

КАИРА ЖРЕЦ 1

НАРОД	РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ПОСЛУШНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+7 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, КЕЛИШИТСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	17
СИЛА	СИЛ +2	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +1
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +0	МУДРОСТЬ	МДР +4
		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ТЕЛ +0
		ХАРИЗМА	ХАР +2

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	16	16
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+3	+4	+9

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	скимитар +5 [0/-5] (напористое, размахистое), 1d6+2 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	- огненный луч +7 [+2/-3], 2d6 (огненный) (дистанция 60 футов, стоимость 1 фп) - праща +4 [-1/-6] (дистанция 50 футов, перезарядка 1, убийное) 1d6+1 (дробящий)

НАВЫКИ

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

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	божественный источник (исцеляющий источник)*, божество (Саренрэй), доктрина (жрец-затворник), заклинания жреца, дескриптор (священный)
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Ношение брони (легкая)*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Начальное заклинание домена
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Знатока канонов
ЧЕРТЫ НАРОДА	Горделивое упрямство

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 4,4 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 7
НОСИМЫЕ	инструменты лекаря, кольчужная рубашка, низшее зелье исцеления, праща (10 снарядов), рюкзак, символ религии (деревянный), скимитар
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	7 см 9 мм

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+7	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	17
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	божественное копье [divine lance], наставление [guidance], свет [light], стабилизация [stabilize], ступор [daze]		
1-й КРУГ	☐ благословение [bless], ☐ ☐ ☐ ☐ излечение [heal], ☐ убежище [sanctuary]		
ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ	огненный луч [fire ray]		



ЖРЕЦ: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы верный смертный слуга своего божества. Наделенный божественной магией, вы можете защищать и исцелять союзников, а также уничтожать врагов

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Кайры:

□ **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 лекаря [Healer's Toolkit]. Комплект перевязочных материалов, трав и шовных материалов, необходимых для проверок Медицины для Лечения болезни, Лечения отравления, Лечения ранений и Первой помощи.

Напористое [Forceful] (дескриптор). Когда вы в свой ход атакуете им более одного раза, вторая атака получает +1 ситуативный бонус к урону, а все последующие атаки +2 ситуативный бонус к урону.

Размашистое [Sweep] (дескриптор). Когда вы атакуете таким оружием, вы получаете ситуативный бонус +1 к проверке атаки, если в этот ход уже применяли это оружие для атаки другой цели.

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.

Перезарядка 1 [Reload 1] (дескриптор). От вас требуется потратить 1 действие на перезарядку, прежде чем снова стрелять.

Убойное [Propulsive] (дескриптор). При атаках таким дистанционным оружием вы добавляете половину своего модификатора Силы к броскам урона.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Кайры.

Божество (Саренрэй) [Deity (Sarenrae)]. Саренрэй, Цветок Зари — богиня исцеления, честности, искупления и солнца. Ваше любимое оружие — скимитар, и ваша богиня дарует вам доступ к заклинаниям домена огня.

Саренрэй наказывает своим последователям уничтожать Отродья Ровагуга, защищать союзников, помогать больным и раненым, стремиться к искуплению и даровать его. Создание нежити, ложь, отказ раскаявшемуся существу в возможности искупления, отказ сразить зло — являются табу для последователей Саренрэй. Многократное или грубое нарушение этих принципов может привести к тому, что Кайра потеряет способности творить заклинания сакральной традиции и доступ к божественному источнику.

Горделивое упрямство [Naughty Obstinacy]. Ваше самомнение весьма велико, и помыкать вами крайне сложно. Если при прохождении испытания против ментального эффекта, пытающегося напрямую контролировать ваши действия, вы получаете успех, он считается для вас критическим успехом. Если существо применяет Запугивание для Угрозы вам и получает провал, он считается для него критическим (и оно в течение 1 недели не сможет угрожать вам повторно).

Доктрина (жрец-затворник) [Doctrines (Cloistered Cleric)]. Вы получаете черту Начальное заклинание домена (см. *фокальные заклинания*).

Дескриптор (священный) [Sanctification (Holy)]. Вы получаете дескриптор «священный», таким образом, вы становитесь привязаны к одной из сторон вечной борьбы за души, и это может быть отражено в других ваших способностях. Дескриптор «священный» указывает на сильную приверженность альтруизму,

помощь другим и борьбу с нечестивыми силами, такими как демоны и нежить. Некоторые заклинания и способности обладают дескриптором «освящённый». Когда вы используете такую способность, вы добавляете к ней свою дескриптор «священный».

Заклинания жреца [Cleric Spellcasting]. Ваше божество Саренрэй дарует вам возможность творить заклинания сакральной традиции, используя занятие Сотворение заклинания (см. раздел заклинания)

Знатока канонов [Student of the Canon]. Если в результате проверки Религии для Расшифровки религиозного текста или попытки Вспомнить информацию о заповедях вероучений вы получаете критический провал, он считается обычным провалом. Когда вы пытаетесь Вспомнить информацию о заповедях собственной веры, выпавший провал считается успехом, а успех — критическим успехом.

ЗАКЛИНАНИЯ

Кайра может сотворять следующие заклинания. Она может сотворить каждое заклинание 1-го круга один раз в день кроме заклинания «Излечение», которое Кайра может сотворить 4 раза. Кроме того, она неограниченно может сотворять фокусы.

ФОКУСЫ

Божественное копье [Divine lance] ♦♦ (атака, дух, концентрация, манипуляция, освящённый, фокус). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** Вы выпускаете луч божественной энергии. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием против КБ цели. При попадании цель получает 2d4 урона духом (при критическом ударе урон удваивается).

Наставление [Guidance] ♦ (концентрация, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** до начала вашего следующего хода. **Эффект:** Вы просите наставления сверхъестественных существ и даруете цели бонус состояния +1 к одной проверке атаки, Внимания, навыка или испытанию, совершённым до истечения длительности. Цель решает, на что потратит бонус, перед броском. Когда цель использовала бонус, заклинание прекращается. В любом случае после этого цель получает временную невосприимчивость к этому эффекту на 1 час.

Свет [Light] ♦♦ (концентрация, манипуляция, свет, фокус). **Дистанция:** 120 футов. **Длительность:** до следующей вашей ежедневной подготовки. **Эффект:** вы создаёте сияющую сферу, которая испускает яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Если вы создаёте сферу в пространстве согласного существа, то можете прикрепить её к этому существу (в таком случае сфера будет парить около существа при его перемещении). Когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете переместить свет на расстояние до 60 футов; вы можете прикрепить или открепить его от существа в качестве части этого движения.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы сотворите это заклинание, когда у вас уже есть четыре активных заклинания свет, одно из них по вашему выбору прекращается.

Стабилизация [Stabilize] ♦♦ (жизнь, исцеление, концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо при смерти. **Эффект:** Волна энергии жизни не даёт цели отойти в мир иной. Цель теряет состояние при смерти, но остаётся без сознания и с 0 ПЗ.

Ступор [Daze] ♦♦ (концентрация, манипуляция, ментальный, бессмертное, фокус). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** это заклинание затуманивает разум цели и наполняет ментальной болью, нанося

1d6 ментального урона (обычное испытание Воли). В случае критического провала цель также получает шок 1.

1-й Круг

Благословение [Bless] ♦♦ (аура, концентрация, манипуляция, ментальный) **Область:** 15-футовая эманация. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Благословение из иного мира направляет удары ваших союзников. Вы и все ваши союзники получаете бонус состояния +1 к проверкам атаки, пока находитесь в области. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход применить Поддержание, чтобы увеличить радиус эманации на 10 футов. Благословение может нейтрализовать *отповедь*.

Излечение [Heal] ♦ — ♦♦♦ (жизнь, исцеление, манипуляция). **Дистанция:** варьируется. **Цели:** 1 согласное живое существо или 1 существо-нежить. **Эффект:** вы проводите энергию жизни, которая наносит урон нежити и исцеляет живых. Если цель — согласное живое существо, вы восстанавливаете ему 1d8 ПЗ. Если цель — нежить, вы наносите ей такой же урон жизнью и она проходит обычное испытание Стойкости. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его цели, дистанцию, область и иные параметры.

♦: дистанция заклинания — касание.

♦♦: (концентрация) дистанция заклинания — 30 футов. При исцелении живого существа вы восстанавливаете ему на 8 ПЗ больше.

♦♦♦: (концентрация) вы излучаете энергию жизни в 30-футовой эманации. Цели заклинания — все живые существа и нежить в области.

Убежище [Sanctuary] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Вы окружаете существо защитной энергией, не дающей противникам его атаковать. Существа, которые пытаются атаковать цель заклинания, каждый раз должны проходить испытание Воли. Если цель совершит враждебное действие, заклинание прекращается.

Критический успех: заклинание прекращается.

Успех: существо может совершить эту атаку и любые другие атаки по цели в этот ход.

Провал: существо не может атаковать цель и теряет текущее действие. Оно больше не может пытаться атаковать цель в этот ход.

Критический провал: существо теряет текущее действие и больше не может пытаться атаковать цель до окончания длительности этого заклинания.

ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Кайра может использовать заклинание домена. Заклинания домена — это разновидность фокальных заклинания. Для сотворения фокального заклинания требуется потратить 1 фокальный пункт. Вы начинаете с 1 фокальным пунктом. Вы пополняете свой запас фокальных пунктов во время ежедневной подготовки и можете восстановить 1 фокальный пункт, потратив 10 минут на выполнение активности Фокусировка, чтобы помолиться Саренрэй или как-то иначе послужить ее делу.

Начальное заклинание домена (огонь). Ваша черта *начальное заклинание домена* позволяет вам сотворять заклинание *Огненный луч*, потратив 1 фокальный пункт из своего запаса, равного 1 фокальному пункту.

Огненный луч [Fire Ray] ♦♦ (атака, жрец, концентрация, манипуляция, необычный, огонь, фокальный). **Дистанция:** 60 футов.

Цели: 1 существо. **Защита:** КБ. **Длительность:** до конца следующего хода цели. **Эффект:** Пылающая огненная лента описывает дугу, поражая цель и землю под ней. Совершите

проверку атаки заклинанием против КБ цели. Луч наносит 2d6 урона огнём при попадании (или двойной урон при критическом успехе). При любом результате, кроме критического провала, земля в пространстве цели загорается, нанося 1d6 урона огнём каждому существу, которое завершает в этих клетках свой ход.