

## Ковбой (Cowboy)

*Ковбой — мастер выживания на границе цивилизации и диких земель. Он одинаково искусен в стрельбе из огнестрельного оружия, обращении с животными и ближнем бою с подручными средствами. Ковбой не ищет лёгких путей: его жизнь — это бесконечное преодоление, потеря и надежда. Но когда враг оказывается на линии огня, ковбой не промахивается.*

### Создание ковбоя

Подумайте, что привело вас на этот путь: вы были погонщиком скота, наёмником или беглецом? Какая потеря заставила вас взять в руки ружьё и отправиться в путь? Как вы относитесь к животным — как к инструментам или как к друзьям?

### Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к10 за уровень ковбоя
- **Хиты на I уровне:** 10 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи, средние доспехи
- **Владение оружием:** Простое оружие, короткие копья, копья, ружья, пистолеты (огнестрельное оружие по усмотрению Мастера), длинные луки
- **Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов (набор кожевника или плотника)
- **Спасброски:** Ловкость, Мудрость
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Атлетика, Обращение с животными, Проницательность, Внимательность, Выживание, Запугивание

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) ружьё и 20 пуль или (б) два коротких копья
  - (а) кожаный доспех или (б) кольчужная рубашка
  - (а) набор путешественника или (б) набор следопыта
  - Поясная сумка, фляга, широкополая шляпа, короткий плащ, 35 золотых монет
-

**Таблица развития класса «Ковбой»**

| Уровень   | Бонус мастерства | Особенности   | Очки меткости |
|-----------|------------------|---|---------------|
| <b>1</b>  | +2               | Стиль стрельбы, Очки меткости, Парный бой с копьями | 2             |
| <b>2</b>  | +2               | Ковбойский путь (подкласс), Животное-компаньон      | 3             |
| <b>3</b>  | +2               | Улучшенная стрельба, Трюк                           | 4             |
| <b>4</b>  | +2               | Увеличение характеристик                            | 5             |
| <b>5</b>  | +3               | Дополнительная атака, Выстрел навскидку             | 6             |
| <b>6</b>  | +3               | Особенность пути                                    | 7             |
| <b>7</b>  | +3               | Быстрая перезарядка, Приручение                     | 8             |
| <b>8</b>  | +3               | Увеличение характеристик                            | 9             |
| <b>9</b>  | +4               | —   | 10            |
| <b>10</b> | +4               | Особенность пути                                    | 11            |
| <b>11</b> | +4               | Мастерский выстрел                                  | 12            |
| <b>12</b> | +4               | Увеличение характеристик                            | 13            |
| <b>13</b> | +5               | —   | 14            |

| Уровень   | Бонус мастерства | Особенности              | Очки меткости |
|-----------|------------------|--------------------------|---------------|
| <b>14</b> | +5               | Особенность пути         | 15            |
| <b>15</b> | +5               | Мгновенная смерть        | 16            |
| <b>16</b> | +5               | Увеличение характеристик | 17            |
| <b>17</b> | +6               | —                        | 18            |
| <b>18</b> | +6               | Особенность пути         | 19            |
| <b>19</b> | +6               | Увеличение характеристик | 20            |
| <b>20</b> | +6               | Легенда прерий           | 22            |

*Очки меткости* — ресурс, описанный ниже. Максимум указан в таблице.

## Общие особенности класса

### Уровень I: Стиль стрельбы

Вы обучены обращаться с огнестрельным оружием. При атаке из ружья или пистолета вы добавляете **модификатор Ловкости** к броскам урона (обычно он не добавляется к дальнобойному оружию, если не указано иное). Кроме того, находясь в движении, вы не получаете **помеху** при стрельбе, если цель находится в пределах 30 футов.

### Уровень I: Очки меткости

У вас есть **очки меткости**, максимальное количество которых указано в таблице. Вы тратите очки меткости, чтобы активировать особые способности. Очки восстанавливаются после **длительного отдыха**. Кроме того, когда вы **убиваете** существо из огнестрельного оружия, вы немедленно восстанавливаете **1 очко меткости** (не более одного раза за ход).

### Уровень I: Парный бой с копьями

Вы владеете техникой боя двумя короткими копьями. Когда вы совершаете действие Атака с коротким копьём в одной руке, вы можете **бонусным действием** совершить одну атаку другим коротким копьём (без добавления модификатора к урону). Кроме того, вы можете метнуть копьё (дальность 20/60) как часть атаки.

## Уровень 2: Ковбойский путь

Вы выбираете одну из специализаций: **Снайпер**, **Мастер оружия** или **Мастер выживания**. Подкласс даёт умения на 2, 6, 10, 14 и 18 уровнях.

## Уровень 2: Животное-компаньон

Вы приручаете дикое животное, которое становится вашим верным спутником. Животное имеет статистику (например, волк, койот, мул, лошадь). Оно действует в вашу инициативу, может выполнять простые команды (атаковать, защищать, принести). Вы можете иметь только одно животное-компаньона одновременно. Если оно погибает, вы можете приручить новое, потратив 8 часов в дикой местности и совершив проверку Обращения с животными (Сл 15).

*Пример статистики для лошади (на 2 уровне):* КД 12, хиты 13 (2к10+2), скорость 60 фт, атака копытами: +4, 1к6+2 дробящего урона.

## Уровень 3: Улучшенная стрельба

Вы можете тратить 1 очко меткости, чтобы добавить 1к6 к урону при попадании из огнестрельного оружия (решение после броска атаки). На 10 уровне бонус увеличивается до 1к10, на 17 — до 2к6.

## Уровень 3: Трюк

Вы учитесь выполнять рискованные манёвры. Выберите один из трюков (можете выбрать дополнительный на 9, 13 и 17 уровнях). Трюк требует **бонусного действия** и **1 очка меткости**:

- **Стрельба по коленям:** одна атака из огнестрельного оружия по цели в пределах 30 футов. При попадании цель должна совершить спасбросок Ловкости (Сл = 8 + бонус мастерства + Ловкость) или быть **сбита с ног**.
- **Трюк со шляпой:** вы отвлекаете врага, подбросив шляпу. Один враг в пределах 30 футов должен совершить спасбросок Мудрости или получить **помеху** на следующую атаку.
- **Выстрел навскидку:** вы совершаете одну атаку из огнестрельного оружия с **преимуществом**, если цель находится в пределах 30 футов.
- **Удар прикладом:** после атаки из огнестрельного оружия вы можете бонусным действием ударить прикладом (1к4 + Сила дробящего урона).

## Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать **дважды** вместо одного (с любым оружием).

## Уровень 5: Выстрел навскидку (улучшение)

Вы можете использовать **Выстрел навскидку** (из трюков) без траты очков меткости, но не чаще раза в ход.

## Уровень 7: Быстрая перезарядка

Вы можете перезарядить огнестрельное оружие как **часть атаки** (обычно требует действия). Кроме того, вы можете один раз между короткими отдыхами потратить 1 очко меткости, чтобы совершить **три атаки** в рамках действия Атака.

## Уровень 7: Приручение

Вы можете **действием** потратить 1 очко меткости, чтобы успокоить или направить дикое животное в пределах 30 футов. Животное должно совершить спасбросок Мудрости (Сл = 8 + бонус мастерства +

Мудрость) или не атаковать вас и ваших союзников в течение 1 минуты. Вы также можете заставить его выполнить простое действие (бежать, лечь, принести).

### Уровень 11: Мастерский выстрел

Вы можете потратить **2 очка меткости** перед броском атаки из огнестрельного оружия, чтобы сделать этот бросок с **преимуществом** и, если он попадает, нанести дополнительный **2к8** урона.

### Уровень 15: Мгновенная смерть

Когда вы совершаете критическое попадание из огнестрельного оружия, вы можете потратить **1 очко меткости**, чтобы нанести дополнительный **3к10** урона и заставить цель совершить спасбросок Телосложения (Сл = 8 + бонус мастерства + Ловкость) или упасть до 0 хитов (если цель не является боссом или существом с иммунитетом к мгновенной смерти). Это умение можно использовать один раз между **длинными отдыхами**.

### Уровень 20: Легенда прерий

Вы становитесь живой легендой. Ваши очки меткости увеличиваются до 22. Вы можете использовать **Выстрел навскидку** неограниченно. Один раз в день вы можете **действием** войти в состояние **Неуловимого стрелка** на 1 минуту: все ваши атаки из огнестрельного оружия имеют **преимущество**, вы не можете быть застигнуты врасплох, и вы можете использовать **Мгновенную смерть** без затрат очков меткости (но всё ещё раз в день). После окончания вы получаете **1 уровень истощения**.

---

## Ковбойские пути (подклассы)

Выбирается на **2 уровне**.

---

### 1. Снайпер (Sniper)

Вы специализируетесь на точных, смертельных выстрелах на дистанции. Ваш глаз видит слабые места врага.

| Уровень | Особенность | Описание   |
|---------|-------------|--|
| 2       | Точность    | Ваша дистанция для огнестрельного оружия увеличивается вдвое (без помехи на дальних дистанциях). Кроме того, когда вы тратите очко меткости на <b>Улучшенную стрельбу</b> , бонус к урону увеличивается на 1к6 (2к6 на 3 уровне, 2к10 на 10, 3к6 на 17).   |
| 2       | Хэдшот      | Когда вы совершаете критическое попадание из огнестрельного оружия, вы можете потратить <b>1 очко меткости</b> , чтобы добавить дополнительный кубик урона оружия (например, ружьё 1к10 → ещё 1к10). Этот эффект суммируется с <b>Мгновенной смертью</b> . |

| Уровень | Особенность                | Описание  |
|---------|----------------------------|---|
| 6       | <b>Смертельный прицел</b>  | Вы можете <b>бонусным действием</b> потратить <b>1 очко меткости</b> , чтобы до конца хода ваши атаки из огнестрельного оружия игнорировали <b>укрытие</b> (кроме полного) и имели <b>критический диапазон 19–20</b> .              |
| 10      | <b>Неуловимый выстрел</b>  | Когда вы промахиваетесь атакой из огнестрельного оружия, вы можете <b>реакцией</b> потратить <b>2 очка меткости</b> , чтобы перебросить бросок атаки. Вы можете сделать это даже если промах был из-за помехи.                      |
| 14      | <b>Смертельный выстрел</b> | Один раз между <b>короткими отдыхами</b> вы можете сделать выстрел, который всегда попадает (не требуется бросок атаки), если цель находится в пределах первой дистанции оружия. Урон считается как при критическом попадании.      |
| 18      | <b>Апогей снайпера</b>     | Ваш критический диапазон увеличивается до <b>18–20</b> для огнестрельного оружия. Кроме того, когда вы используете <b>Смертельный выстрел</b> , вы можете потратить 1 очко меткости, чтобы нанести дополнительно <b>4к10</b> урона. |

## 2. Мастер оружия (Weapon Master)

Вы постоянно модернизируете своё оружие, превращая его в уникальное произведение искусства. Вы одинаково искусны в стрельбе и ближнем бою с копьями.

| Уровень | Особенность                | Описание  |
|---------|----------------------------|---|
| 2       | <b>Модернизация оружия</b> | Вы можете потратить 4 часа и 50 зм, чтобы добавить одну из следующих модернизаций к вашему огнестрельному оружию или короткому копьё (можно иметь до 3 модернизаций одновременно): <b>Магазин</b> (увеличивает количество выстрелов между перезарядками на 1), <b>Прицел</b> (бонус +1 к броскам атаки), <b>Утяжелённое копье</b> (урон 1к8 вместо 1к6), <b>Клинок на копье</b> (можно использовать как длинный меч). |

| Уровень | Особенность                    | Описание  |
|---------|--------------------------------|---|
| 2       | <b>Парный бой</b>              | Если вы атакуете двумя короткими копьями, вторая атака теперь добавляет ваш модификатор Ловкости к урону (как в двуручном бое с соответствующим стилем).  |
| 6       | <b>Быстрая смена</b>           | Вы можете <b>свободным действием</b> переключиться между огнестрельным оружием и копьями. Кроме того, когда вы атакуете из ружья, вы можете <b>бонусным действием</b> совершить атаку копьем.   |
| 10      | <b>Трюк с оружием</b>          | Вы можете <b>реакцией</b> , когда по вам попадают атакой ближнего боя, использовать копье, чтобы парировать: уменьшить урон на <b>1к10 + Ловкость</b> . Количество использований = модификатор Ловкости (мин. 1), восстанавливается после короткого отдыха. |
| 14      | <b>Мастерская модернизация</b> | Вы можете создать одну мощную модернизацию: <b>Взрывная пуля</b> (раз в день атака наносит дополнительно 3к6 огненного урона в радиусе 5 футов) или <b>Цепное копье</b> (можно метнуть с верёвкой, опутав цель).  |
| 18      | <b>Оружейный гений</b>         | Ваши модернизации дают двойной бонус (например, Прицел даёт +2). Вы можете иметь до 5 модернизаций на одном оружии. Кроме того, вы можете <b>действием</b> восстановить 1к6+4 очков меткости, раз в день.   |

### 3. Мастер выживания (Survival Master)

Вы живёте в гармонии с природой, передвигаетесь верхом и используете импровизированное оружие. Ваш конь — ваш лучший друг.

| Уровень | Особенность          | Описание   |
|---------|----------------------|--|
| 2       | <b>Верховая езда</b> | Вы имеете <b>преимущество</b> на проверки Обращения с животными для управления верховым животным. Верховом вы не получаете <b>помеху</b> на дальнобойные атаки, если животное переместилось не более чем на 30 футов. Кроме того, ваш <b>компаньон</b> (лошадь) получает +2 к КД и +5 хитов. |

| Уровень | Особенность                     | Описание   |
|---------|---------------------------------|--|
| 2       | <b>Импровизированное оружие</b> | Вы можете использовать любые предметы как оружие (стулья, бутылки, камни). Они считаются простым оружием с уроном 1к6 (дробящий) и свойством <b>метательное</b> (10/30). Вы добавляете бонус мастерства и модификатор Ловкости к броскам атаки таким оружием.  |
| 6       | <b>Следопыт</b>                 | Вы не можете заблудиться в дикой местности. Вы имеете <b>преимущество</b> на проверки Выживания и Внимательности на открытой местности. Кроме того, вы можете <b>действием</b> потратить 1 очко меткости, чтобы определить местоположение любого существа в пределах 60 футов (как <i>обнаружение жизни</i> ).       |
| 10      | <b>Атака с седла</b>            | Когда вы верхом и совершаете действие Рывок, вы можете совершить одну атаку (ближнюю или дальнобойную) как часть этого действия. Кроме того, ваш компаньон может совершать атаку копытами как <b>бонусное действие</b> по вашему приказу.  |
| 14      | <b>Дух прерий</b>               | Вы можете <b>бонусным действием</b> войти в состояние <b>Единения с природой</b> на 1 минуту. В этом состоянии вы получаете <b>скорость 50 футов</b> (верховая езда не нужна), <b>преимущество</b> на спасброски Ловкости и <b>сопротивление</b> к огню, холоду и молнии. Можно использовать раз в длительный отдых. |
| 18      | <b>Король диких земель</b>      | Ваш компаньон получает <b>+30 хитов</b> , его атаки считаются магическими. Вы можете <b>действием</b> призвать стаю из 1к4 диких животных (волков, койотов) раз в день. Вы также получаете <b>иммунитет</b> к урону от яда и состоянию отравления.   |

### Трюки (дополнительный список)

Вы можете выбирать трюки на 3, 9, 13, 17 уровнях. Всего известно 6 трюков, выберите 4 из них (или все, если достигли 17 уровня). Некоторые трюки уже описаны выше.

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Трюк                       | Эффект (бонусное действие, 1 очко меткости)   |
| <b>Стрельба по коленям</b> | Атака из огнестрельного оружия, при попадании цель сбита с ног (спасбросок Ловкости). |
| <b>Трюк со шляпой</b>      | Враг в пределах 30 футов получает помеху на следующую атаку (спасбросок Мудрости).    |
| <b>Выстрел навскидку</b>   | Одна атака из огнестрельного оружия с преимуществом (дистанция $\leq 30$ футов).      |
| <b>Удар прикладом</b>      | После атаки из огнестрельного оружия дополнительная атака прикладом (1к4+Сила).       |
| <b>Ковбойский шаг</b>      | Перемещение на 10 футов без провоцирования атак, затем одна атака.                    |
| <b>Метание копья</b>       | Метательное копьё наносит дополнительный 1к8 урона (только в ближнем бою? метание).   |

---

#### Примечания по балансу

- **Очки меткости** восстанавливаются только длительным отдыхом и убийствами из огнестрела — это стимулирует активный бой.
- **Парный бой с копьями** даёт бонусную атаку без модификатора, что слабее монаха или воина с двумя оружиями, но ковбой получает преимущества от дистанции.
- Подклассы дают разные акценты: дальний бой (Снайпер), ближний/техника (Мастер оружия), выживание и верховая езда (Мастер выживания).
- Все способности прописаны с конкретными цифрами, уровнями и ограничениями.