

ДЖИРЕЛЬ СОРВИГОЛОВА

НАРОД	ЧЕЛОВЕК (АЮВАРИН)	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	МОРЯК
СКОРОСТЬ	35 ФУТОВ (40 ФУТОВ ПРИ КУРАЖЕ)	ВНИМАНИЕ	+10 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЁ	СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, МВАНГИ	КЛАССОВАЯ СЛ	21
СИЛА	СИЛ +2	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +4
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +0	МУДРОСТЬ	МДР +1
		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ТЕЛ +2
		ХАРИЗМА	ХАР +3

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ПОДНЯТЫМ ЩИТОМ	КБ С ПОДНЯТЫМ ПЛАЩЕМ
	68	22	23	23
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ		
+11	+13	+10		

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	♦ +1 разящая дага +14 [+10/+6] (быстрое, парирующее, разоружающее, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+2 (колющий). Критический эффект: цель получает 1d6+1 продолжительного урона от кровотечения. ♦ +1 разящий кинжал +14 [+10/+6] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 2d4+2 (колющий). Критический эффект: цель получает 1d6+1 продолжительного урона от кровотечения. ♦ +1 разящая рапира +14 [+9/+4] (разоружающее, смертоносное d8, фехтовальное), урон 2d6+2 (колющий). Критический эффект: до начала вашего следующего хода цель застигнута врасплох. *при кураже атаки ближнего боя наносят дополнительный урон (см. «Точный удар») ♦ кинжал +13 [+9/+5] (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+1 (колющий). Критический эффект: цель получает 1d6+1 продолжительного урона от кровотечения.
ДАЛЬНИЙ БОЙ	

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+14••	+0	+9•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+0	+12••	+12••
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (МОРЕПЛАВАНИЕ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+3	+7•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+1	+1	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+3	+1	+7•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+11••	+1	+11••

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	кураж, стиль сорвиголовы (фехтовальщик), Своевременная контратака 2, точный удар [+2 или +2d6], Уверенный решающий удар ♦
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Лёгкая поступь
ЧЕРТЫ КЛАССА	Провоцирующий финт ♦, Сбивающий решающий удар ♦, Хвостовская инициатива ♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Кошачье приземление, Подводный мародёр, Подколка ♦, Приземление с кувирком
ЧЕРТЫ НАРОДА	Быстроногий эльф*, Воодушевляющий пример

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 5,3 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 7
НОСИМЫЕ	баклер, браслет резвости, дага, дублирующие кольца, дуэльный плащ, заораживающий опал (прикреплен к броне), инструменты вора, кинжал [5], кожаный доспех, малый эликсир орлиных глаз, низшее зелье исцеления, парадная одежда, +1 разящая рапира, рюкзак
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел [10], мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы [5]
БОГАТСТВО	29 зм, 5 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).

□ **Браслет резвости [Bracelet of Dashing].** Этот свободный серебристый браслет делает вас легче на подъём. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Акробатики (уже учтено в характеристиках Мерисиэль). **Активация:** Резвый рывок ♦ (концентрация). **Частота:** 1 в день. **Эффект:** вы на 1 минуту получаете бонус состояния +10 футов к скорости.

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).

Дублирующие кольца [Doubling Ring]. Когда вы используете оружие ближнего боя рукой, на которой носите одно из этих колец, эффект фундаментальных рун этого оружия (усиления оружия и разящей, которые добавляют бонус предмета к атакам и дополнительные кости урона оружия) дублируется на оружии ближнего боя, используемом рукой, на которой вы носите второе кольцо. Дублирование происходит, пока вы носите оба кольца, и прекращается, если вы перестаёте использовать оружие ближнего боя одной из рук.

□ **Завораживающий опал [Mesmerizing Opal]** (магический, одноразовый, талисман). **Активация:** ♦ (концентрация). **Эффект:** эта оправленная в серебро опаловая подвеска переливается всеми цветами. Когда вы активируете её, совершите проверку Обмана для Финта. Успех этой проверки считается для вас критическим успехом, а критический провал — провалом.

□ **Зелье исцеления, низшее [Healing Potion, Minor]** (жизнь, зелье, исцеление, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ♦ (манипуляция). **Эффект:** Это пузырёк 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 кости 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.

□ **Эликсир орлиных глаз, Малый [Eagle-Eye Elixir, Lesser]** (алхимический, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ♦ (манипуляция). **Эффект:** Выпив этот эликсир, вы начинаете различать зрением мельчайшие детали. На протяжении следующего часа вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Внимания или +2, если вы пытаетесь отыскать потайные двери и ловушки.

ДЕЙСТВИЯ ЛЕВОЙ РУКОЙ

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 ситуативный бонус +1 к КБ. Щит остаётся поднятым до начала вашего следующего хода.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Джирель.

Воодушевляющий пример [Inspire Imitation] (аюварин). Своими действиями вы вдохновляете союзников на великие свершения. Когда у вас критический успех при проверке навыка, вы автоматически можете использовать ответное действие Помощь товарищу с применением этого же навыка без необходимости тратить действие на подготовку.

Лёгкая поступь [Feather Step]. Вы шагаете быстро и осторожно. Вы можете делать Шаг на пересечённую местность.

Кошачье приземление [Cat Fall]. Дистанция падения для вас считается на 25 футов меньше.

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 «бравада». «Отвлекающий манёвр», «Финт» и «Перекат» получают дескриптор «бравада». Ведущий может решить, что успешная проверка для выполнения особенно смелого

действия, например, качания на люстре или скольжения по занавеске, может дать действию дескриптор «бравлада». 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 «бравлада» во время боевого столкновения.

Пока у вас есть кураж, вы получаете бонус состояния +10 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] ♦ (бравлада, 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 пытались их обмануть.

Перекач [Tumble Through] ♦ (бравлада, 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 Перекач 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.

Подколка [Bon Mot] ♦ (концентрация, ментальный, слух, эмоции, язык). Вы отвлекаете противника меткой насмешкой. Выберите противника в пределах 30 футов от вас и совершите проверку Дипломатии против СЛ Воли цели.

Критический успех: цель отвлекается и получает штраф состояния -3 к проверкам Внимания и испытаниям Воли на 1 минуту. Цель может избавиться от эффекта досрочно, если ответит на вашу Подколку. Для этого она совершает одиночное действие с дескриптором «концентрация» или действие одного из подходящих для этого навыков. Решение о том, какие действия будут уместны, принимает ведущий, но ответ не может занять менее 1 действия.

Чаще всего для остроумного ответа требуется действие зависящего от Харизмы навыка с дескриптором «язык».

Успех: аналогичен критическому успеху, но штраф -2.

Критический провал: ваша подколка чудовищно нелепа. Вы сами получаете штраф, который получил бы противник в случае вашего успеха. Эффект длится 1 минуту или до следующего успешного применения вами Подколки.

Приземление с кувырком [Rolling Landing]. Вы приземляетесь с быстрыми перекатами, которые помогают вам сохранять импульс. Если вы падаете и не получаете урона (обычно из-за того, что воспринимаете высоту падения меньшей, чем есть на самом деле), вы можете использовать своё ответное действие, чтобы немедленно совершить короткий кувырок, когда вы приземляетесь, и сделать Шаг. Если вы эксперт в Акробатике, то можете использовать своё ответное действие, чтобы совершить Шаг или Перемещение до половины вашей Скорости после падения и не получать урона.

Провоцирующий финт [Goading 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).

Сбивающий решающий удар [Unbalancing Finisher] ♦ (сорвиголова, решающий удар). Вы нападаете на врага порывисто и быстро, выбивая его из равновесия. Совершите Удар в ближнем бою. Если он попадёт в цель и нанесёт урон, цель считается застигнутой врасплох до конца вашего следующего хода.

Своевременная контратака [Opportune Riposte] ↻ (бравлада).

Условие: враг в вашей зоне досягаемости критически проваливает Удар по вам. **Эффект:** вы тут же пользуетесь брешью во вражеской обороне после неудачного удара. Совершите Разоружение против использованного для атаки оружия или Удар в ближнем бою против спровоцировавшего это ответное действие врага.

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 3 дополнительных урона за точность. Если этот удар — часть решающего удара, то дополнительный урон за точность увеличивается до 3d6.

Уверенный решающий удар [Confident Finisher] ♦ (решающий удар, сорвиголова). 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.

Хвастовская инициатива [Swaggering Initiative] ♦ (сорвиголова).

Условие: вы совершаете проверку инициативы. **Эффект:** вы с готовностью ввязываетесь в любую битву. Вы получаете ситуативный бонус +2 к вашей проверке инициативы и можете использовать Взаимодействие, чтобы выхватить оружие. Если вы действуете первым в бою, то входите в кураж.