

ДЖИРЕЛЬ СОРВИГОЛОВА 1

НАРОД	ЧЕЛОВЕК (АЮВАРИН)	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	МОРЯК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ (35 ФУТОВ ПРИ КУРАЖЕ)	ВНИМАНИЕ	+6 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЁ	СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, МВАНГИ	КЛАССОВАЯ СЛ	17

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
СИЛ +1	ЛВК +4	ТЕЛ +1
ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
ИНТ +0	МДР +1	ХАР +2

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ПОДНЯТЫМ ЩИТОМ	КБ С ПОДНЯТЫМ ПЛАЩЕМ
	19	18	19	19
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ		
+6	+9	+6		

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	- дага +7 [+3/-1] (быстрое, парирующее, разоружающее, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+1 (колющий) - кинжал +7 [+3/-1] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+1 (колющий) - рапира +7 [+2/-3] (разоружающее, смертоносное d8, фехтовальное), урон 1d6+1 (колющий) *при кураже атаки ближнего боя наносят дополнительный урон (см. «Точный удар»)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	кинжал +7 [+3/-1] (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+1 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+7•	+0	+4•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+0	+5•	+5•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (МОРЕПЛАВАНИЕ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+2	+3•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+1	+1	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+2	+1	+3•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+7•	+1	+7•

• = Изученный •• = Экспертный ••• = Мастерский

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	кураж, стиль сорвиголовы (фехтовальщик), точный удар (+2 или +2d6), Уверенный решающий удар ♦
ЧЕРТЫ КЛАССА	Провоцирующий финт ♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Подводный мародёр
ЧЕРТЫ НАРОДА	Быстроногий эльф*

* Способности, отмеченные *, учтены в параметрах Джирель и не описаны далее.

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 4,1 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 6
НОСИМЫЕ	баклер, дага, дуэльный плащ, инструменты вора, кинжал (5), кожаный доспех, низшее зелье исцеления, парадная одежда, рапира, рюкзак,
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	3 см



СОРВИГОЛОВА: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы ловко передвигаетесь по полю боя и наносите мощные добивающие удары одним движением запястья и взмахом клинка.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Джирель:

Баклер [Buckler]. Вы можете использовать Поднятие щита для баклера, если эта рука свободна или держит лёгкий объект (но не оружие).

Быстрое [Agile] (дескриптор). Штраф за последовательные атаки этим оружием снижается до -4 для второй атаки за ваш ход (вместо -5) и до -8 для третьей и последующих атак за ход (вместо -10).

□ **Зелье исцеления, низшее [Healing Potion, Minor]** (жизнь, зелье, исцеление, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ♦ (манипуляция). **Эффект:** Это пузырь с ярко-красной жидкостью, выпив которую вы ощутите, как ваши раны быстро затягиваются, вызывая лёгкое покалывание. Выпив зелье исцеления, вы восстанавливаете 1d8 ПЗ.

Инструменты вора [Thieves' Toolkit]. Всё необходимое для применения Воровства для Взлома замка и Отключения устройства. Если вы сломали инструменты вора, их можно починить с помощью запасных отмычек.

Метательное [Thrown] (дескриптор). Вы можете метнуть это оружие в качестве дистанционной атаки. При определении урона метательного оружия добавляется модификатор Силы, как для оружия ближнего боя. Когда этим дескриптором обладает оружие ближнего боя, вместе с ним указывается шаг дистанции.

Парирующее [Parry] (дескриптор). Если вы используете такое оружие и умелы в обращении с ним хотя бы на изученном уровне, вы можете потратить одиночное действие, чтобы подготовиться к отражению атак и получить ситуативный бонус +1 к КБ до начала своего следующего хода.

Разоружающее [Disarm] (дескриптор). Вы можете применять это оружие для Разоружения с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. При этом используется зона досягаемости оружия (если она отличается от вашей обычной). К результату проверки Атлетики добавляется бонус предмета оружия к проверкам атаки, если он есть. Если при применении оружия вы критически проваливаете проверку для Разоружения, вы можете уронить оружие, чтобы критический провал считался обычным. В случае критического успеха вам всё равно нужна свободная рука, если вы хотите забрать у противника предмет.

Рюкзак [Backpack]. В рюкзак можно сложить предметы общим весом до 4; при этом первые 2 единицы веса положенных внутрь предметов не учитываются при определении предельного веса. Если вы не носите рюкзак на спине, а переносите его как-то ещё или убрали, его вес считается лёгким, а не незначительным.

Смертоносное [Deadly] (дескриптор). При критическом ударе оружие добавляет к урону кость урона оружия указанной величины. Бросок этой кости совершается после удвоения урона оружия.

Универсальное [Versatile] (дескриптор). Этим оружием можно наносить урон другого типа, отличающегося от того, который указан в графе «Урон». Альтернативный тип указан рядом с дескриптором. Например, колющее оружие с дескриптором «универсальное Р» может наносить колющий или режущий урон. Вы выбираете тип наносимого урона каждый раз при совершении атаки.

Фехтовальное [Finesse] (дескриптор). При проверках атаки этим оружием ближнего боя вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы. При определении урона по-прежнему используется модификатор Силы.

Джирель может носить в левой руке другое оружие, дуэльный плащ или баклер, но одновременно она может использовать только один из этих трёх вариантов.

Дуэльный плащ [Dueling Cape]. Вы можете стянуть с плеча дуэльный плащ, который носите, чтобы в качестве Взаимодействия намотать его на руку. При использовании плаща подобным образом рука, на которую он намотан, оказывается занята и ничего держать в ней нельзя, но вы можете потратить одиночное действие, чтобы подготовить руку с плащом для защиты и получить ситуативный бонус +1 к КБ и проверкам Обмана для Финта до начала своего следующего хода.

Поднятие щита [Raise Shield] ♦. **Критерий:** вы используете щит. **Эффект:** вы прикрываете себя щитом. Когда ваш щит поднят, вы получаете +1 ситуативный бонус к КБ. Щит остаётся поднятым до начала вашего следующего хода.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Джирель.

Кураж [Panache]. Процесс достижения цели для вас не менее важен, чем результат. На вершине своего вдохновения вы можете исполнять невероятные смертоносные манёвры. Это пиковое состояние называется куражом. Будучи сорвиголовой со стилем фехтовальщика, вы получаете кураж, выполняя действия с дескриптором «бравата». «Отвлекающий манёвр», «Финт» и «Пережат» получают дескриптор «бравата». Ведущий может решить, что успешная проверка для выполнения особенно смелого действия, например, качания на люстре или скольжения по занавеске, может дать действию дескриптор «бравата». Эти проверки совершаются как минимум для одного действия и имеют повышенную СЛ. Вы получаете ситуативный бонус +1 при выполнении действий, являющихся проверками навыков с дескриптором «бравата» во время боевого столкновения. Пока у вас есть кураж, вы получаете бонус состояния +5 футов к вашим скоростям. Мощные решающие удары можно использовать только тогда, когда у вас есть кураж, и вы теряете кураж после их применения.

Отвлекающий манёвр [Create a Diversion] ♦ (бравата, ментальный). При помощи жеста, уловки или фразы вы заставляете существ обратить внимание на что-то другое. Если вы используете жест или уловку, действие получает дескриптор «манипуляция». Если вы что-то говорите, действие получает дескрипторы «слух» и «язык».

Совершите одну проверку Обмана и сравните её результат со СЛ Внимания существ, которых вы пытаетесь отвлечь. Вне зависимости от успешности эти существа на 1 минуту получают ситуативный бонус +4 к СЛ Внимания против ваших Отвлекающих манёвров.

Успех: вы становитесь спрятанным от всех существ, чья СЛ Внимания оказалась меньше или равна результату вашей проверки. Спрятавшись, вы можете Красться и остаётесь спрятанным до конца своего хода или пока не совершите действие, отличное от Шага, попытки Спрятаться или Красться с помощью Скрытности. Если вы нанесёте существу Удар, оно будет застигнуто врасплох для этой атаки, а вы после этого станете видимым. Если вы предпримете любое другое действие, то станете видимым непосредственно перед его совершением, если ведущий не решит иначе.

Провал: вам не удаётся отвлечь внимание существ, чья СЛ Внимания больше результата вашей проверки, и они понимают, что вы пытаетесь их обмануть.

Пережат [Tumble Through] ♦ (бравата, движение). Вы совершаете Перемещение на расстояние вплоть до значения вашей скорости и во время него пытаетесь пройти через занимаемое одним противником пространство. Совершите проверку Акробатики против СЛ Реакции противника, как только попытаетесь войти в его пространство. Вы также можете использовать Пережат при Лазании, Плавании, Полёте или ином действии вместо Перемещения, соответствующем окружению.

Успех: вы перемещаетесь через занимаемое противником пространство, но оно считается для вас пересечённой местностью. Если вашей скорости недостаточно, чтобы полностью преодолеть пространство противника, результат аналогичен провалу.

Провал: ваше перемещение завершается, и вы провоцируете ответные действия, как если бы покинули клетку, где начали.

Подводный мародёр [Underwater Marauder]. Вы умеете сражаться под водой. Находясь в воде, вы не считаетесь застигнутым врасплох и не получаете обычных штрафов за использование дробящего или режущего оружия ближнего боя в воде.

Провоцирующий финт [Goadng Feint]. Вы можете спровоцировать врага на рискованную атаку. При Финте вы можете использовать следующие эффекты успеха и критического успеха вместо любых других. В этом случае другие способности, меняющие обычные эффекты вашего Финта, больше не применяются. Каждый раз, когда вы используете Финт против врага, вы можете выбрать, использовать ли обычные эффекты или эффекты этой черты.

Критический успех: цель получает ситуативный штраф -2 ко всем проверкам атак по вам до конца своего следующего хода.

Успех: цель получает ситуативный штраф -2 к следующей проверке атаки по вам до конца своего следующего хода.

Решающий удар [Finisher] (дескриптор). Это невероятный завершающий приём, тратящий ваш кураж. Вы можете применить решающий удар только в состоянии куража и сразу после его совершения вы теряете кураж. Кроме того, после применения решающего удара вы до конца вашего хода не можете использовать действия с дескриптором «атака». Некоторые действия с этим дескриптором обладают эффектом даже в случае провала, но эти эффекты не применяются при критическом провале. При успехе действия с этим дескриптором вы вместо этого можете применить его эффект провала (что может быть полезно в случае, если успешная атака не нанесёт урон из-за устойчивости).

Сумеречное Зрение [Low-Light Vision]. Вы можете видеть при тусклом свете так же хорошо, как при ярком, поэтому вы игнорируете плохую видимость из-за тусклого света.

Точный удар [Precise Strike]. Когда вы совершаете Удар оружием ближнего боя с дескриптором «быстрое» или «фехтовальное», или безоружный Удар с тем же дескриптором и находитесь в состоянии куража, вы наносите 2 дополнительных урона за точность. Если этот удар — часть решающего удара, то дополнительный урон за точность увеличивается до 2d6.

Уверенный решающий удар [Confident Finisher] ♦ (решающий удар, сорвиголово). Вы атакуете с завидной грацией и пронзаете защиту вашего врага. Совершите Удар со следующим эффектом провала.

Провал: вы наносите цели половину урона точного удара. Тип урона соответствует типу урона оружия или безоружной атаки, которой вы нанесли Удар.

Финт [Feint] ♦ (бравата, ментальный). **Требования:** цель, против которой вы хотите применить Финт, в вашей зоне досягаемости.

Эффект: вы совершаете обманный манёвр, чтобы ваша атака застигла противника врасплох. Совершите проверку Обмана против СЛ Внимания цели.

Критический успех: вам удаётся полностью одурачить противника. Цель считается застигнутой врасплох для всех ваших атак в ближнем бою по ней до конца вашего следующего хода.

Успех: вам удаётся на секунду сбить противника с толку. Цель считается застигнутой врасплох для вашей следующей атаки в ближнем бою по ней до конца этого вашего хода.

Критический провал: вы обхитрили себя самого. Вы считаетесь застигнутым врасплох для всех атак в ближнем бою, совершённых по вам целью до конца вашего следующего хода.