

ЛИНИ ДРУИД 5

НАРОД	ГНОМ-СЕНСАТ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ТРАВНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	☉ +13 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЁ	НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ГНОМИЙ, ДИКАЯ ПЕСНЬ, ЯЗЫК ФЕЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	21

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

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ПОДНЯТЫМ ЩИТОМ
	68	21	22
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
☉ +12	☉ +12	☉ +13	

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	☙ серп +10 [+6/+2] (быстрое, сбивающее, фехтовальное), урон 1d4 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	☙ +1 праща +11 [+6/+1] (дистанция 50 футов, перезарядка 1, убойное) 1d6 (дробящий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
☉ +3	☉ +0	☉ +7•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
☉ +0	☉ +2	☉ +9•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ЛЕС) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ТРАВНИЧЕСТВО) (ИНТ)
☉ +2	☉ +9••	☉ +7•
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
☉ +4	☉ +13••	☉ +0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
☉ +2	☉ +4	☉ +0
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
☉ +10•	☉ +14•	☉ +3

• = 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 реакции*, эксперт стойкости*
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Живучесть
ЧЕРТЫ КЛАССА	Верный зверь, Взрослый верный зверь, Понимание животных, Дальнее заклинание ☙
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Дополнительные знания (знание: лес), Наблюдение за дикой природой, Природная медицина, Уверенность (знание: лес, Природа)
ЧЕРТЫ НАРОДА	Гномья одержимость, Звериный язык, Магия первого мира, 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: 4,8 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	баклер (Твёрдость 3, 6 ПЗ, ПП 3), инструменты лекаря, малое противоядие (2), низшее зелье исцеления, очки охотника, плащ койота, посох животных, +1 праща (10 снарядов), рюкзак, серп, стёганный доспех,
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, ремонтный набор, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	39 зм, 1 см

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	☉ +11	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	21
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], ☐ опутывание [entangling flora], ☐ дубовая кожа [oaken resilience],		
3-й КРУГ	☐ огненный шар [fireball], ☐ ускорение [haste]		
☐ 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.

Очки охотника [Tracker's Goggles] (магический, настроенность). Этот предмет представляет собой зелёные линзы в оправе из грубой кожи, сшитой суровыми нитками. Пока вы носите эти очки, вы получаете бонус +1 к проверкам Выживания для Выслеживания и Ориентирования. Если вы проваливаете проверку Выслеживания, вы можете попытаться совершить её повторно уже через 30 минут, а не через час, как обычно.

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

Плащ койота [Coyote Cloak]. Эта пыльная накидка сшита из видавшего виды серо-коричневого меха койота. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Выживания (уже учтено в характеристиках Амири). При критическом успехе проверки Выживания для Самообеспечения вы способны прокормить вдвое больше дополнительных существ.

Посох животных [Animal Staff] (магический, посох). Посох содержит 3 заряда (максимум 3). Посох позволяет вам сотворять фокус *определение направления* или потратить 1 заряд чтобы сотворить либо заклинание *рунное тело*, либо заклинание *призыв животного* как заклинание 1-го Круга. Пока вы используете посох, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Природы для опознания животных.

□□ **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 (взрослый) [Animal Companion]. Снежный леопард по имени Другами 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.

Будучи взрослым, ваш верный зверь более самостоятелен. В ходе сцены он может использовать 1 действие во время вашего хода (но не во время другого вашего действия) для Перемещения или Удара, даже если вы не совершали действие Команда животному. В этом случае он не сможет получить дополнительные действия в этот раунд благодаря вашей Команде животному.

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, метамагия). 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 сломишь. 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»).

Магия первого мира [First World Magic]. Ваша связь с Первым миром наделяет вас врождённым первобытным заклинанием, почти как у настоящих фей. Вы можете неограниченно творить фокус *наставление* как врождённое первобытное заклинание. Его круг повышается до половины вашего уровня (с округлением вверх).

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]. Лини 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 Лини 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 навыков Знание (лес) или Природа, чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (19 для Лини. Остальные бонусы, штрафы и модификаторы не применяются).

ДЕЙСТВИЯ СО ЩИТОМ

Пока у Лини 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

Лини может сотворить следующие заклинания. Она может сотворить 3 заклинания 1-го круга, 3 заклинания 2-го круга и 2 заклинания 3-го

круга в день. Кроме того, она неограниченно может сотворять фокусы.

ФОКУСЫ

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.

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 лежащих 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.

Определение направления [Know the Way] ➤➤ (концентрация, манипуляция, обнаружение, фокус). Эффект: вы мысленно ориентируетесь с помощью магии. Вы немедленно узнаете направление на север (если в месте, где вы находитесь, есть север) и можете выбрать место, в котором побывали за последние 24 часа, и узнать, в каком направлении оно находится.

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 4d4 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 3d4 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 4d4 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.

Призыв животного [Summon Animal] ♦♦♦ (концентрация, манипуляция, призыв). **Дистанция:** 30 футов. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты. **Эффект:** вы призываете существо с дескриптором «животное» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.

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 [Oaken 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:** 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.

Опутывание [Entangling Flora] ♦♦ (дерево, концентрация, манипуляция, растение). **Дистанция:** 120 футов. **Область:** все клетки в 20-футовом взрыве. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** растения и грибы в области быстро растут и опутывают существ. Все поверхности в области считаются пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этой области, оно должно пройти испытание Реакции и при провале получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область; при критическом провале существо также получает неподвижность на 1 раунд. Существа могут использовать Освобождение, чтобы отменить эти эффекты.

3-й Круг

Огненный шар [Fireball] ♦♦ (концентрация, манипуляция, огонь). **Дистанция:** 500 футов. **Область:** 20-футовый взрыв. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** указанной вами точке происходит огненный взрыв, наносящий 6d6 урона огнём.

Ускорение [Haste] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Магия ускоряет движения цели. Цель получает состояние ускорения и может в каждом раунде тратить дополнительное действие только на Удар или Перемещение.

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 3d8 ПЗ. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его эффект.

♦: дистанция заклинания — касание.

♦♦: (концентрация) дистанция заклинания — 30 футов, оно восстанавливает цели на 24 ПЗ больше.

ДРУГАМИ КОШКА 5

НАРОД	КОШКА (СНЕЖНЫЙ ЛЕОПАРД)	РАЗМЕР	СРЕДНИЙ
СКОРОСТЬ	35 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+12 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЁ	НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	—		

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

ЗАЩИТА		
ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	44	21
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+11	+13	+12

УДАРЫ	
БЛИЖНИЙ БОЙ	❖ когти +11 [+7/+3] (быстрое, фехтовальное), урон 2d4+3 (режущий)
	❖ челюсти +11 [+6/+1] (фехтовальное), урон 2d6+3 (колющий)

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+11•	-4	+10•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
-4	+0	+0
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ТРАВНИЧЕСТВО) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+7•	-4	-4
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+3	+3	-4
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+0	+3	-4
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+13••	+10•	+4

• = 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.

