

Убийца

Охотник на монстров

пассивный навык

Получает больше опыта за браслет каждого убитого им монстра.

1

Тихое убийство

активный навык

Персонаж может совершать тихие убийства.

2

Вызов на поединок

активный навык

Может вызвать на поединок другого персонажа классов: **Наемник**, **Рыцарь**, **Берсерк**, **Убийца**, указывая пальцем на персонажа в радиусе 5 метров в зоне прямой видимости. (см. полный текст отдельно)

Концентрация

пассивный навык

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

3

Телосложение

пассивный навык

Получает 1 дополнительный нательный хит.

Мастер пыток

пассивный навык

Пытая, персонаж эффективнее получает сведения. При броске кубика он получает бонус +3.

Мастеру пыток не требуется помещение для пыток, он может пытать где угодно, но не в боевой ситуации.

4

Неубиваемый

пассивный навык

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

Задира

пассивный навык

Способность работает только в подземельях.

Игрок не может упасть в тяжелое ранение пока живы остальные члены его группы.

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

Ядовитый кинжал

активный навык

Игрок при получении этой способности отмечает ларповый метательный нож как смертельный. Попадание ножом мгновенно убивает любого персонажа и монстра, исключая состояние тяжелого ранения. Бросок обозначается громким голосовым маркером **«Смерть!»**. Попадание засчитывается также, как и у стрел - не засчитываясь в щит и оружие.

5

Мастер-игротехник на мастерке помечает этот нож цветной лентой.

Если нож сломан, то при предъявлении обломков мастеру-игротехнику на мастерке можно отметить другой нож.

При потере ножа новый нож не отмечается.

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.

Мастер клинка

пассивный навык

Игрок ударом одного своего оружия ближнего боя снимает два хита. Удары обозначаются голосовым маркером **«Два хита!»**.

Оружие отмечается красной лентой по клинку.