

КАЙРА ЖРЕЦ 5

НАРОД	РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ПОСЛУШНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+13 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, КЕЛИШИТСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	21
СИЛА	СИЛ +3	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +2
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +0	МУДРОСТЬ	МДР +4
		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ТЕЛ +0
		ХАРИЗМА	ХАР +3

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	48	22
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+9	+9	+13

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	♦ +1 скимитар +11 [+6/+1] (напористое, размашистое), 1d6+3 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	♦♦ огненный луч +11 [+6/+1], 6d6 (огненный) (дистанция 60 футов, стоимость 1 фп) ♦ +1 праща +9 [+4/-1] (дистанция 50 футов, перезарядка 1, убийное) 1d6+1 (дробящий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+2	+0	+10•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+0	+3	+10•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (КАЛЛИГРАФИЯ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+3	+7•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+13••	+4	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+10•	+13••	+0
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+2	+4	+2

• = 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, эксперт Внимания*
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Ношение брони (легкая), Ношение брони (средняя)*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Совместное лечение, Начальное заклинание домена, Лечащие руки*
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Медицина в бою ♦, Групповое впечатление, Знаток канонов
ЧЕРТЫ НАРОДА	Покладистый, Горделивое упрямство

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 5,6 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 8
НОСИМЫЕ	амулет защиты от проведения энергии, жезл починки, инструменты лекаря, праща +7 (10 снарядов), рюкзак, свиток очищения разума, свиток устойчивости к энергии, символ религии (деревянный), +1 скимитар, чешуйчатый доспех
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальня мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	19 зм 9 см 9 мм

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+11	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	21
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	божественное копье [divine lance], наставление [guidance], свет [light], стабилизация [stabilize], ступор [daze]		
1-й КРУГ	□ благословение [bless], □ духовные узы [spirit link], □ убежище [sanctuary]		
2-й КРУГ	□ избавление от недуга [cleanse affliction], □ призрачное оружие [spiritual armament], □ рассеивание магии [dispel magic]		
3-й КРУГ	□ героизм [heroism], □□□□□ излечение [heal], □ священный свет [holy light]		
□ 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:

Амулет защиты от проведения энергии [Channel Protection Amulet].

Когда вы носите этот амулет, вы получаете устойчивость 5 к урону заклинаний *повреждение*.

Жезл починки [Wand of Mending]. Этот жезл позволяет вам сотворить заклинание *починка* (1 круг) раз в день (см. заклинания).

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 очищения разума [Scroll of Clear Mind].** Когда вы держите этот свиток в руках, вы можете сотворить заклинание *очищение разума* (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 Саренрэй. 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 [Haughty Obstacity]. 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.

Медицина в бою [Battle Medicine] : (исцеление, манипуляция, навык, общая) Вы можете подлатать себя или находящегося рядом союзника прямо в бою. Совершите проверку Медицины с той же СЛ, что и для Лечения ранений, и восстановите аналогичное количество ПЗ; это не извлекает цель от состояния ранения. Как и при Лечении ранений, вы можете совершать проверки с более высокой СЛ, если достаточно умелы в навыке. После этого цель временно невосприимчива к вашей Медицине в бою на 1 день. Это не считается Лечением ранений и не даёт к нему временную невосприимчивость.

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.

Покладистый [Cooperative Nature]. Вы получаете ситуативный бонус +4 к проверкам для Помощи товарищу.

Совместное лечение [Communal Healing]. (жрец, исцеление, жизнь) Вы стали восприимчивее к энергии жизни, и всякий раз, когда вы проводите её через себя, она исцеляет ваши раны или раны другого существа. Когда вы сотворяете заклинание *излечение*, чтобы исцелить одно существо, выберите второе согласное живое существо в пределах дистанции излечения, которое восстановит ПЗ в количестве, равном кругу заклинания *излечение*.

ЗАКЛИНАНИЯ

Кайра может сотворять следующие заклинания. Она неограниченно может сотворять 5 фокусов. Кроме того, ей доступны три заклинания 1-го круга, три заклинания 2-го круга и два заклинания 3-го круга в день. Кроме того, она может использовать заклинание «Излечение» пять раз в день как заклинание 3-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 4d4 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, совершенным 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 2d6 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.

Починка [Mending] (концентрация, манипуляция). **Сотворение:** 10 минут. **Дистанция:** касание. **Цели:** немагический объект лёгкого или меньшего веса. **Эффект:** Вы чините предмет-цель, восстанавливая ему по 5 ПЗ за каждый круг заклинания. Если предмет сломан, то он теряет это состояние, если его ПЗ увеличиваются выше ПП. Вы не можете восстановить отсутствующие части или починить уничтоженный объект.

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.

Очищение разума [Clear Mind] ➤ (исцеление, концентрация, манипуляция, ментальный). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное существо. **Эффект:** Вы пытаетесь избавиться от влияния на разум цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: испуг, ошеломление или панику. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.

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.

3-й Круг

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 3d10 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 24 ПЗ больше.

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

Героизм [Heroism] ♦♦ (концентрация, манипуляция, ментальный).

Дистанция: касание. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 10 минут.

Эффект: Вы подпитываете героические стремления цели, давая ей бонус состояния +1 к проверкам атак, Внимания, навыков и испытаниям.

Священный свет [Holy Light] ♦♦ (атака, концентрация, манипуляция, огонь, свет, священный).

Дистанция: 120 футов.

Цели: 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** Вы выпускаете луч священного света. Совершите дистанционную атаку заклинанием. Луч наносит 5d6 урона огнём. Если у цели дескриптор «нечестивый», вы дополнительно наносите 5d6 урона духом.

Критический успех: цель получает двойной урон.

Успех: цель получает полный урон.

Если луч проходит через область магической тьмы или его цель под действием магической тьмы, заклинание пытается

нейтрализовать тьму. Если вы не уверены, проходит ли луч через область, проведите линию между собой и целью 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 сотворить 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 6d6 урона огнём при попадании (или двойной урон при критическом успехе). При любом результате, кроме критического провала, земля в пространстве цели загорается, нанося 3d6 урона огнём каждому существу, которое завершает в этих клетках свой ход.