

МЕРИСИЭЛЬ ПАУТ 1

НАРОД	ШЕПЧУЩИЙ ЭЛЬФ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ПРЕСТУПНИК
СКОРОСТЬ	30 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	☉ +7 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЁ	СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ЭЛЬФИЙСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	17

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

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	15	18
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
☉ +4	☉ +9	☉ +7

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	♦ рапира +7 [+2/-3] (разоружающее, смертоносное 1d8, фехтовальное), урон 1d6+4 (колющий) ♦ кинжал +7 [+3/-1] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+4 (колющий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	♦ кинжал +7 [+3/-1] (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+1 (колющий) ♦ короткий лук +7 [+2/-3] (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов), урон 1d6 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
☉ +7•	☉ +0	☉ +4•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
☉ +3•	☉ +4•	☉ +1
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ПРЕСТУПНЫЙ МИР) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
☉ +4•	☉ +3•	☉ +0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
☉ +5•	☉ +2	☉ +0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
☉ +1	☉ +2	☉ +3•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
☉ +7•	☉ +5•	☉ +7•

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	атака исподтишка +1d6, внезапная атака, плутовской стиль (вор)
ЧЕРТЫ КЛАССА	Поиск ловушек
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Кошачье приземление, Опытный контрабандист
ЧЕРТЫ НАРОДА	Покинутый, Сумеречное зрение, Шепчущий эльф

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 5,4 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 6
НОСИМЫЕ	инструменты вора (2 запасные отмычки), кинжал (9), кожаный доспех, короткий лук (10 стрел), рапира, рюкзак, чеснок
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), колышек (5), крюк-кошка, мел (10), молоток, мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	5 см 5 мм



ПАУТ: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы опытный приключенец и знаете, как подкрасться к врагу незамеченным, как быстро перебраться через препятствие и обезвредить ловушку. Вы с равной лёгкостью можете как заговорить противнику зубы, так и нанести ему точный удар исподтишка.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Мерисиэль:

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).

Инструменты вора [Thieves' Toolkit]. Всё необходимое для применения Воровства для Взлома замка и Отключения устройства. Если вы сломали инструменты вора, их можно починить с помощью запасных отмычек.

Колышек [Piton]. Небольшие колышки можно использовать в качестве упоров при лазании. Чтобы закрепить колышек, его нужно держать в одной руке и при помощи второй руки вбить его молотком. На вбитом колышке можно закрепить верёвку, чтобы в случае критического провала при Лазании не упасть.

Крюк-кошка [Grappling Hook]. Вы можете метнуть крюк с привязанной к нему верёвкой, чтобы облегчить лазание. Чтобы закрепить крюк, нужно пройти проверку дистанционной атаки с дескриптором «тайна» против СЛ, которая зависит от цели (обычно не менее СЛ 20). Атака использует умение в простом оружии. При успехе крюк прочно закрепляется на цели, а при критическом провале вам кажется, что крюк надёжно закреплён, но во время подъёма он срывается.

Метательное [Thrown] (дескриптор). Вы можете метнуть это оружие в качестве дистанционной атаки. При определении урона метательного оружия добавляется модификатор Силы, как для оружия ближнего боя. Когда этим дескриптором обладает оружие ближнего боя, вместе с ним указывается шаг дистанции.

Разоружающее [Disarm] (дескриптор). Вы можете применять это оружие для Разоружения с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. Если при применении оружия вы критически проваливаете проверку для Разоружения, вы можете уронить оружие, чтобы критический провал считался обычным. В случае критического успеха вам всё равно нужна свободная рука, если вы хотите забрать у противника предмет.

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.

Смертоносное [Deadly] (дескриптор). При критическом ударе оружие добавляет к урону кость урона оружия указанной величины. Бросок этой кости совершается после удвоения урона оружия.

Универсальное [Versatile] (дескриптор). Этим оружием можно наносить урон другого типа, отличающегося от того, который указан в графе «Урон». Альтернативный тип указан рядом с дескриптором. Например, колющее оружие с дескриптором «универсальное Р» может наносить колющий или режущий урон. Вы выбираете тип наносимого урона каждый раз при совершении атаки.

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.

Чеснок [Caltrops]. Совершив Взаимодействие, вы можете рассыпать чеснок на пустую клетку рядом с вами. Первое существо, переместившееся в эту клетку, должно совершить проверку Акробатики со СЛ 14 и при провале получает 1d4 колющего урона и 1 продолжительный урон от кровотечения. Существо, которому чеснок наносит продолжительный урон от кровотечения, получает штраф -5 футов к скорости. Жертва может совершить

Взаимодействие, чтобы вытащить чеснок и снизить СЛ остановки кровотечения.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Мерисиэль.

Атака исподтишка [Sneak Attack]. Если вы совершаете Удар по застигнутому враждебному существу, используя оружие ближнего боя (или безоружную атаку) с дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное», дистанционную атаку оружием или дистанционную безоружную атаку, то дополнительно наносите 1d6 урона за точность.

Внезапная атака [Surprise Attack]. В первом раунде боя, если вы совершали проверку инициативы, используя Обман или Скрытность, все существа, которые ещё не действовали, считаются для вас застигнутыми враждебными.

Кошачье приземление [Cat Fall]. При падении вы приземляетесь мягко, словно кошка. Дистанция падения для вас считается на 10 футов меньше. Если вы эксперт в Акробатике, то дистанция падения считается меньше на 25 футов, а если мастер — на 50 футов. Если вы умелы в Акробатике на легендарном уровне, то всегда приземляетесь на ноги и не получаете урона от падения, с какой бы высоты ни упали.

Опытный контрабандист [Experienced Smuggler]. Вы часто проносите запрещённые вещи под носом у властей. Всякий раз, когда ведущий совершает проверку вашей Скрытности, чтобы понять, заметил ли сторонний наблюдающий спрятанный вами небольшой предмет, ведущий использует либо выпавшее число, либо 10 (смотря что больше) и прибавляет к нему модификатор вашей Скрытности, чтобы получить итоговый результат. Черта не даёт преимуществ, когда существо совершает проверку Внимания, обыскивая вас на предмет спрятанных вещей.

Плутовский стиль (вор) [Racket (thief)]. При атаках оружием ближнего боя или безоружной атакой с дескриптором «фехтовальное» вы можете добавлять к броскам урона модификатор Ловкости вместо Силы.

Поиск ловушек [Trap Finder]. Вы интуитивно чувствуете опасность и присутствие ловушек. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Внимания для обнаружения ловушек, а также ситуативный бонус +1 к КБ против их атак и к испытаниям против ловушек. Даже не совершая Обыск, вы получаете возможность провести проверку для обнаружения ловушек, обычно требующую Обыск, но при этом должны соответствовать остальным требованиям для обнаружения ловушки. Вы можете обезвреживать ловушки, требующие мастерского Воровства.

Покинутый [Forlorn]. Вы наблюдали, как ваши друзья один за другим состарились и умерли, и стали замкнутым, чтобы оградиться от эмоций. Вы получаете ситуативный бонус +1 к испытаниям против эффектов с дескриптором «эмоции». Если вы получаете успех в испытании против эффекта с дескриптором «эмоции», он считается для вас критическим успехом.

Шепчущий эльф [Whisper Elf]. Вы получаете ситуативный бонус +2, когда применяете действие Поиск, чтобы найти спрятанных или необнаруженных существ в пределах 30 футов от вас. Когда вы выбираете целью плохо видимого вами или спрятанного от вас противника, СЛ чистой проверки снижается до 3, если существо плохо видимо, и до 9, если оно спрятанное. Преимущество не применяется, если вы не можете слышать или если существо не может издавать звуки (например, находится под действием заклинания тишина).