

## ФЕЙЯ ВЕДЬМА

|           |                                                            |               |                 |
|-----------|------------------------------------------------------------|---------------|-----------------|
| НАРОД     | РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК                                     | ПРОИСХОЖДЕНИЕ | КУЛЬТИСТ        |
| СКОРОСТЬ  | 25 ФУТОВ                                                   | ВНИМАНИЕ      | +10 (ИЗУЧЕННЫЙ) |
| ЯЗЫКИ     | АКЛО, ВСЕОБЩИЙ, ГОБЛИНСКИЙ, ЙОТУН, СКАЛЬДИЧЕСКИЙ, ТЯНЬСКИЙ | КЛАССОВАЯ СЛ  | 21              |
| СИЛА      | СИЛ +0                                                     | ЛОВКОСТЬ      | ЛВК +3          |
| ИНТЕЛЛЕКТ | ИНТ +4                                                     | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  | ТЕЛ +2          |
|           |                                                            | ХАРИЗМА       | ХАР +0          |

| ЗАЩИТА     |          |                  |                |
|------------|----------|------------------|----------------|
| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКС. ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) | КБ С ЗАКЛ. ЩИТ |
|            | 53       | 20               | 21             |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ  | ВОЛЯ             |                |
| +11        | +10      | +12              |                |

| УДАРЫ       |                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | <ul style="list-style-type: none"> <li>жуткие ногти +8 [+4/+0] (быстрое, фехтовальное), урон 1d6 (режущий)</li> <li>кинжал +10 [+6/+2] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 (колющий)</li> <li>посох +7 [+2/-3] (полупотное d8), урон 1d4 (дробящий)</li> </ul> |
| ДАЛЬНИЙ БОЙ | <ul style="list-style-type: none"> <li>арбалет +10 [+5/+0] (перезарядка 1, шаг дистанции 120 футов), урон 1d8 (колющий)</li> <li>кинжал +10 [+6/+2] (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 (колющий)</li> </ul>                             |

| НАВЫКИ            |                              |                       |
|-------------------|------------------------------|-----------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛВК)  | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)              | АТЛЕТИКА (СИЛ)        |
| +7                | +11•                         | +4                    |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)                  | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)      |
| +11•              | +4                           | +4                    |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | ЗНАНИЕ (ВЕДЬМ. КУЛЬТЫ) (ИНТ) | ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ) |
| +4                | +11•                         | +8                    |
| МЕДИЦИНА (МДР)    | ПРИРОДА (МДР)                | ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)      |
| +12••             | +10•                         | +14••                 |
| ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)  | РЕЛИГИЯ (МДР)                | ОБЩЕСТВО (ИНТ)        |
| +4                | +10•                         | +8                    |
| СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)  | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)              | ВОРОВСТВО (ЛВК)       |
| +10•              | +10•                         | +10•                  |

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

| СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ   |                                                                                                                                                |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ | покровитель (Горечь), репертуар заклинаний ведьмы (окультизм), повышенные заклинания, сокрытие фамильяра, фамильяр (Дацзи), Эксперт стойкости* |
| ОБЩИЕ ЧЕРТЫ           | Импровизация без изучения*                                                                                                                     |
| ЧЕРТЫ КЛАССА          | Оружие ведьмы (жуткие ногти), Простой урок (Урок о жизни), Хохот,                                                                              |
| ЧЕРТЫ НАВЫКОВ         | Непрерывное восстановление, Оpozнание заклинания, Оpozнание странностей, Посвященный в тайны                                                   |
| ЧЕРТЫ НАРОДА          | Общая подготовка (Живучесть), Природные амбиции (Хохот), Разносторонний человек (Оpozнание странностей)                                        |

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

Значения указанные рядом с этим символом добавляются к броску d20

## СНАРЯЖЕНИЕ

|           |                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ВЕС       | ТЕКУЩИЙ: 4,6 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5                                                                                                                                                                                              |
| НОСИМЫЕ   | арбалет (10 болтов), жезл умиротворения (1-й круг), инструменты лекаря, кинжал, низший эликсир жизни, окультизм кулон, +1 повязки могучих ударов, посох менталиста, рюкзак, свиток невидимости, свиток схрана для питомца |
| УБРАНЫ    | бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)                                                                                                                  |
| БОГАТСТВО | 3 эм, 3 см                                                                                                                                                                                                                |

## ЗАКЛИНАНИЯ

|                         |                                                                                                                                                        |               |    |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|
| АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ       | +11                                                                                                                                                    | СЛ ЗАКЛИНАНИЙ | 21 |
| ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)  | обнаружение магии [detect magic], преграждающий оберег [forbidding ward], свет [light], телекинетический снаряд [telekinetic projectile], щит [shield] |               |    |
| 1-й КРУГ                | □ Дурное знамение [Ill Omen], □ духовные узы [spirit link] □ слабость [enfeeble],                                                                      |               |    |
| 2-й КРУГ                | □ кровавая месть [blood vendetta], □ тёмные нити [grim tendrils], □ умиротворение [soothe]                                                             |               |    |
| 3-й КРУГ                | □ паралич [paralyze], □ касание вампира [vampiric feast]                                                                                               |               |    |
| □□□ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ | прилив здоровья [life boost], 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).

□ **Жезл умиротворения [Wand of Soothe]**. Этот жезл позволяет вам сотворять заклинание *умиротворение* (см. заклинания) 1 раз в день. Когда вы сотворяете заклинание *умиротворение* с помощью этого жезла, оно восстанавливает 1d10+4 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.

**Оккультный кулон [Pendant of the Occult]**. Это полый амулет в виде глаза, в который обычно вложен фрагмент оккультного текста. Пока вы носите кулон, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Оккультизма (уже учтено в характеристиках Фейи) и можете творить фокус *наставление* в качестве врождённого оккультного заклинания.

**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.

**Посох менталиста [Mentalist's Staff]**. Пока вы используете посох, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам для опознания ментальной магии. Посох имеет 3 заряда (максимум 3 заряда). Вы можете сотворить фокус *ступор*, также вы можете потратить 1 заряд и сотворить заклинание *связь разумов* или *фантомная боль* 1-го круга.

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

□ **Свиток схрона для питомца [Scroll of Pet Cache]**. Когда вы держите этот свиток, вы можете сотворить заклинание *невидимость* (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.

□ **Эликсир жизни, низший [Elixir of Life, Minor]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✦ (манипуляция). **Эффект:**

Выпив этот эликсир, вы восстанавливаете 1d6 ПЗ и на 10 минут получаете +1 бонус предмета к испытаниям против ядов и болезней.

## СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Фейи.

**Живучесть [Toughness]**. Вы особенно живучи, и просто так вас не сломить. Ваш максимум ПЗ увеличивается на значение вашего уровня. СЛ проверок восстановления для вас снижается на 1.

**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.

**Импровизация без изучения [Untrained Improvisation]**. Вы многое знаете и умеете делать даже то, в чём не особо разбираетесь. Ваш бонус умения при проверках неизученных навыков равен вашему уровню -2. По достижении вами 5 уровня бонус увеличивается до значения вашего уровня -1, а по достижении вами 7 уровня — до полного значения вашего уровня. Обратите внимание, что при этом вы по-прежнему не можете совершать действия, требующие изучения навыка.

**Непрерывное восстановление [Continual Recovery]**. Вы ни на секунду не отходите от пациента и следите, чтобы он выздоравливал как можно быстрее. При Лечении ранений ваш пациент становится временно невосприимчив к последующему Лечению ранений лишь на 10 минут (а не на 1 час, как обычно). Эта черта действует только на ваши попытки Лечения ранений и ни на чьи другие.

**Опознание заклинания [Recognize Spell]** ✨ (тайна). **Условие:** существо на линии видимости творит заклинание, которого нет в вашем репертуаре или списке подготовленных заклинаний, или такое заклинание применяет ловушка или схожий объект. Вы должны знать, что заклинание применяется. **Эффект:** Если вы изучили навык магической традиции заклинания и это обычное заклинание 2 круга или ниже, вы автоматически опознаёте его (вы можете совершить проверку, чтобы попытаться получить критический успех, но любой худший результат заменяется на успех). Эксперты автоматически опознают заклинания 4 круга и ниже, мастера — 6 круга и ниже, умелые на легендарном уровне — 10 круга и ниже. Ведущий тайно совершает проверку навыка магической традиции творимого заклинания (Мистицизма, Оккультизма, Природы или Религии). Если соответствующий навык вами не изучен, вы не можете получить результат лучше провала.

**Критический успех:** вы правильно опознаёте заклинание и получаете ситуативный бонус +1 к КБ или своему испытанию против него.

**Успех:** вы правильно опознаёте заклинание.

**Провал:** вам не удаётся опознать заклинание.

**Критический провал:** вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего.

**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.

**Оружие ведьмы [Witch's Armaments].** Благодаря силе вашего покровителя вы никогда не остаётесь беззащитны.

**Жуткие ногти:** ваши ногти необыкновенно длинные и острые. Вы получаете безоружную атаку ногтями, которая наносит 1d6 режущего урона, относится к кулачному оружию и обладает дескрипторами «безоружное» и «быстрое».

**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 (в случае Киры — до 3 круга). Эффекты усиленных заклинаний Киры уже включены в их описание ниже.

**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 Окультизм 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.

**Простой урок (Урок о жизни) [Basic Lesson (Lesson of Life)].** Вы получаете наговор *прилив здоровья*, а ваш фамильяр — *духовные узы*. Ваш максимальный запас ФП увеличивается до 3.

## 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.

У Дацзи есть 4 Способности фамильяра представленные ниже и вы можете заменить способности *общее восприятие* и *речь* во время ежедневной подготовки (подробнее на стр. 212 Основной книги игрока). Если Дацзи погибнет, то ваш покровитель вернет его во время следующей ежедневной подготовки.

**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]*, *мелкие фокусы [prestidigitation]*, *метка [sigil]*, *отповедь [bane]*, *приворот [charm]*, *пустотное искажение [void warp]*, *расплывчатость [blur]*, *связь разумов [mindlink]*, *ступор [daze]*, *телекинетическая рука [telekinetic hand]*, *телекинетический манёвр [telekinetic maneuver]*, *фантомная боль [phantom pain]* и *чтение ауры [read aura]*.

## 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 длящихся 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.

**Ступор [Daze] ♦♦** (концентрация, манипуляция, ментальный, несмертельное, фокус). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** это заклинание затуманивает разум цели и наполняет ментальной болью, нанося

# ФЕЙЯ ВЕДЬМА 5

2d6 ментального урона (обычное испытание Воли). В случае критического провала цель также получает шок 1.

**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 4d6 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

**Дурное знамение [Ill Omen]** ➤ (концентрация, проклятие, манипуляция, неудача). **Дистанция:** 30 футов. **Защита:** Воля. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** цели не везёт, и это выводит её из равновесия. Цель проходит испытание Воли.

**Успех:** цель избегает эффекта.

**Провал:** цель совершает двойной бросок и берёт худший результат при первой проверке атаки или навыка в течение длительности заклинания.

**Критический провал:** цель совершает двойной бросок и берёт худший результат при всех проверках атак и навыков в течение длительности заклинания.

**Духовные узы [Spirit link]** ➤ (дух, исцеление, концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 согласное существо. **Длительность:** 10 минут. **Эффект:** вы создаёте духовные узы с другим существом, что позволяет принять на себя его боль. Если ПЗ цели ниже максимума, то при Сотворении заклинания и далее в начале каждого вашего хода цель восстанавливает 2 ПЗ (либо ПЗ в количестве, равном разнице между её текущими ПЗ и максимумом — в зависимости от того, что меньше). Вы теряете столько же ПЗ, сколько восстановили цели.

Эффекты, которые увеличили бы восстанавливаемые ПЗ или позволили бы вам потерять меньше ПЗ, не применяются. Временные ПЗ (ваши или цели) при переносе также не учитываются. Эффект не использует энергию жизни или пустоты, поэтому действует, даже если вы или цель — нежить. Пока длится заклинание, вы не получаете преимуществ регенерации или быстрого исцеления. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, также оно прекращается, если ваши ПЗ снижаются до 0.

**Повышенное (+1):** количество передаваемых каждый раз ПЗ увеличивается на 2.

**Связь разумов [Mindlink]** ➤ (Концентрация, Манипуляция, Ментальный). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 согласное существо, **Эффект:** вы соединяете свой разум с разумом цели и мгновенно

ментально передаёте ей большой объём сведений, на передачу которых иным способом ушло бы 10 минут.

**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).

**Фантомная боль [Phantom Pain]** ➤ (иллюзия, концентрация, манипуляция, ментальный, несмертельное). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Цель скручивает фантомная боль, наносящая 2d4 ментального урона и 1d4 продолжительного ментального урона. Цель проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает полный начальный урон, но избегает продолжительного, и заклинание немедленно прекращается.

**Провал:** цель получает полный начальный и продолжительный урон, а также тошноту 1. Если цель избавится от тошноты, продолжительный урон и заклинание прекращаются.

**Критический провал:** аналогичен провалу, но цель получает тошноту 2.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 2d4, продолжительный урон увеличивается на 1d4.

## 2-й Круг

**Кровавая месть [Blood Vengeance]** ➤ (проклятие). **Условие:** существо наносит вам колющий или режущий урон или продолжительный урон от кровотечения. **Требования:** вы можете получить кровотечение. **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** спровоцировавшее существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** вы проклиняете цель за то, что она имела наглость пролить вашу кровь. Цель получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения и проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает половину продолжительного урона от кровотечения.

**Провал:** цель получает полный продолжительный урон от кровотечения и уязвимость 1 к колющему и режущему урону, пока кровотечение не прекратится.

**Критический провал:** аналогичен провалу, но цель получает двойной продолжительный урон от кровотечения.

# ФЕЙЯ ВЕДЬМА 5

**Невидимость [Invisibility]** ♦♦ (иллюзия, манипуляция, незаметное).

**Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 10 минут.

**Эффект:** вы скрываете цель иллюзией, делая её невидимой. Цель становится необнаруженной для всех существ, хотя они могут попытаться её отыскать, чтобы она вместо этого считалась для них спрятанной. Если цель совершает враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается.

**Тёмные нити [Grim Tendrils]** ♦♦ (концентрация, манипуляция, пустота). **Область:** 30-футовая линия. **Защита:** Стойкость. **Эффект:** Из кончиков ваших пальцев вырываются тонкие нити чистой тьмы. Вы наносите всем живым существам на линии 3d4 урона пустотой и 2 продолжительный урон от кровотечения. Каждое живое существо на линии проходит испытание Стойкости.

**Критический успех:** существо избегает эффекта.

**Успех:** существо получает половину урона пустотой и избегает продолжительного урона от кровотечения.

**Провал:** существо получает полный урон.

**Критический провал:** существо получает двойной урон пустотой и двойной продолжительный урон от кровотечения.

**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 2d10+8 ПЗ, а затем получает бонус состояния +2 к испытаниям против ментальных эффектов в течение длительности.

## 3-й Круг

**Касание вампира [Vampiric Feast]** ♦♦ (концентрация, манипуляция, пустота, смерть). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 живое существо. **Защита:** обычное испытание Стойкости. **Эффект:** Ваше прикосновение вытягивает жизненную энергию цели и передаёт её вам. Вы наносите цели 6d6 урона пустотой и получаете временные ПЗ в количестве половины полученного целью урона пустотой (после применения устойчивостей и тому подобного). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту.

**Паралич [Paralyze]** ♦♦ (концентрация, манипуляция, ментальный, устранение). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** Вы блокируете двигательные импульсы цели, не давая им покидать разум, из-за чего она может застыть на месте. Цель проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает шок 1.

**Провал:** цель парализована на 1 раунд.

**Критический провал:** цель парализована на 4 раунда. В конце каждого своего хода она может пройти испытание Воли повторно, чтобы при успехе снизить оставшуюся длительность на 1 раунд, а при критическом успехе прекратить эффект.

## 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 3. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка, общаясь с фамилляром.

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 фамилляра 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.

**Прилив здоровья [Life Boost]** ♦ (ведьма, жизнь, исцеление, манипуляция, наговор, необычный, фокальный). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 4 раунда. **Эффект:** Жизненная сила вашего покровителя наполняет цель, позволяя той дольше исполнять его волю. Цель получает быстрое исцеление 6.

**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 зловещем 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.

**Соккрытие фамилляра [Phase Familiar]** ↻ (необычный, ведьма, манипуляция, наговор, фокальное). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** ваш фамилляр. **Эффект:** ваш покровитель на мгновение развоплощает фамилляра, превратив его в эфемерный туман. Ваш фамилляр 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



|          |                                                    |          |                |
|----------|----------------------------------------------------|----------|----------------|
| НАРОД    | ДЕВЯТИХВОСТЫЙ ЛИС                                  | РАЗМЕР   | МАЛЕНЬКИЙ      |
| СКОРОСТЬ | 25 ФУТОВ                                           | ВНИМАНИЕ | +9 (ИЗУЧЕННЫЙ) |
| ЧУТЬЁ    | НЮХ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ, 30 ФУТОВ), СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ |          |                |
| ЯЗЫКИ    | ВСЕОБЩИЙ, ЭМПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ                       |          |                |
| УДАРЫ    | —                                                  |          |                |

### НАВЫКИ

|                   |                  |                  |
|-------------------|------------------|------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛВК)  | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)  | АТЛЕТИКА (СИЛ)   |
| +9                | +5               | +5               |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)      | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР) |
| +5                | +5               | +5               |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | МЕДИЦИНА (МДР)   | ПРИРОДА (МДР)    |
| +5                | +5               | +5               |
| ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)  | ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР) | РЕЛИГИЯ (МДР)    |
| +5                | +5               | +5               |
| ОБЩЕСТВО (ИНТ)    | СКРЫТНОСТЬ (ЛВК) | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)  |
| +5                | +9               | +5               |
| ВОРОВСТВО (ЛВК)   |                  |                  |
| +5                |                  |                  |

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

### ЗАЩИТА

|            |                 |                  |
|------------|-----------------|------------------|
| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) |
|            | 25              | 20               |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ         | ВОЛЯ             |
| +11        | +10             | +12              |

