берут свои корни от первых людских.

Скальд это воплощение эмоциональности и хаотичности. Неся в себе истории о древних воителях, скальд сам стремится повторить их подвиги, и воспеть себя в бессмертных поэмах. Благодаря наследственной памяти скальдов или же десятках текстов, которые он прочитал, они рассказывают истории о прошлых войнах, забытых королях и великих героях так, словно они сами участвовали в этих событиях. Древние стихи, часто на древних же языках, не имеют структурированности или четкой последовательности. В устах скальда они меняются в зависимости от ситуации или настроения скальда, воодушевляя союзников вне зависимости от окружения и подбывая ключ к сердцам даже самых черствых существ.

Скальд чаще всего не использует никаких инструментов или музыки, кроме своего голоса, поэтому окружающими он воспринимается как "великолепный", пробираясь в самые чертоги мыслей слушающего и рисуя живые картины. В итоге, Скальд это герой, который делает героем самого себя, чаще всего хвастливый и самоуверенный в глазах других. В компаниях скальд если не лидер, то как минимум заметная фигура, как в социальном кругу, так и в бою, одновременно поражая врагов оружием и воодушевляя союзников песней, магией или примером собственной безрассудной отваги.

Требования: Хаотичное мировоззрение. Скальд берет самые природные эмоции от варвара и барда, поэтому он может быть только хаотичным.

Особенности: Способность входить в состояние в ярости варвара как минимум 2 раза в день.  
Песнь барда 3 уровня или выше.  
Знание истории (6) и Исполнение (6)

Характеристики класса:

Хит пойнтов за уровень: d9

Базовый модификатор атаки: высокий (Скальд получает +1 к Базовому модификатору атаки на каждом новом уровне).

Высокие спасброски: по стойкости и воле

Владение оружием: нет.

Ношение брони: нет.

Очки умений: 5 + модификатор интеллекта.

Умения класса:

РАЗВИТИЕ:

Уровень 1: - Честолюбивая кровь. Скальд это часть древних традиций и родословной великих воинов-поэтов, для которых поэзия и сражение это равные по значимости формы искусства. Их героизм воодушевляет скальда на все новые и новые подвиги.

Уровень скальда складывается с уровнем варвара для проверок длительности и эффектов Ярости Варвара, также уровень скальда складывается с уровнем барда для проверок длительности и эффектов Песни Барда. Эта способность НЕ увеличивает количество доступных дневных использований Ярости и Песни.

Уровень 2: Дополнительная песня барда, 4 раза в день (если еще нет)

Уровень 3: Эпос Здесь и Сейчас. Начиная с третьего уровня, скальд способен взывать к мастерству его предков или учителей. Связывая воедино боевую ярость варвара и ораторское искусство барда, Скальд декларирует наиболее подходящий под сражение или ситуацию эпический стих.

При этом его чувства так сильны и искренни, что он проживает события эпоса внутри себя. Во время активации этой способности, Скальд и его союзники вокруг получают эффект Песни Барда соответствующего уровня Барда+Скальда. Кроме того, сам Скальд владеет в

Класс - Ловкач (Swashbuckler)

Ловкач - это дерзкий щеголеватый тип, предпочитающий использовать проворство и сообразительность вместо грубой силы. Этим он отличается как в бою, так и в повседневной жизни, что, несомненно, делает его весьма разносторонним персонажем.

Ловкачи пускаются в приключения по различным причинам, в зависимости от своего мировоззрения и происхождения. Одни стремятся восстановить попорченную справедливость, другие гонятся за славой и удачей. Всех Ловкачей, однако, объединяет общее свойство впутываться в различные истории, невзирая на их собственное к этому отношение, когда кто-нибудь вовлечет их туда.

В бою Ловкач объединяет свое изящество и навыки с исключительной отвагой. В отличие от обычных Воинов или Варваров Ловкач не может, напролом рубя направо и налево, наносить огромный урон врагу, он предпочитает быть более проворным и подвижным, чем большинство бойцов ближнего боя. Когда Ловкач внимательно ведет себя в бою, он становится смертельно опасным противником (не говоря уж о том, что его тяжело загнать в угол). Кроме того, в отличие от большинства воинов, Ловкачи умеют вести себя в обществе.

Многие Ловкачи – выходцы из знати, хотя им может стать любой, кто предпочитает изящество силе, независимо от своего происхождения. Однако есть одна общая черта, объединяющая Ловкачей, - все они выходцы из городской среды, при этом неважно, выросли ли они на задворках трущоб или в королевских залах. Ловкачи склонны рассматривать других Ловкачей скорее как соперников, нежели как союзников, даже если они объединены общей целью. Потребность Ловкачей быть в центре внимания часто перевешивает их здравомыслие, проводя к дружескому соперничеству, а иногда - к полному недоверию и антипатии.

Характеристики класса:

Хит поинтов за уровень: d10

Базовый модификатор атаки: высокий (Ловкач получает +1 к Базовому модификатору атаки на каждом новом уровне).

Высокие спасброски: по Стойкости.

Владение оружием: простое и боевое оружие.

Ношение брони: легкие доспехи.

Очки умений: 4 + модификатор Интеллекта (x4 при создании персонажа).

Умения класса:

Дополнительные навыки Эпического Ловкача: - На 24-м и 28-м уровнях в своем классе Ловкач получает по одному дополнительному навыку. Он может выбрать любой общедоступный или эпический навык, если удовлетворяет требованиям, необходимым для его получения.

РАЗВИТИЕ:

Уровень 1:

- Фехтование легким оружием - Персонаж, обладающий этим навыком, искусно владеет рапирой (если персонаж среднего размера), оружием ближнего боя маленького и крошечного размера, а также безоружным ударом. Сражаясь этими видами оружия или без оружия, он выполняет броски атаки с модификатором Ловкости вместо Силы (если его Ловкость выше, чем Сила).  
Уровень 2:

- Грация (+1) - Начиная со 2-го уровня, Ловкач получает бонус +1 к спасброскам по Реакции. Ловкач теряет этот бонус, если он носит средние или тяжелые доспехи.

Уровень 3:

- Проницательный удар - Начиная с 3-го уровня, Ловкач получает возможность проводить атаки легким оружием, нанося при этом больший урон, чем обычно. Если он вооружен любым оружием, к которому применяется навык "Фехтование легким оружием", то к наносимому урону добавляется не только модификатор Силы (как обычно), но и модификатор Интеллекта (если он