

## ЛИНИ ДРУИД 1

|          |                                                    |               |                |
|----------|----------------------------------------------------|---------------|----------------|
| НАРОД    | ГНОМ-СЕНСАТ                                        | ПРОИСХОЖДЕНИЕ | ТРАВНИК        |
| СКОРОСТЬ | 25 ФУТОВ                                           | ВНИМАНИЕ      | +7 (ИЗУЧЕННЫЙ) |
| ЧУТЬЁ    | НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ |               |                |
| ЯЗЫКИ    | ВСЕОБЩИЙ, ГНОМИЙ, ДИКАЯ ПЕСНЬ, ЯЗЫК ФЕЙ            | КЛАССОВАЯ СЛ  | 17             |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| СИЛА          | ЛОВКОСТЬ      | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  |
| <b>СИЛ</b> -1 | <b>ЛВК</b> +2 | <b>ТЕЛ</b> +2 |
| ИНТЕЛЛЕКТ     | МУДРОСТЬ      | ХАРИЗМА       |
| <b>ИНТ</b> +0 | <b>МДР</b> +4 | <b>ХАР</b> +2 |

### ЗАЩИТА

|            |          |                  |                     |
|------------|----------|------------------|---------------------|
| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКС. ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) | КБ С ПОДНЯТЫМ ЩИТОМ |
|            | 18       | 16               | 17                  |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ  | ВОЛЯ             |                     |
| +5         | +5       | +9               |                     |

### УДАРЫ

|             |                                                                                |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | серб +5 [+1/-3] (быстрое, сбивающее, фехтовальное), урон 1d4-1 (режущий)       |
| ДАЛЬНИЙ БОЙ | праща +5 [+0/-5] (дистанция 50 футов, перезарядка 1, убойное) 1d6-1 (дробящий) |

### НАВЫКИ

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

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

### СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

|                       |                                                                                    |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ | Блок щитом, друидический орден (орден зверя)*, заклинания друида, табу             |
| ЧЕРТЫ КЛАССА          | Верный зверь, Понимание животных                                                   |
| ЧЕРТЫ НАВЫКОВ         | Дополнительные знания (знание: лес), Природная медицина, Уверенность (знание: лес) |
| ЧЕРТЫ НАРОДА          | Гномья одержимость, Небольшой размер, нюх, сумеречное зрение                       |

### СНАРЯЖЕНИЕ

|           |                                                                                                                                                       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ВЕС       | ТЕКУЩИЙ: 2,7 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 4                                                                                                                          |
| НОСИМЫЕ   | баклер (Твёрдость 3, 6 ПЗ, ПП 3), инструменты лекаря, малое противоядие, низшее зелье исцеления, праща (10 снарядов), рюкзак, серп, стёганный доспех, |
| УБРАНЫ    | бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)                                              |
| БОГАТСТВО | 4 см, 9 бм                                                                                                                                            |

### ЗАКЛИНАНИЯ

|                        |                                                                                                                                                       |               |    |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|
| АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ      | +7                                                                                                                                                    | СЛ ЗАКЛИНАНИЙ | 17 |
| ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО) | обнаружение магии [detect magic], опутывающая лиана [tangle vine], поджигание [ignition], стабилизация [stabilize], электрическая дуга [electric arc] |               |    |
| 1-й КРУГ               | <input type="checkbox"/> излечение [heal], <input type="checkbox"/> рунное тело [runic body]                                                          |               |    |
| ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ   | излечение животного [heal animal]                                                                                                                     |               |    |



### ДРУИД: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы тот, кто посвящает себя служению природе, направляя первобытные силы дикой природы на победу над врагами и укрепление союзников.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Лины:

**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 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.

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

□ **Противоядие, малое [Antidote, Lesser]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✦ (манипуляция). **Эффект:** Выпив его, вы на 6 часов получаете бонус предмета +2 к испытаниям Стойкости против ядов.

**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.

**Сбивающее [Trip]** (дескриптор). Вы можете применять это оружие для Сбивания с ног 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 Сбивания с ног, вы можете уронить оружие, чтобы критический провал считался обычным.

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

**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.

## СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Лины.

**Верный зверь [Animal Companion]**. Молодой снежный леопард по имени Другими служит вам защитником и компаньоном. Во время вашего хода он получает 2 действия, если вы совершите для него действие Команда животному. Для этого вам не требуется проверка Природы.

**Гном-сенсат [Sensate Gnome]**. Вы воспринимаете все цвета ярче, звуки — насыщеннее и способны уловить тончайшие нюансы любого запаха. Вы получаете особый вспомогательный способ восприятия: нюх на расстоянии до 30 футов. Это означает, что вы можете по запаху определять точное местоположение существ. Скорее всего, ведущий удвоит это расстояние, если ветер дует со стороны цели, и сократит его вдвое, если ветер дует с вашей стороны. Вы также получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Внимания при попытках найти необнаруженных существ в радиусе действия вашего нюха.

**Гномья одержимость [Gnome Obsession]**. Вы, может быть, и ветрены, но когда какая-то тема вас увлекает, вы уходите в неё с головой. Вы получаете черту Дополнительные знания (Знание: Лес для Лины) и черту Уверенность для этого Знания. Так как гномы редко долго увлекаются чем-то одним, вы можете пройти переподготовку, чтобы выбрать другую область Знания для этой черты, за 1 день свободного времени.

**Заклинания друида [Druid Spellcasting]**. Вы заклинатель и можете творить заклинания первобытной традиции, используя занятие Сотворение заклинания (см. раздел «Заклинания»).

**Небольшой размер [Small]**. Лины небольшого размера и может передвигаться через пространство существ огромного размера, но использовать захват и большинство других манёвров только против существ среднего размера и меньше.

**Понимание животных [Animal Empathy]**. Вы чувствуете родство с обитателями живой природы и можете общаться с ними на базовом уровне. Вы можете общаться с животными: задавать им вопросы, получать ответы и использовать Дипломатию. В большинстве случаев дикие животные как минимум вас выслушают.

**Природная медицина [Natural Medicine]**. Вы можете использовать Природу вместо Медицины (более высокий уровень умения в Природе также позволяет совершать проверки с более высокой СЛ). Навык не заменяет Медицину для соответствия критериям и в прочих случаях, кроме Лечения ранений. Если вы находитесь в дикой местности, то проще найти свежие ингредиенты, что позволит вам (по усмотрению ведущего) получить ситуативный бонус +2 к проверке Природы для Лечения ранений.

**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.

**Табу [Anathema]**. беспричинно жестоко относиться к животным или убивать их без необходимости. Вы всё ещё можете обороняться от нападения животных и убивать их для употребления в пищу.

**Уверенность [Assurance]**. Вы можете отказаться от проверки навыка Знание (лес), чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (13 для Лины. Остальные бонусы, штрафы и модификаторы не применяются).

## ДЕЙСТВИЯ СО ЩИТОМ

Пока у Лины есть щит, она может использовать следующие действия.

**Блок щитом [Shield Block]** ➤. **Условие:** ваш щит поднят, и вы должны получить физический урон (дробящий, колющий или режущий) от атаки. **Эффект:** вы отражаете щитом удар. Ваш щит предотвращает урон в количестве вплоть до своей твёрдости (В данном случае 3). И вы, и щит получаете весь оставшийся урон, который может сломать или уничтожить щит (Щит получает состояние «сломан» при получении 3 или более урона. Щит разрушается, как только получит 6 урона).

**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.

## ЗАКЛИНАНИЯ

Лины может сотворять следующие заклинания. Она может сотворить каждое заклинание 1-го круга один раз в день. Кроме того, она неограниченно может сотворять фокусы.

## ФОКУСЫ

**Обнаружение магии** [Detect Magic] ♦♦ (концентрация, манипуляция, обнаружение, фокус). **Область:** 30-футовая эманация. **Эффект:** вы испускаете импульс, выявляющий присутствие магии. Вы не получаете никаких сведений, кроме знания о наличии или отсутствии магии. Вы можете добровольно отказаться от обнаружения уже известной вам магии, например магических предметов и делящихся заклинаний вас и ваших союзников.

Вы обнаруживаете магию иллюзии лишь в случае, если круг эффекта ниже круга вашего обнаружения магии. Тем не менее, предметы с аурой иллюзии, которые не обманчивы на вид (*зелье невидимости*, например), обычно обнаруживаются без проблем.

**Опутывающая лиана** [Tangle Vine] ♦♦ (атака, дерево, концентрация, манипуляция, растение, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Эффект:** Из вашей ладони появляется покрытая липким соком лиана, которая обвивается вокруг цели. Совершите проверку атаки заклинанием по цели.

**Критический успех:** цель получает состояние неподвижности, а также ситуативный штраф -10 футов ко всем своим скоростям на 1 раунд. Цель может использовать Освобождение (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). При успехе она теряет штраф и неподвижность. **Успех:** цель получает ситуативный штраф -10 футов ко всем своим скоростям на 1 раунд. Цель может использовать Освобождение (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). При успехе она теряет штраф.

**Провал:** цель избегает эффектов.

**Поджигание** [Ignition] ♦♦ (атака, концентрация, манипуляция, огонь, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Длительность:** до следующей вашей ежедневной подготовки. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** Вы щёлкаете пальцами и указываете на цель, которая начинает тлеть. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите 2d4 урона огнём. Если цель в вашей зоне досягаемости, вы можете совершить атаку заклинанием в ближнем бою, а не дистанционную. В этом случае все кости урона этого заклинания увеличиваются до d6.

**Критический успех:** цель получает двойной урон и 1d4 продолжительного урона огнём.

**Успех:** цель получает полный урон.

**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.

**Электрическая дуга** [Electric Arc] ♦♦ (концентрация, манипуляция, фокус, электричество). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 или 2 существа. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** электрическая дуга перепрыгивает с одной цели на другую. Каждая цель получает 2d4 урона электричеством (обычное испытание Реакции).

## 1-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 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.

**Рунное тело** [Runic Body] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Тело цели покрывается светящимися рунами. Все безоружные атаки цели становятся +1 разящими безоружными атаками, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона до двух.

## ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Лини может сотворять заклинание ордена. Заклинания ордена — фокальные заклинания, для сотворения которых требуется потратить 1 ФП. Вначале ваш запас ФП равен 1. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка, чтобы пообщаться с местными духами природы или совершить какое-либо деяние во благо природы так, как принято в вашем ордено.

**Излечение животного** [Heal Animal] ♦ — ♦♦ (необычный, друид, жизнь, исцеление, манипуляция, фокальный). **Дистанция:** варьируется. **Цели:** 1 существо. **Эффект:** Вы заживляете раны животного, восстанавливая ему 1d8 ПЗ. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его эффект.

♦: дистанция заклинания — касание.

♦♦: (концентрация) дистанция заклинания — 30 футов, оно восстанавливает цели на 8 ПЗ больше.

## ДРУГАМИ КОШКА 1

|          |                                                    |          |                |
|----------|----------------------------------------------------|----------|----------------|
| НАРОД    | КОШКА (СНЕЖНЫЙ ЛЕОПАРД)                            | РАЗМЕР   | МАЛЕНЬКИЙ      |
| СКОРОСТЬ | 35 ФУТОВ                                           | ВНИМАНИЕ | +5 (ИЗУЧЕННЫЙ) |
| ЧУТЬЁ    | НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ |          |                |
| ЯЗЫКИ    | —                                                  |          |                |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| СИЛА          | ЛОВКОСТЬ      | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  |
| <b>СИЛ</b> +2 | <b>ЛВК</b> +3 | <b>ТЕЛ</b> +1 |
| ИНТЕЛЛЕКТ     | МУДРОСТЬ      | ХАРИЗМА       |
| <b>ИНТ</b> -4 | <b>МДР</b> +2 | <b>ХАР</b> +0 |

| ЗАЩИТА     |                 |                  |
|------------|-----------------|------------------|
| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) |
|            | 11              | 16               |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ         | ВОЛЯ             |
| +4         | +6              | +5               |

| УДАРЫ       |                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | ❖ когти +6 [+2/-2] (быстрое, фехтовальное), урон 1d4+2 (режущий) |
|             | ❖ челюсти +6 [+1/-4] (фехтовальное), урон 1d6+2 (колющий)        |

## НАВЫКИ

|                   |                             |                       |
|-------------------|-----------------------------|-----------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛВК)  | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)             | АТЛЕТИКА (СИЛ)        |
| +6•               | -4                          | +5•                   |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)                 | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)      |
| -4                | +0                          | +0                    |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | ЗНАНИЕ (ТРАВНИЧЕСТВО) (ИНТ) | ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ) |
| +0                | -4                          | -4                    |
| МЕДИЦИНА (МДР)    | ПРИРОДА (МДР)               | ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)      |
| +2                | +2                          | -4                    |
| ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)  | РЕЛИГИЯ (МДР)               | ОБЩЕСТВО (ИНТ)        |
| +0                | +2                          | -4                    |
| СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)  | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)             | ВОРОВСТВО (ЛВК)       |
| +6•               | +2                          | +3                    |

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

## СПОСОБНОСТИ ПОДДЕРЖКИ

|             |                                                                                                                                                                           |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ЧУТЬЁ       | нюх (вспомогательный, 30 футов), сумеречное зрение                                                                                                                        |
| ОСОБЕННОСТИ | Другами наносит дополнительные 1d4 урона за точность застигнутым врасплох целям                                                                                           |
| ПОДДЕРЖКА   | ❖ До начала вашего следующего хода ваши Удары, которые наносят урон существу в зоне досягаемости кошки, делают цель застигнутой врасплох до конца вашего следующего хода. |

