

Courage	Martial arts (Ws attack)
<p>Dumb. Не проходит нервов и паники. На всех тестах на мораль имеет -6, -3 на все виды уворота. Dogged. Боец, провалив сейв, и обязанный умереть от этого сейва при наличии в группе активаций остаётся в сознании до их траты. Провал сейва находясь в Dogged состоянии убивает вас раз и навсегда. Не проходит мораль проверок на нервы. Valor. Не проходит тестов на нервы и панику. Не может участовать в отступлении Eternal. Автоматически проходит любой мораль тест. В случае смерти после победы возвращается в лист без бросков" Inspiring: все союзные модели с LoS к вам не проходят тестов на нервы и панику, и автоматически снимают эффекты как только увидят вас.</p>	<p>Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка. 1. Получите +1 к PH для WS оружия \ добавьте им Bonus 2. -3 WS врага, -1 PH бонус WS оружия врага 3. +3 к WS -3 к WS врага 4. Бросайте на 1 куб больше в каждом пуле 5. Против стрелковых атак без AN ваши атаки рукопашным оружием являются ФТФ. Если вы не имеете цели атаки, враг считается на максимально возможной дистанции 6. Вы можете совмещать два коротких действия атаки одинаковым оружием в один полный. Удваивает количество кубов атаки в итоговых пулах</p>
Duelist (Ws attack)	Brawler (Ws attack)
<p>Заявите 1 уровень, заявляя атаку</p> <p>1. Заявив атаку, вы можете считать себя на 1" ближе с целью атаки чем вы есть на самом деле. Враг Также считается на 1 ближе к вам. 2. Заявив атаку, вы можете передвинуться на 1" в любую сторону. Не можете, однако, приходить в БтБ. данное движение осуществляется после заявления реакции 3. Если только один враг заявил реакцию - атаку в вас, вы можете удвоить количество кубов в одном из пулов. 4. Встречный бросок только с одной целью даёт +3WS; Ph, даёт -3 WS врагу 5. Ваша атака производится до атак-реакций по вам. Цель может убежать на нервах или умереть, не успев ударить.</p>	<p>Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка. 1. Ваши атаки в БтБ имеют +1 Bonus и +3 Ws 2. Цель, активировавшаяся в БтБ с вами имеет -3 к Ws и к обеим скоростям 3. Charge считается коротким действием, и может сочетаться с Dodge, Attack или иным коротким действием. (суммируйте кубы) 4. Враги в БтБ имеют -6 Ws -2 Ph, не могут двигаться 5. Unarmed атаки имеют +6 Ws и Ph +3 силу 6. Вы можете заявить более одного уровня Brawler</p>
Forward	Stealth
<p>1. Вы можете деплоиться на 3" дальше зоны 2. Вы можете деплоиться на 6" дальше зоны 3. Вы можете деплоиться на 12" дальше зоны 4. Вы можете деплоиться на 18" дальше зоны 5. Вы можете задеплоиться после деплоя всех моделей.</p>	<p>1. Вы можете начать бой в виде маркера 2. Вы можете начать бой в виде маркера и за активацию стать маркером, если вас не видит ни один враг. 3. Находясь в виде маркера вы можете перемещаться. 4. Маркер имеет Ethereal</p>
Marksman (Prec attack)	Sixth sense
<p>Заявляя PREC аиаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка. 1. Вы можете снизить пенальти Prec за дистанцию на 3 2. Вы можете игнорировать пенальти Prec за укрытие цели 3. Вы можете снизить количество выстрелов на 1, но получить +6 к 0.5 4. Ваши выстрелы дают врагу -3 на уворот или блок 5. Можете добавить 1 куб к выстрелу за -3 к прес (до +3)</p>	<p>Имеете бонусы за все уровни ниже вашего 1. Вы можете уворачиваться от атак идущих вне видимости без пенальти 2. Вы имеете +1 куб на развеивании магии 3. Любой маркер в 6" в видимости от вас вскрывается автоматически. 4. На вас не действуют заклинания без урона. 5. ваши реакции имеют полное количество атак</p>
Regeneration	Veteran
<p>В случае потери Т на следующей активации автоматически восстанавливает Т в величину Регенерации Не падает без сознания пока не получит отрицательную величину Т, равную величине Регенерации. Троль с Регенерацией 3 теряет сознание при -3 Т и умирает при -4</p>	<p>Вы имеете все уровни ниже вашего вдобавок. 1. Вы не получаете пенальти к Mor 2. Разворот для вас не имеет пенальти 3. Вы не получаете пенальти за удары изподтишка 4. Вы можете заявить что не используете способность в начале активации модели. 5. Вы можете заявить два уровня любой способности.</p>
Infiltrate	Vision
<p>в случае провала выставляйтесь у себя в деплолке. увы, это отменяет применение Forward. 1. Вы обязаны деплоиться вне своей зоны расстановки, но вне вражеской, пройдя Ph -3 тест. 2. Вы можете деплоиться вне своей зоны расстановки, но вне вражеской, пройдя Ph тест 3. Вы можете деплоиться в любой точке карты пройдя Ph тест 4. Вы можете задеплоиться в любой точке карты пройдя Ph +3 тест. 5. Просто деплойтесь где угодно.</p>	<p>Night vision: Вы не получаете пенальти за низкую видимость (в том числе темноту) Дополнительно на 3 снижается пенальти по хамелеонам Keen sight Вы не получаете пенальти за отсутствующую видимость. Вы совсем не получаете пенальти по замаскированным и хамелеонам. Magic sight: Все бонусы 2 уровня. Вдобавок вы не получаете пенальти за удары и выстрелы из маскировки и вскрываете скрытых врагов автоматически Eyeless sight: вы имеете LoS даже сквозь ограничители и LoSблоки. (Стрельбе всё так же нужен LoS) Игнорирует любые пенальти за Само и видимость</p>
Leader	Berzerker
<p>Модель с лидерскими качествами имеет бонусы за все предыдущие уровни 1. Ваша группа получает Disciplined 2. Группа может быть 4 размера 3.+1 Нег бойцу группы. выберите в начале активации 4. Ваша группа имеет 8 размер 5. Все бойцы группы имеют +1 Нег Swarm: бойцы всей группы реагируют синхронно. Если модель не может совершить данное действие она не реагирует вовсе. никогда не отдаст активацию. Позволяет совершить это действие даже тем кто НЕ мог бы реагировать на этого врага. (LoS) Можете заявить второе движение как реакцию.</p>	<p>Вы имеете все уровни способности ниже своего. Вы не можете не использовать какой-либо из уровней без Veteran 4 правила 0. Ваш параметр увеличивается вместе с Frenzy 1. Вместо бросков навстречу все ваши атаки являются обычными роллами. 2. Всё рукопашное оружие имеет +1 к Ph бонусу (эффект влияет на базу и удваивается Great вепонами 3. +1 к атакам всего рукопашного оружия 4. +1 к атакам оружия за каждого врага в БтБ 5. Если ваша атака была первой короткой частью активации, вы можете заявить вторую половину также атаккой. *</p>
Resistance	Immunity
	<p>*вторая атака отрабатывается после первой. без фтф</p>

Resistance: N модель считает N урон Normal уроном	Immunity: N модель не может получать N урон
--	--

Физиологические особенности	Otherwordly
<p>Jump: считает Прыжок коротким действием.</p> <p>Jump 2: Glide: вы можете менять траекторию в прыжке</p> <p>Jump 3: Flight: прыжок имеет скорость x2 от первой</p> <p>Climbing: считает карабкање коротким действием.</p> <p>Reflex N: добавляет N к Ph на всех уворотах.</p> <p>Fast N: бросайте на N больше кубов на уворотах.</p> <p>Tough N: снижает финальный урон Normal типа на N.</p> <p>Charge N: добавляет N к дистанции чаржа.</p> <p>Fear N: враг теряет N Ws\Prec\Mor\WIP если вы в вашей дистанции 2 мува. Враг обязан пройти тест на нервы активируясь в вашем 2 муве</p>	<p>Твари иных миров часто не подчиняются законам нашего.</p> <p>Heat N: активируясь или заканчивая активацию, модели в N получают удар Fire силой вашего Ph</p> <p>Ethereal: сейвы наносит и кидает толлько от Mag, Mind, Death, не ограничивает LoS и движение, ходит сквозь предметы.</p> <p>Undying: если модель не была убита за ход, она восполняет все T до предела.</p> <p>Undead: иммунен к страху, яду, Death оружию, T=0 не теряет сознание</p> <p>Phaze: до первой активации в ходу имеет Ethereal</p> <p>Invulnerable: снижает силу всего не-Mag оружия вдвое</p> <p>Daemon: теряет вдвое меньше T от не-Mag атак</p> <p>Wyrd: атаки без Mag не наносят более 1 урона.</p>
Frenzy	Luck
<p>Поехавший боец имеет бонусы за предыдущие уровни</p> <p>0.+1 Frenzy за каждое убийство</p> <p>1. Боец не может получать бонусов за укрытие.</p> <p>2. Боец может в момент активации группы сделать бесплатную активацию. Она всегда состоит из движения на максимум расстояния к ближайшему врагу и второго короткого действия.</p> <p>3. Боец ОБЯЗАН выполнить данное действие.</p> <p>4. Полное уничтожение модели даёт выполнить бесплатную Frenzy активацию немедленно.</p>	<p>переброс вашей рукой брошенного куба</p> <p>1. раз за бой вы можете перебросить 1 куб</p> <p>2. вы можете раз в ход перебрасывать 1 куб</p> <p>3. вы можете раз в активацию перебрасывать 1 куб</p> <p>4. вы можете перебрасывать любое количество кубов</p> <p>5. Ваша группа имеет Luck 1</p> <p>Cursed: вы и враг в ФтФ всегда имеете -3</p> <p>Marked: вы и враг в фтф бросаете на 1 куб меньше</p>
Camo	Special
<p>Chameleon N: Враги имеют -N Prec против вас.</p> <p>Blending: Враги имеют -3 WS; Prec против вас</p> <p>Haze: Враги имеют -6 Prec против вас.</p> <p>Mirage. Враги имеют -6 WS; Prec против вас</p> <p>Shapeshifter Вы можете коротким действием принять облик любой модели. Позволяет применять Удар и Выстрел из засады. -3 WS; Prec против вас. Вы можете начать бой в таком виде, не оповещая врага.</p>	<p>Спец навыки работают в БтБ с целью,независимо от успеха снижают максимальную величину параметра на 1, не ниже 1 В случае успеха восполняют частично или полностью параметр. Провал = -1 к нему.</p> <p>Doctor: ваш WIP, в случае успеха регените все T</p> <p>Craftsman: ваш WIP, в случае успеха восстановите 3 Arm</p> <p>Scout: пройдите WIP чтобы пометить позицию врага в LoSe. В случае успеха вся ваша группа до конца всего хода снижает пенальти по цели на 3.</p>
Стратег X	Тактик X
<p>Действует только если персонаж с этим навыком является командиром. В начале игры бросок на инициативу считается выигранным автоматически. При наличии у противника персонажа с этим навыком инициативу выигрывает тот, у кого уровень навыка больше. При равенстве уровней навыка - совершите бросок по обычным правилам.</p>	<p>Действует только если персонаж с этим навыком является командиром.</p> <p>Группа получает X дополнительных приказов отдать приказ становится Коротким действием</p>