

ФЕЙЯ ВЕДЬМА 1

НАРОД	РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	КУЛЬТИСТ
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+5 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	АКЛО, ВСЕОБЩИЙ, ГОБЛИНСКИЙ, ЙОТУН, СКАЛЬДИЧЕСКИЙ, ТЯНСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	17

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

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ЗАКЛ. ЩИТ
	15	15	16
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
+4	+5	+7	

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	- кинжал +5 [+1/-3] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 (колющий) - посох +3 [-2/-7] (полуторное d8), урон 1d4 (дробящий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	- арбалет +5 [+0/-5] (перезарядка 1, шаг дистанции 120 футов), урон 1d8 (колющий) - кинжал +5 [+1/-3] (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 (колющий)

НАВЫКИ

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

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	покровитель (Горечь), репертуар заклинаний ведьмы (окультизм), <i>сокрытие фамильяра</i> , фамильяр (Дацзи)
ЧЕРТЫ КЛАССА	Хохот
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Опознание странностей, Посвящённый в тайны
ЧЕРТЫ НАРОДА	Природные амбиции (Хохот), Разносторонний человек (Опознание странностей)

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 4,3 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	арбалет (10 болтов), инструменты лекаря, кинжал, посох, рюкзак, <i>свиток схрана для питомца</i>
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	2 эм, 3 см

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+7	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	17
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	обнаружение магии [detect magic], прергаждающий оберег [forbidding ward], свет [light], телекинетический снаряд [telekinetic projectile], щит [shield]		
1-й КРУГ	□ слабость [enfeeble], □ умиротворение [soothe]		
□ ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ	сглаз [evil eye], сокрытие фамильяра [phase familiar], хохот [cackle]		



ВЕДЬМА: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы получили магические силы благодаря договору с таинственным покровителем, который, вероятно, преследует свои собственные цели. Вы получаете заклинания от магического фамильяра.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Фейи:

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 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.

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.

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

Полуторное [Two-Hand] (дескриптор). Это оружие можно использовать двумя руками, при этом кость урона оружия заменяется на указанную. Заменяются все кости урона оружия.

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.

□ **Свиток схрона для питомца [Scroll of Pet Cache]**. Когда вы держите этот свиток, вы можете сотворить заклинание *схрон для питомца* (см. раздел заклинаний). После того, как вы Сотворите заклинание, свиток уничтожается.

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.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Фейи.

Заклинания ведьмы [Witch Spellcasting]. Покровитель даровал вам фамильяра, который учит вас магии. Вы можете творить заклинания оккультной традиции, используя занятие Сотворение заклинания. См. раздел заклинаний, чтобы узнать, какие заклинания может творить Фейя.

Опознание странностей [Oddity Identification] (навык, общая). Когда вы узнаёте о магическом эффекте или видите сотворение заклинания, то сразу определяете, что они воздействуют на разум (дескриптор «ментальный»), влияют на удачу (дескриптор «неудача» или «удача») или раскрывают тайны (дескрипторы «обнаружение», «предсказание», «разоблачение» или «тайновидение»). По усмотрению ведущего к данным категориям могут относиться и другие эффекты. Когда вы совершаете Опознание магии или пытаетесь Вспомнить информацию об этих эффектах, то всегда можете использовать Оккультизм без штрафа с ситуативным бонусом +2.

Покровитель (Горечь) [Patron (The Resentment)]. Фейя знает своего таинственного покровителя только как «Горечь». Он дарует ей

фокус «сглаз», обучил Дацзи «слабости» и дал ему способность фамильяра «продолжительные страдания».

Посвящённый в тайны [Schooled in Secrets] (навык, общая). Вы замечаете знаки и символы, которые позволяют членам тайных обществ и культов узнавать себе подобных. Вы можете использовать Оккультизм вместо Дипломатии для Сбора информации о подобных объединениях и вместо Обмана для Маскировки под их представителей. Если вы состоите в тайном культе, ложе, секте или другой такой организации, вы автоматически опознаёте других её членов, если только они специально не пытаются скрыть от вас своё присутствие. Они также узнают ваш статус, если вы специально его не скрываете.

ФАМИЛЬЯР

Дацзи, фамильяр Фейи, могущественнее многих других фамильяров. Если Фейя тратит 1 действие, чтобы отдать Дацзи команду, Дацзи получает 2 действия, которые может потратить в течение раунда. Дацзи не может использовать реакции.

Нюх [Scent]. Дацзи получает нюх (вспомогательное, 30 футов).

Общее восприятие [Share Senses]. Один раз в 10 минут вы можете использовать одиночное действие с дескриптором «концентрация», чтобы воспринимать происходящее через фамильяра. При этом вы теряете восприятие собственного тела, но зато можете воспринимать всё через тело фамильяра вплоть до 1 минуты. Вы можете использовать Прекращение для этого эффекта.

Речь [Speech]. Дацзи понимает и может говорить на всеобщем.

Фамильяр продолжительных страданий [Familiar of Ongoing Misery]. Ваш фамильяр ведёт себя враждебно по отношению к прочим существам, кроме вас, и шипит на тех, кто оказывается слишком близко. Когда вы сотворяете наговор или применяете для него Поддержание, ваш фамильяр может проклясть существо в пределах 15 футов от себя, продлевая для него длительность всех негативных состояний на 1 раунд. Это эффект с дескриптором «проклятие». Таким образом можно продлить лишь состояния с указанной длительностью (например, «1 раунд» или «до конца вашего следующего хода»). Эффект не мешает избавиться от состояний иными способами.

ЗАКЛИНАНИЯ

Фейя может сотворять заклинания из списка далее. Помимо заклинаний, которые Фейя подготовила сегодня, Дацзи также знает следующие заклинания и фокусы: *вымысел [figment]*, *дурное знамение [ill omen]*, *мелкие фокусы [prestidigitation]*, *метка [sigil]*, *приворот [charm]*, *связь разумов [mindlink]*, *ступор [daze]*, *фантомная боль [phantom pain]* и *чтение ауры [read aura]*.

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 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.

Преграждающий оберег [Forbidding Ward] ➡ (концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 союзник и 1 противник. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты. **Эффект:**

вы защищаете союзника от атак и заклинаний одного противника. Цель-союзник получает бонус состояния +1 к КБ и испытаниям против атак, заклинаний и иных эффектов выбранного противника.

Свет [Light] ♦♦ (концентрация, манипуляция, свет, фокус).

Дистанция: 120 футов. **Длительность:** до следующей вашей ежедневной подготовки. **Эффект:** вы создаёте сияющую сферу, которая испускает яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Если вы создаёте сферу в пространстве согласного существа, то можете прикрепить её к этому существу (в таком случае сфера будет парить около существа при его перемещении). Когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете переместить свет на расстояние до 60 футов; вы можете прикрепить или открепить его от существа в качестве части этого движения.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы сотворяете это заклинание, когда у вас уже есть четыре активных заклинания свет, одно из них по вашему выбору прекращается.

Телекинетический снаряд [Telekinetic Projectile] ♦♦ (атака, концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** вы можете швырнуть в цель незакреплённый бесхозный объект весом 1 или менее, находящийся в пределах дистанции. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите ей 2d6 дробящего, колющего или режущего урона (зависит от объекта). Дескрипторы и магические свойства брошенного объекта не влияют ни на проверку атаки, ни на урон.

Критический успех: вы наносите двойной урон.

Успех: вы наносите полный урон.

Щит [Shield] ♦ (концентрация, сила, фокус). **Длительность:** до начала вашего следующего хода. **Эффект:** вы создаёте магический силовой щит. Это считается Поднятием щита и даёт вам ситуативный бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода, но не требует для использования руки. Пока заклинание действует, вы можете использовать ответное действие Блок щитом. Твёрдость щита равна 5. Ответное действие этого заклинания можно использовать для снижения урона любого заклинания или магического эффекта, даже если тот не наносит физический урон. После использования Блока щитом заклинание прекращается, и повторно вы можете сотворить его лишь через 10 минут.

Блок щитом [Shield Block] ↻ (общая). **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. И вы, и щит получаете весь оставшийся урон, который может сломать или уничтожить щит.

1-й Круг

Умиротворение [Soothe] ♦♦ (исцеление, концентрация, манипуляция, ментальный, эмоции). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 согласное существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** вы успокаиваете разум существа, исцеляя его раны и защищая от ментальных воздействий. При Сотворении заклинания цель восстанавливает 1d10 + 4 ПЗ, а затем получает бонус состояния +2 к испытаниям против ментальных эффектов в течение длительности.

Слабость [Enfeeble] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Стойкость. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** вы вытягиваете силу существа в зависимости от его результата испытания Стойкости.

Критический успех: цель избегает эффекта.

Успех: цель получает слабость 1 до начала вашего следующего хода.

Провал: цель получает слабость 2 на 1 минуту.

Критический провал: цель получает слабость 3 на 1 минуту.

Схрон для питомца [Pet Cache] ♦ (манипуляция, межпространственный). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное существо — ваш питомец. **Длительность:** 8 часов. Вы распахиваете плащ или разводите руки, втягивая цель в карманное измерение, размер которого позволяет существу там разместиться. Существо может взять туда объекты лишь в случае, если их могут носить представители его вида. Другие существа не могут попасть внутрь этого межпространственного кармана. В схроне достаточно воздуха, воды и еды, чтобы цель могла находиться там всю длительность заклинания.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Заклинание также прекращается, если вы умрёте или попадёте в другой межпространственный карман. По завершении заклинания цель появляется в ближайшем свободном пространстве (за пределами межпространственного кармана, в котором вы могли очутиться).

ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Фейя может сотворять ряд заклинаний-наговоров (вид фокальных заклинаний), включая фокальный фокус. Наговоры — фокальные заклинания, для сотворения которых потребуется 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, общаясь с фамильяром.

Фокусы-наговоры — особые наговоры, использовать которые можно без затрат ФП и неограниченно (но всё ещё не более одного наговора в ход).

Наговоры [Hexes]. У вас есть фокальные пункты (ФП), с помощью которых вы можете сотворять наговоры сокрытие фамильяра и хохот. Каждое из этих заклинаний тратит 1 ФП. У Фейи есть 2 ФП. Вы также можете сотворять фокус сглаз; это не тратит ваши ФП.

Сглаз [Evil Eye] ♦ (необычный, ведьма, манипуляция, наговор, проклятие, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты. **Эффект:** недовольство покровителя проявляется в вашем пристальном злобном взгляде. Цель проходит испытание Воли и при провале получает тошноту 1 (или тошноту 2 при критическом провале). Значение этого состояния нельзя уменьшить ниже 1, пока длится заклинание и вы можете видеть цель.

Сокрытие фамильяра [Phase Familiar] ↻ (необычный, ведьма, манипуляция, наговор, фокальное). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** ваш фамильяр. **Эффект:** ваш покровитель на мгновение развоплощает фамильяра, превратив его в эфемерный туман. Ваш фамильяр получает устойчивость 5 ко всему урону и невосприимчивость к урону за точность. Описанные эффекты применяются только к спровоцировавшему урону.

Хохот [Cackle] ♦ (необычный, ведьма, концентрация, наговор, фокальное). **Эффект:** Вы хохочете, продлевая созданный вами магический эффект, и этим Поддерживаете заклинание.

ДАЦЗИ

ФАМИЛЬЯР

1

НАРОД	ДЕВЯТИХВОСТЫЙ ЛИС	РАЗМЕР	МАЛЕНЬКИЙ
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+5 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЧУТЬЁ	НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ		
УДАРЫ	—		

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+5	+1	+1
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+1	+1	+1
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)
+1	+1	+1
ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)	ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)
+1	+1	+1
ОБЩЕСТВО (ИНТ)	СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)
-4	+5	-4
ВОРОВСТВО (ЛВК)		
-4		

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

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	5	15
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+4	+5	+7

