

ЛИНИ ДРУИД 3

НАРОД	ГНОМ-СЕНСАТ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ТРАВНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	☉ +11 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЧУТЬЁ	НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ГНОМИЙ, ДИКАЯ ПЕСНЬ, ЯЗЫК ФЕЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	19

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
СИЛ -1	ЛВК +2	ТЕЛ +2
ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
ИНТ +0	МДР +4	ХАР +2

ЗАЩИТА			
ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ПОДНЯТЫМ ЩИТОМ
	41	18	19
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
☉ +9	☉ +7	☉ +11	

УДАРЫ	
БЛИЖНИЙ БОЙ	☙ серп +7 [+4/-1] (быстрое, сбивающее, фехтовальное), урон 1d4-1 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	☙ +1 праща +8 [+3/-2] (дистанция 50 футов, перезарядка 1, убойное) 1d6-1 (дробящий)

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

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ	
КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Блок щитом ☙, друидический орден (орден зверя)*, заклинания друида, Зов природы (понимание животных), табу, повышенные заклинания, эксперт внимания*, эксперт стойкости*,
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Живучесть
ЧЕРТЫ КЛАССА	Верный зверь, Понимание животных, Дальнее заклинание ☙
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Дополнительные знания (знание: лес), Наблюдение за дикой природой, Природная медицина, Уверенность (знание: лес)
ЧЕРТЫ НАРОДА	Гномья одержимость, Небольшой размер, нюх, сумеречное зрение

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

☉ Значения указанные рядом с этим символом добавляются к броску d20

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 3,8 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 4
НОСИМЫЕ	баклер (Твёрдость 3, 6 ПЗ, ПП 3), инструменты лекаря, малое противоядие [2], низшее зелье исцеления, +1 праща (10 снарядов), рюкзак, серп, стёганный доспех, бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, ремонтный набор, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы [5]
УБРАНЫ	
БОГАТСТВО	12 эм, 4 см

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	☉ +9	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	19
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	обнаружение магии [detect magic], опутывающая лиана [tangle vine], поджигание [ignition], стабилизация [stabilize], электрическая дуга [electric arc]		
1-й КРУГ	☐ излечение [heal], ☐ починка [mending], ☐ рунное тело [runic body]		
2-й КРУГ	☐ кислотная хватка [acid grip], ☐ дубовая кожа [oaken resilience],		
☐ 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.

Ремонтный набор [Repair Kit]. Позволяет проводить несложный ремонт во время путешествий. В него входит маленькая наковальня, щипцы, столярные инструменты, точильный камень и масла для пропитки кожи и дерева. Вы можете использовать ремонтный набор для Починки предмета при помощи Ремесла. Если вы носите набор, вы можете выхватить или вернуть его на место в качестве части действия, которое его использует.

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.

Дальнее заклинание [Reach Spell] ♦ (друид, концентрация, метамagia). Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если вашим следующим действием будет Сотворение заклинания, у которого есть дистанция, его дистанция увеличится на 30 футов. Увеличение дистанции заклинания происходит согласно обычным правилам: для заклинания с дистанцией «касание» она увеличится до 30 футов.

Живучесть [Toughness]. Вы особенно живучи, и просто так вас не сломить. Ваш максимум ПЗ увеличивается на значение вашего уровня. СЛ проверок восстановления для вас снижается на 1.

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

Наблюдение за дикой природой [Survey Wildlife]. Вы можете потратить 10 минут, осматривая окрестности, чтобы на основе обнаруженных гнёзд, помёта и следов на растительности узнать, какие существа водятся поблизости. Совершите проверку Выживания (СЛ устанавливается ведущим в зависимости от того, насколько очевидны оставленные следы). При успехе вы можете попытаться Вспомнить информацию со штрафом -2, чтобы узнать больше об этих существах по этим признакам.

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

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. Эффекты усиленных заклинаний Лины уже включены в их описание ниже.

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 (17 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

Лина может сотворить следующие заклинания. Она может сотворить 3 заклинания 1-го круга и 2 заклинания 2-го круга 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 длящихся 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 3d4 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 2d4 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 3d4 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.

Повышенное (+1) урон или исцеление увеличивается на 1d8. При сотворении за 2 действия дополнительное исцеление увеличивается на 8.

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.

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.

2-й Круг

Дубовая кожа [Oak Resilience] ➤➤ (дерево, концентрация, манипуляция, растение). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное существо. **Длительность:** 10 минут. **Эффект:** кожа цели становится крепкой, словно кора или древесина. Цель получает устойчивость 2 к дробящему и колющему урону и уязвимость 3 к огню. После того как цель получает урон огнём, она может использовать Прекращение для этого заклинания в качестве свободного действия, спровоцированного уроном огнём, но это не снизит полученный урон огнём.

Кислотная хватка [Acid Grip] ➤➤ (кислота, концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 120 футов; **Цели:** 1 существо. **Защита:**

ЛИНИ

ДРУИД



Реакция. Эффект: Эфемерная когтистая рука сжимает цель, обжигая её магической кислотой. Цель получает 2d8 урона кислотой и 1d6 продолжительного урона кислотой в зависимости от испытания Реакции. Пока существо получает продолжительный урон от этого заклинания, у него штраф состояния -10 футов к скоростям.

Критический успех: существо избегает эффекта.

Успех: существо получает половину урона и не получает продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 5 или менее футов в выбранном вами направлении.

Провал: существо получает полный урон и продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 10 или менее футов в выбранном вами направлении.

Критический провал: существо получает двойной урон и полный продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 20 или менее футов в выбранном вами направлении.

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 ордене.

Излечение животного [Heal Animal]  —  (необычный, друид, жизнь, исцеление, манипуляция, фокальный). **Дистанция:** варьируется. **Цели:** 1 существо. **Эффект:** Вы заживляете раны животного, восстанавливая ему 2d8 ПЗ. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его эффект.

: дистанция заклинания — касание.

: [концентрация] дистанция заклинания — 30 футов, оно восстанавливает цели на 16 ПЗ больше.

ДРУГАМИ КОШКА 3

НАРОД	КОШКА (СНЕЖНЫЙ ЛЕОПАРД)	РАЗМЕР	МАЛЕНЬКИЙ
СКОРОСТЬ	35 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+7 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЧУТЬЁ	НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	—		

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
СИЛ +2	ЛВК +3	ТЕЛ +1
ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
ИНТ -4	МДР +2	ХАР +0

ЗАЩИТА		
ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	25	18
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+6	+8	+7

УДАРЫ	
БЛИЖНИЙ БОЙ	- когти +8 [+4/+0] (быстрое, фехтовальное), урон 1d4+2 (режущий) - челюсти +8 [+3/-2] (фехтовальное), урон 1d6+2 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+8•	-4	+7•
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)
+8•	+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.

