

Авантюрист

Зоркий глаз

активный навык

Персонаж может обнаружить одну ловушку в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике, игроку в процессе прохождения подземелья раскрывается местоположение первой по ходу ловушки.

1

Мастер побега

активный навык

Персонаж может освобождаться от **Связывания** и **Оков**.

2

Самолечение

активный навык

Игрок может накладывать повязку на себя даже в состоянии **Тяжёлое ранение**.

Обезвреживание ловушек

активный навык

Персонаж может обезвредить одну ловушку в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике игрок выбирает одну ловушку, которую обезвреживает.

3

Концентрация

пассивный навык

Получает иммунитет к **Внушению** и **Очарованию**.

Неубиваемый

пассивный навык

Персонаж не погибает в подземельях. В случае гибели, персонаж покидает подземелье в состоянии **Тяжёлого ранения**.

4

Делец

пассивный навык

Игрок может попытаться торговаться с мастерами о получаемых наградах, получая бонусы и/или скидки. Факт получения и размер скидки определяются мастером в зависимости от уровня отыгрыша игрока.

Лёгкая поступь

активный навык

Может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике игрок во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (он один, а не вся его группа).

Тонкое чутьё

пассивный навык

Этот персонаж (и только он) не получает урон и эффекты от ловушек и не вызывает их срабатывание.

Игрок должен уведомить мастера подземелья о наличии этой способности перед входом в подземелье.

5

Невероятное везение

пассивный навык

Один раз за бой игрок может проигнорировать любую атаку или заклинание, направленное по персонажу. Моделируется громким голосовым маркером **«Уклонился!»**

Уход в тень

активный навык

Персонаж может спрятаться за естественным укрытием. После чего считается невидимым, пока не начал атаковать или передвигаться. Уход в тень из боевого взаимодействия и внутри локаций невозможен.