

МЕРИСИЭЛЬ

ПЛУТ

НАРОД	ШЕПЧУЩИЙ ЭЛЬФ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ПРЕСТУПНИК
СКОРОСТЬ	35 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+11 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЁ	СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ЭЛЬФИЙСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	21
СИЛА	СИЛ +2	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +4
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +0	МУДРОСТЬ	МДР +3
		ХАРИЗМА	ХАР +1

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	56	22
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+9	+13	+12

Черты Покинутый, Поиск ловушек, Осторожное обезвреживание дают Мерисиэль ситуационные бонусы к испытаниям (см. страницу 2).

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	+1 разящая рапира +14 [+9/+4] (разоружающее, смертоносное 1d8, фехтовальное), урон 2d6+4 (колющий) +1 разящий кинжал +14 [+10/+6] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 2d4+4 (колющий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	- кинжал +13 [+9/+5] (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4+2 (колющий) +1 короткий лук +14 [+9/+4] (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов), урон 1d6 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+14••	+0	+9•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+7•	+10••	+1
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ПРЕСТУПНЫЙ МИР) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+8•	+7•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+10•	+3	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+1	+3	+7•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+13••	+10•	+13••

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	атака исподтишка +2d6, внезапная атака, манёвренность, оружейные приёмы, плутовской стиль (вор)
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Быстроногий*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Быстрое выхватывание ♦, Поиск ловушек, Предупреждение разведчика ♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Бывалый, Кошачье приземление, Опытный контрабандист, Осторожное обезвреживание, Проворное ползание, Скрытность на местности (камни)
ЧЕРТЫ НАРОДА	Вековое терпение, Покинутый, Сумеречное зрение, Шепчущий эльф

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 5,7 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 7
НОСИМЫЕ	браслет резвости, дублирующие кольца, инструменты вора [2 запасные отмычки], кинжал [9], кожаный доспех, короткий лук [10 стрел], низшее зелье исцеления [2], +1 разящая рапира, рюкзак, чеснок
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка [50 футов], колышек [5], крюк-кошка, ломик, молоток, мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы [3]
БОГАТСТВО	7 см



ПЛУТ: 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:

□ **Браслет резвости [Bracelet of Dashing]**. Этот свободный серебристый браслет делает вас легче на подъём. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Акробатики (уже учтено в характеристиках Мерисиэль). **Активация:** Резвый рывок ♦ (концентрация). **Частота:** 1 в день. **Эффект:** вы на 1 минуту получаете бонус состояния +10 футов к скорости.

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).

Дублирующие кольца [Doubling Ring]. Когда вы используете оружие ближнего боя рукой, на которой носите одно из этих колец, эффект фундаментальных рун этого оружия (усиления оружия и разящей, которые добавляют бонус предмета к атакам и дополнительные кости урона оружия) дублируется на оружии ближнего боя, используемом рукой, на которой вы носите второе кольцо. Дублирование происходит, пока вы носите оба кольца, и прекращается, если вы перестаёте использовать оружие ближнего боя одной из рук.

□ **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 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 кости 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 врасплох существу, используя оружие ближнего боя (или безоружную атаку) с дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное», дистанционную атаку оружием или дистанционную безоружную атаку, то дополнительно наносите 2d6 урона за точность.

Бывалый [Streetwise]. При Сборе информации вы можете использовать модификатор Общества вместо модификатора Дипломатии. Если вы находитесь в поселении, где часто бываете, то можете Вспомнить информацию с помощью Общества, чтобы узнать то же, что и при использовании Дипломатии для Сбора информации. СЛ зачастую будет существенно выше, но так вы сможете получить сведения, не тратя времени на сбор. Если Вспомнить информацию не удалось, Сбор информации возможен как обычно.

Быстрое выхватывание [Quick Draw] ♦. Вы одним движением выхватываете оружие и сразу же атакуете им. Вы совершаете Взаимодействие, чтобы выхватить оружие, после чего наносите им Удар.

Вековое терпение [Ageless Patience]. При совершении проверки Внимания или навыка вы можете получить к ней ситуативный бонус +2, если решите потратить на неё в два раза больше времени, чем обычно. Также при этом вы не снижаете степень успешности при натуральной единице и получаете критический провал лишь в случае, если ваш результат меньше СЛ на 10 и более. Так, вы можете получить описанные преимущества, если потратите два действия на Поиск, который обычно требует лишь одного действия. Преимущества можно получить и во время исследования, если потратить вдвое больше времени, или в свободное время, потратив в два раза больше свободного времени.

Ведущий может решить, что в определённой ситуации эту черту применить нельзя, поскольку промедление негативно скажется на шансах, как, например, во время переговоров с крайне нетерпеливым существом.

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 врасплох.

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.

Манёвренность [Deny Advantage]. Вы не считаетесь застигнутым врасплох для спрятанных, необнаруженных или взявших вас в тиски существ с уровнем не выше вашего и для внезапных атак существ с уровнем не выше вашего. Тем не менее эти существа по-прежнему могут помогать союзникам брать вас в тиски.

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.

Оружейные приёмы [Weapon Tricks]. При критическом успехе в проверке атаки оружием либо безоружной атакой с дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное» по существу, которое застигнуто врасплох, вы применяете критический эффект используемого оружия или безоружной атаки.

Кинжал [Dagger]. Цель получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения. Вы получаете бонус предмета к этому урону от кровотечения, равный бонусу предмета оружия к проверкам атаки.

Рапира [Rapier]. Ваша атака заставляет цель потерять равновесие. До начала вашего следующего хода цель застигнута врасплох.

Короткий лук [Shortbow]. Если цель критического удара рядом с поверхностью, стрела пригвозждает её. Цель получает неподвижность и должна потратить действие Взаимодействие, чтобы совершить проверку Атлетики со СЛ 10 и вытащить стрелу. Цель не может переместиться из занимаемого пространства, пока проверка не будет успешна. Эффект не действует на бестелесных, жидких и иных способных без труда освободиться (например, слишком больших) существ.

Осторожное обезвреживание [Wary Disarmament]. Если во время обезвреживания ловушки или устройства вы вызовете его срабатывание, то получите ситуативный бонус +2 к КБ или испытанию против устройства или ловушки. Бонус применяется только против атак и эффектов, спровоцированных провалом, и не даёт преимуществ против последующих эффектов.

Плутовской 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.

Предупреждение разведчика [Scout's Warning] ♦. **Условие:** вы должны совершить проверку Внимания, Выживания или Скрытности для определения инициативы. **Эффект:** вы предупреждаете союзников об опасности голосом или жестами. Ваши союзники получают ситуативный бонус +1 к проверкам инициативы или +2, если вы совершали разведку. Действие получает дескриптор «зрение» или «слух» в зависимости от того, как именно вы подали сигнал.

Поворотное ползание [Nimble Crawl]. Вы необычайно быстро ползаете — со скоростью вплоть до половины обычной (а не на 5 футов, как без этой черты).

Скрытность на местности (камни) [Terrain Stalker (rubble)]. Если вы находитесь в каменистой местности и не обнаружены никем, кроме союзников, то можете Красться без проверок Скрытности при условии, что перемещаетесь не более чем на 5 футов и при этом не оказываетесь ближе 10 футов от противника. При Незаметном перемещении во время исследования черта позволяет вам автоматически приблизиться к существу на расстояние до 15 футов, если оно не совершает Обыск и не находится настороже.

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).