

КАИРА ЖРЕЦ

НАРОД	РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ПОСЛУШНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+9 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, КЕЛИШИТСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	19
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)
	32	19
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+7	+6	+11

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	♦ +1 скимитар +8 [+3/-2] (напористое, размашистое), 1d6+2 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	♦♦ огненный луч +9 [+4/-1], 4d6 (огненный) (дистанция 60 футов, стоимость 1 фп) ♦ праща +6 [+1/-4] (дистанция 50 футов, перезарядка 1, убийное) 1d6+1 (дробящий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+1	+0	+7•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+0	+2	+7•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (КАЛЛИГРАФИЯ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+2	+5•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+9•	+4	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+7•	+11••	+0
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+1	+4	+1

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	божественный источник (исцеляющий источник)*, божество (Саренрэй), вторая доктрина*, доктрина (жрец-затворник), заклинания жреца, дескриптор (священный), повышенные заклинания
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Ношение брони (легкая), Ношение брони (средняя)*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Начальное заклинание домена, Лечащие руки*
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Групповое впечатление, Знатор канонов
ЧЕРТЫ НАРОДА	Горделивое упрямство

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 5,5 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 7
НОСИМЫЕ	инструменты лекаря, праща (10 снарядов), рюкзак, свиток избавления от недуга, свиток устойчивости к энергии, символ религии (деревянный), +1 скимитар, чешуйчатый доспех
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	4 эм 4 см

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+9	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	19
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	божественное копьё [divine lance], наставление [guidance], свет [light], стабилизация [stabilize], ступор [daze]		
1-й КРУГ	□ благословение [bless], □ духовные узы [spirit link], □ убежище [sanctuary]		
2-й КРУГ	□□□□ излечение [heal], □ призрачное оружие [spiritual armament], □ рассеивание магии [dispel magic]		
□ 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:

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.

☐ **Свиток избавления от недуга [Scroll of Cleanse Affliction].** Когда вы держите этот свиток в руках, вы можете сотворить заклинание *избавление от недуга* (см. заклинания). После этого свиток уничтожается.

☐ **Свиток устойчивости к энергии [Scroll of Resist Energy].** Когда вы держите этот свиток в руках, вы можете сотворить заклинание *устойчивость к энергии* (см. заклинания). После этого свиток уничтожается.

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 Саренрэя. Многократное или грубое нарушение этих принципов может привести к тому, что Кайра потеряет способности творить заклинания сакральной традиции и доступ к божественному источнику.

Групповое впечатление [Group Impression]. При Улучшении впечатления вы можете без штрафа выбрать 10 или менее целей, с которыми вы общались, вместо одной

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) [Doctrine (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*)

Знаток 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.

Повышенные заклинания [Heightening Spells]. Когда вы подготавливаете заклинания в ячейках заклинаний 2 круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более усиленными версиями заклинаний более низкого круга. Это увеличивает круг заклинания, повышая его в соответствии с ячейкой заклинания. Многие заклинания получают дополнительные улучшения при повышении до определенного круга. Фокусы всегда повышаются до половины вашего уровня, округленно в большую сторону (в случае Кайры — до 3 круга). Эффекты усиленных заклинаний Кайры уже включены в их описание ниже.

ЗАКЛИНАНИЯ

Кайра может сотворять следующие заклинания. Она неограниченно может сотворять 5 фокусов. Кроме того, ей доступны три заклинания 1-го круга и два заклинания 2-го круга в день. Кроме того, она может использовать заклинание «Излечение» 4 раза в день как заклинание 2-го круга.

ФОКУСЫ

Божественное копье [Divine lance]  (атака, дух, концентрация, манипуляция, освященный, 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 3d4 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 сотворяете 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*.

Духовные узы [Spirit link] ♦♦ (дух, исцеление, концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 согласное существо. **Длительность:** 10 минут. **Эффект:** вы создаёте духовные узы с другим существом, что позволяет принять на себя его боль. Если ПЗ цели ниже максимума, то при Сотворении заклинания и далее в начале каждого вашего хода цель восстанавливает 2 ПЗ (либо ПЗ в количестве, равном разнице между её текущими ПЗ и максимумом — в зависимости от того, что меньше). Вы теряете столько же ПЗ, сколько восстановили цели.

Эффекты, которые увеличили бы восстанавливаемые ПЗ или позволили бы вам потерять меньше ПЗ, не применяются. Временные ПЗ (ваши или цели) при переносе также не учитываются. Эффект не использует энергию жизни или пустоты, поэтому действует, даже если вы или цель — нежить. Пока длится заклинание, вы не получаете преимуществ регенерации или быстрого исцеления. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, также оно прекращается, если ваши ПЗ снижаются до 0.

Повышенное [+1]: количество передаваемых каждый раз ПЗ увеличивается на 2.

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.

2-й Круг

Избавление от недуга [Cleanse Affliction] ♦♦ (исцеление, концентрация, манипуляция). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное существо. **Эффект:** Благая целительная магия устраняет эффекты токсинов и более сложных недугов. Выберите один недуг, от которого страдает цель: например, проклятие, болезнь или яд. Если недуг прогрессировал дальше стадии 1, снизьте стадию на 1. Это понижение можно применить лишь один раз к одному недугу, пока недуг не окажется полностью исцелен — тогда понижение можно будет применять снова. Хотя до этого понизить стадию недуга повторно нельзя, повышенные варианты этого заклинания пытаются нейтрализовать недуг при каждом сотворении заклинания.

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 2d10 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 16 ПЗ больше.

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

Призрачное оружие [Spiritual Armament] ♦♦ (дух, концентрация, манипуляция, освященный). **Дистанция:** 120 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты. **Эффект:** вы создаёте призрачное магическое отражение одного оружия, которое вы носите или используете, и отправляете его в атаку. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели, нанося 2d8 урона при успехе (двойной урон при критическом успехе). Тип урона соответствует выбранному оружию (или любому из доступных, если оружие универсальное). Атака наносит урон духом вместо обычного урона, если тот для цели более опасен (по усмотрению ведущего). Атака использует ваш штраф за последовательные атаки и увеличивает его. После атаки оружие возвращается к вам. Если вы дали заклинанию дескриптор «священный» или «нечестивый», атака также получает этот дескриптор.

Всякий раз, когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете повторить атаку по любому существу в пределах 120 футов.

Рассеивание магии [Dispel Magic] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 120 футов. **Цели:** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет. **Эффект:** Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.

Устойчивость к энергии [Resist Energy] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 10 минут. **Эффект:** Щит из энергии стихий защищает существо от энергетического урона одного из следующих типов на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель и всё её снаряжение получают устойчивость 5 к выбранному типу урона.

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 4d6 урона огнём при попадании (или двойной урон при критическом успехе). При любом результате, кроме критического провала, земля в пространстве цели загорается, нанося 2d6 урона огнём каждому существу, которое завершает в этих клетках свой ход.