

Гоблины

Подобно остальным гуманоидным народам, у гоблинов существует множество различных подвидов и культур, каждая из которых имеет свои собственные идеалы. Они называют свой народ рогабрин (что в переводе с гоблинского означает «подобные нам») и являются одним из самых многочисленных гуманоидных видов в мире. Их можно встретить везде, где селятся люди, а также в местах, которых другие избегают — вроде глубоких пещер.

Длинные руки и продолговатые пальцы ног делают их отлично приспособленными к лесной среде. Гоблины комфортно обустроивают города на верхушках деревьев и в подземных пространствах со сталактитами, уступами и пропастями. Остальные предпочитают жить в тесных кварталах поселений.

Гоблины, скрещивающие мечи с искателями приключений, — худшие представители этого народа: воры и убийцы, которых сторонятся их сородичи и которые вынуждены жить на задворках общества.

Сила в количестве. И в обществе, и в изгнании гоблины выживают и процветают, так как работают сообща. Одиноким гоблин, оказавшийся сам по себе, испытывает ужас. Десяток гоблинов-бандитов чрезвычайно (и, возможно, чрезмерно) уверен в себе. Такие группы промышляют разбоем, устраивая засады на путников на своей территории, будь то пустыня, лес или подземелье. Более крупные группы могут стать беспринципными наёмниками на службе злодеев. В любой ситуации они предпочтут нападать толпой и бежать, когда потеряют численное преимущество.

Подвижные и незаметные. Низкорослые, гибкие и длиннорукие, гоблины проворны, скрытны и ловки от природы. Гоблины, выжившие в дикой природе и извилистых пещерах, используют свою природную ловкость, чтобы скрываться от угроз и бежать, когда их находят. Эти хитрые бойцы могут нестись в гущу сражения, подрывая колени противников, или пускать стрелы, перепрыгивая с дерева на дерево.

Гоблинская магия. Некоторые изгнанные гоблины заключают договоры со злыми существами — архифеями, божествами, дьяволами — для получения магической силы. Гоблины-ассасины черпают тьму из душ своих жертв, а гоблины-проклинатели насылают волшебную порчу, держа врагов на расстоянии.

Гоблины-спутники. Храбрые гоблины иногда присоединяются к искателям приключений в качестве спутников. Их малый размер позволяет им поддерживать союзников в качестве скрытных плутов.

Проворныши

Шестилапый крылатый грызун размером с кошку, проворныш двигает когтистыми лапками во время полета и будто бежит по воздуху. Гоблины приучают их царапать когтями лица врагов, поскольку их ступни выделяют токсин, вызывающий временную слепоту.

Боевой паук

Гоблины приручили огромных арахнидов, чтобы мчать верхом на них в бой. Бритвенные лапы боевого паука несут его над вражескими войсками, а лучники поливают стрелами с платформы на спине чудовища. Во время облавы паук вкидывает брюшко, чтобы забросить воинов со спины в гущу сражения.

Королева Баргнот

Королева Баргнот — гроза Высокого тракта — возглавляет гоблинов Зазубренного клинка, грабящих караваны. До её появления дела гоблинов шли не очень — они нападали неорганизованно и только на самых слабых путешественников. Когда она убила своего предводителя и стала самопровозглашенной королевой, всё изменилось. Зазубренный клинок прорыл разветвлённую сеть тоннелей в мягкой земле под Высоким трактом. Секретные ходы позволяют гоблинам совершать скоординированные атаки и исчезать прежде, чем их жертвы успеют организовать что-то в ответ. Когда королева не планирует набег, её воины тренируются, награждая лучших и наказывая ленивых.

Королева Баргнот окружает себя воинами. Сначала она вступает в бой вместе с ними, а когда у неё остаётся половина хитов — отходит назад, чтобы командовать с безопасного расстояния.

Блоки характеристик

Этот раздел содержит блоки характеристик гоблинов.

ГОБЛИН-АССАСИН

*Маленький гуманоид (гоблин),
любое мировоззрение*

ПАРТИЗАН 1/2 УО
100 Опыта

Класс защиты 15 (клёпаный кожаный доспех)

Хиты 16 (3к6 + 6)

Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки общий, гоблинский

Бонус владения +2

Удар в спину. Когда у ассасина имеется преимущество к броскам атаки против существа, не являющегося конструктом или нежитью, он дополнительно наносит 1к6 урона и кровотечение, которое длится, пока цель не восстановит хотя бы 1 хит. Кровотечение заставляет существо терять в начале каждого его раунда по 2 хита за каждую кровоточащую рану. Любое существо может действием перевязать все раны, оканчивая эффект.

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Призыв теней (1/день). 10-футовая сфера волшебной тьмы на 1 минуту разрастается из точки, которую ассасин может видеть. Ассасин может видеть в этой волшебной тьме. В начале своего хода он может переместить тьму на 30 футов в точку, которую может видеть. Если ассасин получает урон, эффект оканчивается.

Бонусные действия

Украдкой. Ассасин совершает действие Засада.

Гоблин-босс <i>Маленький гуманоид (гоблин), любое мировоззрение</i>	ПОДДЕРЖКА 2 УО 450 ОПЫТА
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------

Класс защиты 17 (клéпаный кожаный доспех, щит)
Хиты 36 (8кб + 8)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Спасброски Лов +5, Муд +3
Навыки Проницательность +3, Запугивание +2,
Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки общий, гоблинский
Бонус владения +2

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Действия

Мультиатака. Босс совершает две атаки коротким мечом или коротким луком. Он может использовать приказ вместо одной из этих атак.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1кб + 3) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 6 (1кб + 3) колющего урона.

Приказ. Босс выбирает одного видимого союзника в пределах 30 футов. Если цель может слышать босса, она может реакцией переместиться со своей обычной скоростью или совершить одну атаку оружием.

Бонусные действия

Безрассудство (перезарядка 6). Каждый согласный союзник в пределах 30 футов от босса, который может его слышать, становится безрассудным до начала следующего хода босса. Безрассудное существо совершает с преимуществом броски атак, и броски атаки по нему производятся с преимуществом.

Реакции

Трусливый командир. Когда по боссу попадает атака существа, которое он может видеть, он может реакцией выбрать своего союзника в пределах 5 футов. Атака попадает по этому союзнику.

Гоблин-проклинатель <i>Маленький гуманоид (гоблин), любое мировоззрение</i>	КОНТРОЛЛЕР 1 УО 200 ОПЫТА
-------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 27 (5кб + 10)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Спасброски Муд +2
Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки общий, гоблинский
Бонус владения +2

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Действия

Токсичное касание. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 30 фт., одна цель. Попадание: 7 (2кб) урона ядом, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12 иначе будет отравлена на 1 минуту (повторные спасброски в конце хода).

Проклятие ломких костей. Проклинатель выбирает одно видимое существо в пределах 60 футов. Кости цели начинают болезненно разрушаться до конца её следующего хода. Если до этого момента цель по собственной воле переместится или использует действие, бонусное действие или реакцию, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12 иначе получит 9 (2к8) некротического урона.

Ко мне! Проклинатель выбирает до двух согласных видимых существ в пределах 30 футов. Каждое существо телепортируется в незанятое пространство в пределах 5 футов от проклинателя.

Болезнетворное проклятие (2/день). Проклинатель выбирает одно видимое существо в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 12. При провале цель падает ничком и не может встать в течение 1 минуты (повторные спасброски в конце хода).

Реакции

Трусливый командир. Когда по проклинателю попадает атака существа, которое он может видеть, он может реакцией выбрать своего союзника в пределах 5 футов. Атака попадает по этому союзнику.

Гоблины и волшебные предметы

Гоблины-разбойники иногда крадут магические предметы, которые помогают им в их профессии. Быстрым и ловким гоблинам полезны волшебные предметы, усиливающие их другие способности, например, повязка интеллекта или зелье силы великана. Предметы, дающие новые способности, такие как помело полёта или кольцо телекинеза, делают встречи с гоблинами запоминающимися и неожиданными. Гоблины, которым повезло иметь тайник с зельями лечения, частенько кладут туда и зелье яда, чтобы наказать наглых воров.

Гоблин-проклинатель

Гоблин-миньон <i>Маленький гуманоид (гоблин), любое мировоззрение</i>	Миньон 1/4 УО 10 опыта
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------

Класс защиты 14 (кожаный доспех, щит)
Хиты 6
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки общий, гоблинский
Бонус владения +2

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Миньон. Если миньон получает урон от атаки или в результате провала спасброска, его хиты уменьшаются до 0. Миньон, получивший урон от иного эффекта, умирает, если этот урон равен или превышает максимальное количество его хитов, в противном случае он не получает никакого урона.

Крошечные ранения. Если видимый враг начинает ход в пределах 5 футов от трёх и более гоблинов-миньонов, он должен преуспеть в спасброске Ловкости иначе получит 1 колющий урон от каждого гоблина-миньона в пределах 5 футов. УС этого спасброска равен 10 + количество гоблинов-миньонов в пределах 5 футов.

Действия

Кинжал (групповая атака). Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: 1 колющий урон.

Тактика гоблинов

Гоблинам удобнее сражаться в среде, где есть на что залезть и за чем спрятаться — вроде деревьев и колонн. Черта «Проворный» позволяет гоблинам, ориентированным на ближний бой, вступать в сражение, атаковать, а затем перегруппировываться с союзниками. Это также позволяет гоблинам-миньонам пробегать мимо вражеских воинов и окружать врагов-заклинателей, чтобы использовать свой навык «Крошечные ранения». Гоблины, сражающиеся на расстоянии, взбираются на высоту для лучшего обзора и защиты.

Гоблин-меткий стрелок <i>Маленький гуманоид (гоблин), любое мировоззрение</i>	Стрелок 1/2 УО 100 опыта
---------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------

Класс защиты 14 (кожаный доспех)
Хиты 13 (Зк6 + 3)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки общий, гоблинский
Бонус владения +2

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Меткий глаз. Если стрелок промахивается дальнобойной атакой, являясь невидимым для врагов, он остаётся для них невидимым. Дополнительно, если стрелок попадает по цели дальнобойной атакой, имея преимущество в броску атаки, он наносит дополнительно 1к6 урона.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Украдкой. Стрелок совершает действие Засада.



Гоблин-меткий стрелок



Гоблин-резац

ГОБЛИН-РЕЗАК

Маленький гуманоид (гоблин),
любое мировоззрение

Верзила 1 УО
200 опыта

Класс защиты 14 (шкурный доспех)

Хиты 33 (6к6 + 12)

Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Спасброски Тел +4

Навыки Атлетика +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки общий, гоблинский

Бонус владения +2

Сильная хватка. Маленький размер резака не создаёт помех к броскам атаки тяжёлым оружием.

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

Ручной топор. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Реакции

Коварный боец. Когда существо, находящееся в пределах 5 футов от резака, промахивается по нему атакой, он может совершить по нему рукопашную атаку с помехой.

ГОБЛИН-БОЕЦ

Маленький гуманоид (гоблин),
любое мировоззрение

Провокатор 1/4 УО
50 опыта

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки Акробатика +4, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки общий, гоблинский

Бонус владения +2

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Реакции

Лёгкая поступь. Когда существо, находящееся в пределах 5 футов от бойца, промахивается по нему рукопашной атакой, он может передвинуться с половиной своей скорости.

ПРОВОРНЫШ

Крошечный зверь, без мировоззрения

Провокатор 1/8 УО
25 опыта

Класс защиты 13

Хиты 5 (2к4)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Бонус владения +2

Облёт. Проворныш не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1 рубящего урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10, иначе ослепнет до начала своего следующего хода. Существа, имеющие иммунитет к отравлению и урону ядом, автоматически преуспевают в этом спасброске.

СТЯЯ ПРОВОРНЫШЕЙ

Средняя стая крошечных зверей, без мировоззрения

СОЛДАТ 2 УО
450 ОПЫТА

Класс защиты 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям сбивание с ног, паралич, ошеломление, очарование, опутанность, окаменение, испуг, захват

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Бонус владения +2

В лицо. Пока стая занимает пространство другого существа, это существо получает помеху к броскам атаки против любой цели кроме стаи, а также 3 (1к6) рубящего урона, если атакует любую цель, кроме стаи.

Стая. Стая может занимать пространство другого существа и наоборот, и стая может перемещаться через любой проход, достаточный для крохотных проворнышей. Стая не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель. Попадание: 14 (4к6) рубящего урона или 7 (2к6) рубящего урона, если у стаи осталась половина или менее хитов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10, иначе ослепнет до начала своего следующего хода. Существа, имеющие иммунитет к отравлению и урону ядом, автоматически преуспевают в этом спасброске.

БОЕВОЙ ПАУК

Огромный зверь, без мировоззрения

ВЕРЗИЛА 3 УО
700 ОПЫТА

Класс защиты 15 (природный доспех)

Хиты 73 (7к12 + 28)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Бонус владения +2

Прорыв детёнышей. Когда боевой паук погибает, **рой насекомых (пауки)** прорывается сквозь его брюшко и действует в его инициативу.

Запуск наездника. Наездник паука, являющийся его союзником, может без разбега прыгнуть в длину на 30 футов и в высоту на 15. Если наездник прыгает с паука, он получает преимущество к первой рукопашной атаке, совершённой на этом же ходу.

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Большое туловище. Два маленьких или крошечных существа могут занимать одно и то же пространство, пока едут верхом на пауке. Таким образом на одном пауке помещается до восемнадцати маленьких или шестидесяти четырёх крошечных существ.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона и 7 (2к6) урона ядом.

Бритвенные лапки. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Паутинный распылитель. Паук выпускает паутину из брюшка 15-футовым кубом. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 13, иначе станет опутанным. Существо может использовать действие, чтобы совершить проверку Силы или Ловкости с УС 13, при успехе освобождая себя или другое существо от паутины.

Топот (перезарядка 6). Паук может передвинуться со своей обычной скоростью, двигаясь сквозь пространства других существ. Паук может совершить атаку бритвенными лапками по каждому существу, через пространство которого он прошёл. Существо, по которому попадёт эта атака, не может совершать реакции до начала своего следующего хода.

Проворныш

Боевой паук

КОРОЛЕВА БАРНОТ

Маленький гуманоид (гоблин),
нейтрально-злой

ЛИДЕР 3 УО
700 Опыта

Класс защиты 17 (проклёпанный кожаный доспех, щит)
Хиты 54 (12к6 + 12)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Лов +5, Муд +3
Навыки Проницательность +3, Запугивание +3,
Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки общий, гоблинский
Бонус владения +2

Проворный. Гоблин не провоцирует атаки.

Забери мою боль (3/день). Когда королева проваливает спасбросок от заклинания или эффекта, она может выбрать согласное существо в пределах 30 футов от себя. Королева автоматически преуспевает в спасброске, а существо становится целью эффекта, как если бы оно провалило спасбросок.

Действия

Мультиатака. Королева совершает три атаки коротким мечом или две атаки коротким луком.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Живо сюда! Королева зовёт на помощь, и 1к4 **гоблина-миньона** появляются в незанятом пространстве в пределах 60 футов от неё.

Реакции

А ну, не умирать! Когда хиты согласного видимого существа в пределах 30 футов от королевы опускаются до 0, она может решить, что хиты вместо этого опускаются до 1.

Злодейские действия

У королевы есть три злодейских действия. Она может использовать каждое единожды за бой после хода своего противника. Она может использовать эти действия в любом порядке, но только по одному в раунд.

Действие 1: Чего встали?! Каждое существо в пределах 60 футов от королевы по её выбору, которое её слышит, может переместиться со своей обычной скоростью или совершить рукопашную атаку (действие не требуется).

Действие 2: Взять его. Королева выбирает существо, которое может видеть в пределах 60 футов. Королева и каждое существо в пределах 60 футов от неё, которое её слышит, может переместиться к цели со своей обычной скоростью (действие не требуется).

Действие 3: Убить! Каждое существо в пределах 60 футов от королевы по её выбору, которое её слышит, совершает рукопашную атаку оружием с преимуществом (действие не требуется). Если атака успешна, она дополнительно наносит 1к6 урона.

ГОБЛИН-УБИЙЦА

Маленький гуманоид (гоблин),
нейтрально-злой

Спутник

Класс защиты 15 (средний)
Хиты 9 + уровень, умноженный на 9 (количество количество костей хитов (к10) равно уровню убийцы)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.
Основная характеристика Ловкость
Спасброски Лов +6
Навыки Акробатика +6, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки общий, гоблинский
Бонус владения +2

Коронная атака (кинжалы). Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: 8 (2к4 + 3) колющего урона.

Способности

3 уровень: взмахи ножом (3/день). Действием убийца перемещается со своей обычной скоростью, не провоцируя атаки. До, во время или после этого движения он может совершить две коронных атаки.

5 уровень: тихо и больно (3/день). Бонусным действием убийца совершает действие Засада. Если на том же ходу убийца попадает атакой по существу, которое его не видит, он дополнительно наносит 11 (2к10) колющего урона и может тут же совершить действие Засада (не требует действия).

7 уровень: отравленное лезвие (1/день). Бонусным действием убийца покрывает кинжал специальным ядом, действие которого длится 1 час, или пока убийца не попадёт коронной атакой по существу. Существо, по которому попала атака отравленным кинжалом, должно совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает 28 (8к6) урона ядом и отравлено на 1 минуту (повтор спасброска в конце хода). При успехе цель получает половину этого урона и не становится отравленной.



Гоблин-убийца