

СИЛЭЙ ПОБОРНИК 5

НАРОД	УМЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	БРОДЯГА
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+8 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ОССИРИАНИ		КЛАССОВАЯ СЛ 21
СИЛА		ЛОВКОСТЬ	
СИЛ	+3	ЛВК	+1
ИНТЕЛЛЕКТ		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	
ИНТ	+0	ТЕЛ	+2
		ХАРИЗМА	
		ХАР	+3

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ПОДНЯТЫМ ЩИТОМ
	73	23	25
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
+11	+8	+9	

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	+1 разящий длинный меч +14 [+9/+4] (священное, универсальное Кo), урон 2d8+4 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	+1 короткий лук +11 [+6/+1] (священное, смертоносное d10, шаг дистанции 60 футов), урон 1d6 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+1	+0	+11•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+7•	+4	+11••
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (АВЕССАЛОМ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+13••	+7•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+1	+1	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+4	+8•	+7•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+8•	+1	+10••

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Аура поборника, Благословение верного (Благословенный щит)*, божество (Иомедэй), дескриптор «священный», заклинания преданности (возложение рук), Призвание (Правосудие), Удар возмездия
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Блок щитом, Быстроногий*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Божественная милость, Избавление (Избавление разума), Проворное возмездие
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Дюжий носильщик, Карманник, Устрашающий взгляд
ЧЕРТЫ НАРОДА	Горделивое упрямство, Природные навыки*

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 6,2 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 8
НОСИМЫЕ	+1 разящий длинный меч, кольчужно-латный доспех, +1 короткий лук (20 стрел), низший прочный щит (твёрдость 9, ПЗ 64, ПП 32), низший эликсир жизни, рюкзак
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), инструменты вора, мел (10 кусков), мыло, огниво, ремонтный набор, спальный мешок, сухие пайки (на 2 недели), факел (5)
БОГАТСТВО	13 эм, 3 см



ПОБОРНИК: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы — посланник божества, верный слуга, на которого возложена великая миссия. Вы оберегаете своих спутников от опасностей, храня верность строгому кодексу, что отличает вас от всех остальных.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Силэй:

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.

Ремонтный набор [Repair Toolkit]. 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. Превосходный ремонтный набор даёт вам бонус предмета +1 к такой проверке. Если вы носите набор, вы можете выхватить и 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.

Священный [Holy] (дескриптор). Атаки с этой особенностью могут иметь дополнительные эффекты против нечестивых существ.

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.

□ **Эликсир жизни, низший [Elixir of Life, Minor]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ➡ (манипуляция). **Эффект:** выпив его, вы восстанавливаете 1d6 ПЗ и на 10 минут получаете бонус предмета +1 к испытаниям против болезней и ядов.

ДЕЙСТВИЯ СО ЩИТОМ

Пока у Силэй 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 8). И вы, и щит получаете весь оставшийся урон, который может сломать или уничтожить щит (Щит получает состояние «сломан» при получении 32 или более урона. Щит разрушается, как только получит 64 урона).

Поднятие щита [Raise Shield] ➡. **Критерий:** вы используете щит. **Эффект:** вы прикрываете себя щитом. Когда ваш щит поднят, вы получаете +2 ситуативный бонус к КБ. Щит остаётся поднятым до начала вашего следующего хода.

НАКАЗЫ И ТАБУ

Будучи поборником Иомедэй, вы серьёзно относитесь к наказаниям и табу своего божества, освящения и призвания. Это служит инструментом отыгрыша между вами, ведущим и другими игроками за столом. Вы всё равно играете разнопланового персонажа, а не

следуете строгому алгоритму. Действия, прямо противоречащие идеалам вашего божества, — табу для вашей веры. Если заклинания, которые вы учите или творите, ваши действия, используемые предметы — табу для вашего божества, вы лишаетесь его расположения. Если вы нарушите достаточно табу вашего божества, вы потеряете магические способности, полученные от связи с ним.

НАКАЗЫ

- проявлять сдержанность, сражаться за справедливость и честь, быть мужественным
- не причинять намеренно вреда невинным и не бездействовать, если ваше прямое вмешательство может спасти невинного от вреда
- следовать законам, уважать законных лидеров и авторитеты

ТАБУ

- оставить товарища в беде, обесчестить себя, не принять вызов от равного
- совершить убийство без веской причины
- эксплуатировать других, обманывать и мошенничать

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Силэй.

Аура поборника [Champion's Aura]. Вас окружает аура в 15-футовой эманации. У неё дескрипторы «аура» и «сакральный». Все последователи вашего божества в пределах ауры сразу понимают, что вы поборник этого божества. Эта аура служит зоной досягаемости ответного действия вашего поборника и многих прочих эффектов. Вы можете подавить или восстановить ауру одним действием с дескриптором «концентрация». Аура исчезает, если вы теряете сознание.

Божественная милость [Divine Grace] ➡. **Условие:** вы проходите испытание против заклинания, но ещё не совершили бросок. **Эффект:** вы взываете к божественной милости и получаете ситуативный бонус +2 к испытанию.

Горделивое упрямство [Naughty Obstinacy]. Ваше самомнение весьма велико, и помыкать вами крайне сложно. Если при прохождении испытания против ментального эффекта, пытающегося напрямую контролировать ваши действия, вы получаете успех, он считается для вас критическим успехом. Если существо применяет Запугивание для Угрозы вам и получает провал, он считается для него критическим (и оно в течение 1 недели не сможет угрожать вам повторно).

Деморализация [Demoralize] ➡ (концентрация, ментальный, слух, ужас, эмоции). Вы пытаетесь пошатнуть боевой дух существа в пределах 30 футов от вас, о присутствии которого вы знаете. Совершите проверку Запугивания против СЛ Воли цели. Если цель не знает языка, на котором вы говорите, или если вы не говорите на каком-либо языке, вы получаете ситуативный штраф –4 к проверке. Вне зависимости от результата цель на 10 минут временно невосприимчива к вашим попыткам Деморализации.

Критический успех: цель получает испуг 2.

Успех: цель получает испуг 1.

Дюжий носильщик [Hefty Hauler]. Вы можете переносить больше тяжестей, чем кажется на первый взгляд. Максимальный переносимый вес и вес, который вы можете переносить, не становясь нагруженным, увеличиваются на 2.

Избавление разума [Mercy of the Mind]. Ваше прикосновение исцеляет тело или разум. Вы можете творить заклинание возложение рук на живое существо за 2 действия вместо 1. Если вы так делаете, вы можете попытаться нейтрализовать одно состояние цели на ваш выбор: панику, испуг или ошеломление

Карманник [Pickpocket]. Вы можете совершить Кражу или Незаметно подобрать охраняемый объект, например вещи из кармана, и не получаете при этом штрафа –5. Вы не можете красть очень заметные вещи или те, которые нужно долго снимать (например, носимые сапоги или броню), а также объекты, которые активно используются.

Проворное возмездие [Nimble Reprisal]. Вы можете использовать дистанционное оружие для Удара возмездия. Противник должен быть в пределах дистанции (но не в зоне досягаемости) и в вашей ауре поборника. Вы также можете совершать Удары в ближнем бою на большем расстоянии. Если спровоцировавший ответное действие противник находится не в вашей зоне досягаемости, но в пределах 5 футов от неё, вы можете совершить Шаг в качестве части ответного действия, чтобы враг оказался в зоне досягаемости перед нанесением Удара возмездия в ближнем бою.

Удар возмездия [Retributive Strike]  (сакральный). Условие: противник наносит урон вашему союзнику, оба находятся в вашей ауре поборника. Эффект: вы защищаете союзника и наносите удар врагу. Союзник получает устойчивость ко всему урону, равную 3, против урона, спровоцировавшего это ответное действие. Если противник в вашей зоне досягаемости, совершите Удар в ближнем бою по нему.

Устрашающий взгляд [Intimidating Glare]. Вы можете совершить Деморализацию одним лишь взглядом. При этом дескриптор этого действия изменяется со «слух» на «зрение», и вы не получаете штрафа, если существо не понимает вашего языка.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРЕДАННОСТИ

☐ **Фокальный пункт [Focus Point].** Божество наделяет вас заклинанием преданности возложение рук, для сотворения которого требуется потратить 1 ФП. У Силэй есть запас в 1 ФП. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка.

Возложение рук [Lay on Hands]  (необычный, жизнь, исцеление, манипуляция, поборник, фокальное). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное живое существо или 1 существо-нежить. **Эффект:** Живое согласное существо восстанавливает 18 ПЗ; если цель не вы, она дополнительно получает бонус состояния +2 к КБ на 1 раунд. Существо-нежить получает 3d6 урона и проходит обычное испытание Стойкости (СЛ 21); при провале оно дополнительно получает штраф состояния –2 к КБ на 1 раунд.