

№	Название	Условие	Описание	Коефициенты	Тип навыка	Формат использования	Классы			Уровень
							Воин	Рейнджер	Монах	
1	Владение оружием	нет		+1	Простой	Пассивный	да	да	да	1
2	Владение доспехом	нет		+1	Простой	Пассивный	да	да	да	1
3	Владение щитом	нет		+1	Простой	Пассивный	да	да	да	1
4	Обоюдорукость	нет	герой может атаковать двумя руками одновременно (при этом имея -1 на левую и 0 на правую)	+1	Простой	Пассивный	да	да	нет	1
5	Концентрация	Владение навыком использования предмета	ОВ: -25%	+1	Особый	Пассивный	да	да	да	1
6	Взведенный лук	метательным оружием	лук героя может быть постоянно натянут и не будет получать штрафов или активнее портится	+1	Особый	Пассивный	да	да	нет	1
7	Защита друга	нет	герой получает возможность наносить 1 удар по новому врагу, атакующему рядомстоящего союзника	+1	Особый	Пассивный	да	нет	нет	1
8	Раскалывание	нет	при каждом убийстве врага герой получает дополнительный удар	+1	Особый	Пассивный	да	нет	нет	1
9	Смена оружия	нет	герой не тратит ход на то, что бы сменить оружие на второй комплект (не залазя в инвентарь)	+1	Особый	Пассивный	да	да	да	1
10	Использование инвентаря	нет	герой не тратит ход, что бы достать из инвентаря 1 предмет и использовать его в свой ход	+1	Особый	Пассивный	да	да	да	1
11	Команды	нет	герой не тратит свой ход, что бы дать короткие указания другим членам команды.	+1	Особый	Пассивный	да	да	да	1
12	Оглушение	нет	герой получает возможность оглушить врага (один удар за бой) на 1д4 хода	+1	Особый	Активный	да	да	да	1
13	Удар щитом	владение щитом	герой наносит 1д4 повреждения от щита, тратя при этом 200% от расхода ОВ на щит и получае -2 к попаданию. По желанию мастера могут быть эффекты оглушения или сбивания с ног	+1	Особый	Активный	да	нет	да	1
14	Выбить оружие	нет	герой получает возможность обезоружить врага (один удар за бой)	+1	Особый	Активный	да	нет	да	1
15	Сильный удар	нет	герой наносит полное повреждение от силы, но тратит на 100% больше ОВ (без ограничений)	+1	Особый	Активный	да	нет	да	1
16	Меткий выстрел	владение метательным оружием	герой получает +2 к попаданию, но тратит на это на 100% больше выносливости и 5 очков инициативы	+1	Особый	Активный	да	да	нет	1
17	Оборона	владение щитом	герой получает +50% АС от щита, но не может двигаться с места или атаковать врагов. Расход выносливости от щита +100%	+1	Особый	Активный	да	нет	нет	1
18	Продвинутое оглушение	Оглушение (12)	герой получает возможность оглушить врага (2 удара за бой) на 1д6+1 хода	+2	Особый	Активный	да	да	да	3
19	Продвинутый сильный удар	Сильный удар (15)	герой наносит двойное повреждение от силы, но тратит на 100% больше ОВ (без ограничений)	+2	Особый	Активный	да	нет	да	3
20	Продвинутый удар щитом	Удар щитом (13)	герой наносит 1до повреждения от щита, тратя при этом 100% от расхода ОВ на щит и получае -1 к попаданию. По желанию мастера могут быть эффекты оглушения или сбивания с ног	+2	Особый	Активный	да	нет	да	3
21	Насмешка	Харизма +1	герой насмехается со своих врагов и те начинают атаковать героя (на 1д4 хода)	+1	Особый	Активный	да	нет	нет	3
22	Подсечка и удар сверху	Двуручное оружие +3	герой одним длинным движением может сбить врага с ног своим оружием, после чего нанести удар сверху (враг получает 0 природное АС и -50% от Брони). При этом герой тратит 200% ОВ и может использовать навык 2 раза за бой	+1	Особый	Активный	да	нет	нет	3
23	Широкий взмах	Двуручное оружие +3	герой может нанести удар по 2м рядом стоящим врагам одновременно, при этом он расходует 200% ОВ и получает -1 на попадание по второму врагу.	+1	Особый	Активный	да	нет	да	3
24	Продвинутая оборона	Оборона (17), Щит +2	герой получает 200% от АС щита, но не может двигаться с места или атаковать врагов. Расход выносливости от щита +100%	+2	Особый	Активный	да	нет	нет	3
25	Выбить дух	Дробящее +2	герой наносит 50% повреждения врагу, но при этом он тратит 50 ОВ врага. Сам герой тратит 200% ОВ на удар и может делать его 1 раз за бой	+1	Особый	Активный	да	нет	да	3

26	Пронзить	Коллющее +2 и/или Метательное +2	герой наносит стандартное повреждение, но при этом игнорирует 50% брони врага. При этом герой тратит 300% ОВ.	+1	Особый	Активный	да	да	нет	3
27	Травмировать	Двуручное оружие +3	герой наносит стандартное повреждение, но при этом может выбрать зону и снимает с нее от 1го до 3х очков за удар. При этом учитывается тип брони, так же герой тратит на удар 300% ОВ и получает -2 к попаданию герой выбирает зону и стреляет в нее.	+1	Особый	Активный	да	нет	нет	3
28	Калечащий выстрел	Метательное +2	Действие тратит 2 хода и получает бонус +0 к попаданию, но при успешном броске враг теряет от 1 до 3 очка данной зоны и тратит 200% ОВ за каждый из 2х ходов	+1	Особый	Активный	да	да	нет	3
29	Продвинутая защита друга	Защита друга (7)	герой получает возможность наносить 1 удар по новому врагу, вне зависимости от того - с какой стороны он напал на союзника	+2	Особый	Пассивный	да	нет	нет	3
30	Продвинутая обоюдоручность	Обоюдоручность (4)	герой может атаковать двумя руками одновременно (при этом имея 0 на левую и +1 на правую)	+2	Особый	Пассивный	да	да	нет	3
31	Продвинутая концентрация	Концентрация (5), владение предметом +2	ОВ: -50%	+2	Особый	Пассивный	да	да	да	3
32	Зверобой	Метательное +2	герой получает пассивный навык +2 к попаданию в обычных животных	+1	Особый	Пассивный	нет	да	нет	3