

Подкласс: Призрачный Воин

Когда вы в сражении используете души для победы над врагом вы разблокируете этот подкласс.

- ❑ **Deadslayer** Когда вы сталкиваетесь с нежитью в бою, они никогда не пугают вас, и вы получаете +1 броню и наносите на d6 больше урона против них.

Обычный список ходов, вы можете выбрать из этого списка при повышении уровня.

- ❑ **Пожиратель мертвых** Когда вы побеждаете нежить, вы можете поглотить его сущность. Если вы сделаете это, вылечите 1d4 HP. Если существо было разумной нежитью, вместо этого вы можете отметить XP.
- ❑ **Гимн отрицания** Когда вы поете про множество причин, почему хорошо жить, вы можете выбрать один ход,

нежити. Пока ваше пение продолжается, они переполнены тоской и тоской по тому, что они потеряли, и не могут использовать этот ход.

❑ **Ходок ночи** Пока вы несете очарование кости, вырезанное вашей собственной рукой, вы невидимы для бессмысленной нежити.

Подкласс: Говорящий с мертвыми

Когда вы узнаете измененное, искаженное Истинное Имя того, кто мертв, вы разблокируете этот подкласс.

❑ **Говорящий с мертвыми** Когда вы называете Истинное Имя мертвого духа рядом с местом его смерти или когда держите дорогой для них предмет, Кинь $2d6 + \text{Хар.}$ На 10+ он поднимется из того подземного мира, в который он был отправлен, и даст вам один точный ответ правдивую информацию, касающуюся любого вопроса, который

вы задаете. На 7-9, это будет делать это, но также требует определенной цены или услуги, которую вы должны выполнить, прежде чем сможете снова использовать эту способность.

□ **Призрачная слежка** Когда вы называете Истинное Имя мертвого духа рядом с местом его смерти или когда держите дорогой ему предмет, если вы успешно извлекаете информацию из духа, вы можете вместо этого дать ей команду шпионить за кем-либо или нести сообщение любому, чье настоящее имя вы знаете. В противном случае вы столкнетесь со всеми последствиями движения «Говорящий с мертвыми», если есть.

□ **Haunt** Когда вы называете Истинное Имя мертвого духа рядом с местом его смерти или когда держите дорогой ему предмет, если вы успешно извлекаете информацию из духа, вместо этого вы

можете командовать ею, чтобы преследовать любого, чье Истинное имя вызнать, в том числе и себя. Любой, кого преследует дух, постоянно раздражается им и его выходками, заставляя их отвлекает и даже нарушает их сон. Если вы решите преследовать вас, то он может получить урон, который был предназначенный для вас, и он исчезает и должен быть вызван снова.

Подкласс: Пьяный мастер

После того, как ты успешно справился с последствиями непрерывного трёхдневного запоя, можешь при получении уровня взять ход ниже:

- ❑ **Пить как демон** Когда ты залпом осушаешь алкогольный напиток, брось+ТЕЛ. На 10+ получи опьянение 3. На 7-9 опьянение 2. В любой момент можешь снизить опьянение на 1, чтобы

излечиться на 1к4 урона. С приобретением пить как демон, следующие ходы становятся для тебя классовыми.

Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:

- ☐ **Работает на спирту** Выбери ход руби и кромсай или сотворение заклинания, если последний у тебя есть. Теперь, используя этот ход, вместо требуемой характеристики ты делаешь бросок+опьянение.
- ☐ **Лёгкость** Используя ход зелёный змий, ты получаешь +1 опьянение. В глазах двоится Когда ты спасаешься от угрозы, спотыкаясь или отшатываясь с её пути, брось+опьянение.
- ☐ **Железная печень** Яды для тебя безвредны. По сравнению с тем, что ты делаешь со своим телом каждый день, любой яд — капля в море.

Подкласс: Перевёртыш

После того, как ты поучаствовал в бою, обёрнутый в шкуру дикого зверя для устрашения врагов, можешь при получении уровня взять ход ниже:

- ☐ **Звериная поступь** Когда ты сражаешься, надев шкуру опасного зверя, она передаёт тебе часть своей природы. Твои атаки получают свойство игнорирует броню +1.

С приобретением звериной поступи, следующие ходы становятся для тебя классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:

- ☐ **Звериная речь** Когда на тебе надета шкура зверя, ты можешь разговаривать с животными так же легко и просто, как и с людьми. При этом они будут считать тебя обычным представителем того вида, шкуру которого ты носишь.

❑ **Дикость займы** Когда ты сражаешься, надев шкуру дикого зверя, бушующая у тебя в венах животная ярость придаёт твоим атакам +1к4 дополнительного урона.

❑ **Звериный облик** Ты получаешь ход превращение друида, но превращаться ты способен лишь в того зверя, шкуру которого носишь.