

# БАРД (УРОВЕНЬ 1)

У невысокого и аккуратно одетого Лема всегда улыбка на лице и го-  
товая шутка на любой случай. Он всегда готов выступить в защи-  
ту угнетённых.

## ЛЕМ

Мужчина, полурослик, бард 1.

Хаотичный добрый небольшой гуманоид (полурослик).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +2.

## ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 13 (+2 броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 11 (1d8+3).

Стойкость +3, Реакция +5, Воля +3; +2 против ужаса.

## АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: короткий меч +3 (1d4–1 / 19–20).

Дистанционная: праща +3 (1d3–1).

Особые атаки: выступление барда 8 раундов в день (запороживание, контрпесня, отвлечение, песнь отваги +1).

Известные заклинания барда (УЗ 1; концентрация +5):

1 (2/день) — *приворот (гуманоид)* (СЛ 15), *сон* (СЛ 15).

0 (неограниченно) — *мелкие фокусы*, *обнаружение магии*, *пляшущие огоньки*, *призрачный звук* (СЛ 14).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 14, Вын: 14, Инт: 13, Мдр: 10, Хар: 18.

БМА: +0; МБМ: –2; ЗБМ: 10.

Черты: Фехтование\*.

Навыки: Акробатика +8 (+4 при прыжках), Блеф +9, Внимание +2, Дипломатия +8, Знание (высший свет) +6, Знание (магия) +6, Исполнение (духовые) +8, Исполнение (шутовство) +4, Лазание +1, Проницательность +4.

Штрихи: балабол\*, борец за свободу.

Языки: всеобщий, полуросличий, эльфийский.

ОС: эрудиция барда +1\*.

Боевое снаряжение: дымовая шапка, зелье поспешного отступления, свиток исцеления лёгких ранений, чеснок; Прочее снаряжение: кожаный доспех, короткий меч, праща и 10 ядер, бурдюк, рюкзак, спальный мешок, сумка с реагентами, сухие пайки (2), тубус для свитков, флейта, фонарь (обычный), шёлковая верёвка (50 футов), 2 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Борец за свободу:** Лем получает +1 (штрих) к любой проверке навыка или атаки, совершаемой в процессе побега из заточения или когда он помогает рабу обрести свободу.

**Выступление барда:** чтобы начать выступление, Лему нужно основное действие, но далее он может продолжать его, используя каждый раунд свободное действие. Он может применять эту способность в течение 8 раундов в день. Выбор других эффектов

от выступления предполагает прекращение прежнего выступления и начало нового — это требует основного действия. Подробное описание см. на стр. 34 «Основной книги правил».

**Запороживание:** каждое существо в радиусе 90 футов от Лема, которое видит и слышит его и может уделять ему внимание, проходит испытание Воли (СЛ 14). Если испытание провалено, существо сидит и тихо наблюдает за выступлением барда, пока оно продолжается. Запороженное существо получает штраф –4 ко всем проверкам навыков, которые совершает в качестве ответных действий (например, Внимания). Любая потенциальная угроза позволяет ему снова попытаться пройти испытание. Любая явная угроза (выхватывание оружия, сотворение заклинания и т. д.) автоматически выводит из запороженности.

**Контрпесня:** Лем совершает проверку Исполнения (духовые). Все существа в радиусе 30 футов от Лема (включая его самого) при воздействии на них звукового или языкового магического эффекта могут использовать результат проверки Исполнения барда вместо результата испытания, если первый оказался выше. Если существо в пределах действия контрпесни уже находится под влиянием звукового или языкового магического эффекта, оно каждый раунд, пока слышит контрпесню, получает новый шанс избавиться от этого воздействия, но обязано использовать вместо результата испытания результат выступления барда.

**Отвлечение:** аналогично контрпесне, но используйте результат проверки Исполнения (шутовство) против магических эффектов иллюзии (узора или фикции).

**Песнь отваги:** Лем и союзники, которые могут видеть или слышать выступление, получают бонус +1 (боевой дух) к испытаниям против обольщения и ужаса, а также +1 (мастерство) к атакам и урону, наносимому оружием.

**Заклинания:** Лем знает следующие заклинания. Подробное описание заклинаний см. в главе 10 «Основной книги правил».

**Мелкие фокусы:** производит разные мелкие фокусы.

**Обнаружение магии:** позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

**Пляшущие огоньки:** создаёт подсветку в виде факелов или иной формы.

**Приворот (гуманоид):** один гуманоид в радиусе 25 футов относится к Лему дружелюбно в течение 1 часа.

**Призрачный звук:** создаёт иллюзорные звуки.

**Сон:** усыпляет 4 КЗ существ.

Если Лем и может сказать, что вырос в богатом доме, то лишь потому, что был там рабом. Он рано научился говорить то, что ждут от него хозяева, что обеспечивало его наименее неприятной работой — например, играть на флейте, улаждая их слух. Но когда его сородичей собрались принести в жертву дьяволу,



Лем поджёт поместье, убедившись прежде, что его друзья-полурослики в безопасности.

Тем больше было его удивление, когда он увидел, что полурослики устремились обратно, в бесплодной попытке помочь хозяевам потушить пожар. Пока поместье догорало, а рабы оплакивали утрату крова, огорчённый и мрачный Лем ускользнул на свободу. С тех пор Лем успел понять, что главная его сила — оптимизм и чувство юмора. Даже сейчас он всегда стремится помочь угнетённым.



«Ну что вы все приуныли?  
Нельзя же это назвать верной смертью!»

# ЧАРОДЕЙ (Уровень 1)

Сеони тщательно относится к деталям, постоянно имея подробный план на любой случай. Она следует лишь ей одной ведомому кодексу поведения, сдерживая любые проявления эмоций.

## СЕОНИ

Женщина, человек, чародей 1.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +3.

## ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 13, врасплох 10 (+2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 8 (1d6+2).

Стойкость +1, Реакция +2, Воля +3; +2 против ужаса.

## АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: боевой посох +0 (1d6).

Дистанционная: кинжал +2 (1d4 / 19–20).

Известные заклинания чародея (УЗ 1; концентрация +5):

1 (4/день) — *волшебная стрела, магический доспех.*

0 (неограниченно) — *всплеск кислоты, вспышка (СЛ 15), обнаружение магии, чтение магических текстов.*

Наследие: мистическое.

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 14, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 18.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 13.

Черты: Бдительность\*, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии (разрушение)\*, Уворот\*.

Навыки: Блеф +8, Внимание +3, Знание (планы) +4, Колдовство +4, Лазание +3, Проницательность +4.

Штрихи: повивавший мир\*, храбрый\*.

Языки: варисийский, всеобщий.

ОС: мистическая связь\* (фамильяр).

Боевое снаряжение: дымовая шапка, зелье исцеления лёгких ранений, свиток пылающих рук, свиток цветных брызг; Прочее снаряжение: боевой посох, кинжал, рюкзак, солнечные палочки (5), сухие пайки (4).

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Заклинания:** Сеони знает следующие заклинания (или обладает соответствующими свитками). Подробное описание заклинаний см. в главе 10 «Основной книги правил».

*Волшебная стрела:* силовая стрела автоматически поражает цель в пределах 110 футов, нанося 1d4+1 урона.

*Всплеск кислоты:* дистанционная атака касанием +2 (1d3 урона кислотой, дальность 25 футов).

*Вспышка:* приводит существо в пределах 25 футов в растерянность (–1 к атакам). Успешное испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет эффект.

*Магический доспех:* даёт цели +4 КБ (броня) на 1 час.

**Обнаружение магии:** позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

**Пылающие руки:** 15-футовый конус огня, наносящий всем 1d4 урона. Успешное испытание Реакции со СЛ 11 снижает урон вдвое.

**Цветные брызги:** ослепляет, повергает в шок или лишает сознания слабых существ в 15-футовом конусе. Успешное испытание Воли со СЛ 11 отменяет эффект.

**Чтение магических текстов:** позволяет читать свитки и книги заклинаний.

**Заклинания без реагентов:** если для сотворения заклинания нужен реагент стоимостью до 1 эм, Сеони может обойтись без него.

**Мистическая связь:** у Сеони есть фамильяр — синехвостый цинк по кличке Дракон. Большинство эффектов фамильяра уже учтено в параметрах Сеони. Пока Дракон находится вплотную к Сеони, она получает черту Бдительность (уже учтено в параметрах).

Сеони принадлежит по рождению к странникам-варисийцам. Покрывающие её тело замысловатые татуировки несут в себе магическую силу её народа. Путь Сеони не был традиционным для обитателя Варисии. Будучи дочерью караванщика, она провела юность в странствиях, и ожидалось, что скоро она поведёт свой караван повозок или научится предсказывать будущее по гадальным картам. Однажды, когда караван остановился на опушке загадочного Ларквуда, юная Сеони отошла в сторону от походных костров и обнаружила великое белое дерево, древние корни которого обвивали покрытый рунами каменный круг. Как только она приблизилась, кора осыпалась, открыв взору загадочные символы и изображения, рассказывающие всю историю короткой жизни будущей чародейки. Сеони убежала, вернувшись чуть позже с сородичами, но не нашла уже ничего, кроме старого дерева и странного камня.

Рунические татуировки Сеони имеют большое значение. В её народе широко распространена связанная с ними магия — руны являются отражением её силы и помогают творить заклинания. Их количество, как на коже, так и в узорах на одежде, служит подтверждением значимости Сеони в племени, хотя многие «более цивилизованные» обитатели Варисии и взирают на них с отвращением.

Хоть она и опытная искательница приключений, Сеони — загадка для сородичей. Не высказывая своего мнения по большинству вопросов и придерживаясь одной лишь ей понятного кодекса поведения, чародейка держит эмоции в узде. Она чересчур внимательна к деталям, тщательно и скрупулёзно планируя каждую мелочь и приходя в раздражение от необдуманных поступков своих более импульсивных спутников. Несмотря на это, она не оставляет соратников даже в самой тяжёлой ситуации. Мотивы этого, впрочем, известны, как обычно, только ей одной.



«Все мы выбираем свой путь в жизни. Следи лишь, чтобы наши с тобой пути не пересеклись снова».

# ДРУИД (УРОВЕНЬ 1)

Странности Лини из народа гномов вызывают у людей недоумение — взять хоть её тщательно охраняемую коллекцию ветвей. Зато у Лини хорошо получается общаться с животными, а в пути её всегда сопровождает верный снежный барс Другами.

## ЛИНИ

Женщина, гном, друид 1.

Нейтральный небольшой гуманоид (гном).

Иниц.: +1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +9.

## ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 13 (+2 броня, +1 Лвк, +1 размер); +4 (уклонение) против великанов.

ПЗ: 11 (1d8+3).

Стойкость +5, Реакция +1, Воля +5; +2 против иллюзий.

## АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: серп -1 (1d4-2).

Дистанционная: праща +2 (1d3-2).

Особые атаки: +1 к атакам по гуманоидам с подтипами «рептилоид» или «гоблиноид».

Псевдозаклинания гнома (УЗ 1):

1/день — *мелкие фокусы, пляшущие огоньки, призрачный звук (СЛ 12), разговор с животными.*

Подготовленные заклинания друида (УЗ 1; концентрация +4):

1 — *вкусные ягоды, опутывание (СЛ 14).*

0 (неограниченно) — *обнаружение магии, определение направления, сопротивляемость.*

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, Лвк: 12, Вын: 16, Инт: 12, Мдр: 16, Хар: 15.

БМА: +0; МБМ: -3; ЗБМ: 8.

Черты: Самодостаточность\*.

Навыки: Внимание +9, Выживание +7, Дрессировка +6, Знание (география) +6, Знание (природа) +8, Колдовство +5, Лечение +9, Ремесло (ювелир) +3; Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Ремеслу (ювелир).

Штрихи: защитник зверей, преданный природе\*.

Языки: всеобщий, гномий, гоблинский, друидический, сивлан.

ОС: понимание животных +3, связь с природой (верный зверь), чувство природы\*.

Боевое снаряжение: кислота, свиток волшебного клыка, свиток исцеления лёгких ранений; Прочее снаряжение: кожаный доспех, серп, праща и 10 ядер, коллекция ветвей, омела, поясная сумка, противоядие, солнечные палочки (2), сумка с реагентами, сухие пайки (2), 13 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Верный зверь: у Другами, верного снежного барса, следующие параметры:

Размер: небольшой; КБ: 17; ПЗ: 11; Стойкость +4, Реакция +8, Воля +1; Скорость: 50 футов; В ближнем бою: укус +7 (1d4+1 и сбивание с ног), 2 удара когтями +7 (1d2+1); Сил: 12, Лвк: 21, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6; Черты: Фехтование; Навыки: Внимание +5, Скрытность +13; ОС: духовная связь, команды («апорт», «защитай», «ко мне», «рядом», «стереги», «фас» [любые существа]), нюх, общие заклинания, сумеречное зрение.

Заклинания: Лини может применять следующие подготовленные заклинания. Подробное описание заклинаний см. в главе 10 «Основной книги правил».

*Вкусные ягоды:* создает 2d4 волшебных ягод, утоляющих голод и исцеляющих по 1 ПЗ.

*Обнаружение магии:* позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

*Определение направления:* позволяет определить, в какой стороне находится север.

*Опутывание:* растения в области радиусом 40 футов с центром на расстоянии до 440 футов от Лини опутывают всех, кто провалит испытание Реакции (СЛ 14). Эффект длится 1 минуту, область считается пересеченной местностью. Существо, входящее в область, также должно немедленно пройти испытание Реакции. Существо, успешно прошедшее испытание, но оставшееся в области действия, должно повторно проходить испытание в конце каждого хода Лини.

*Сопротивляемость:* существо, которого коснулись, получает +1 ко всем испытаниям.

**Защитник зверей:** Лини получает +1 (штрих) к испытаниям Воли, пока в пределах 30 футов есть животное.

**Понимание животных:** Лини умеет улучшать отношение животных к ней. Эта способность работает аналогично проверке Дипломатии. Её бонус к проверке равен +3. Она также может применить эту способность, чтобы улучшить отношение волшебного зверя с Интеллектом 1 или 2, но на такие проверки налагается штраф -4.

**Псевдозаклинания:** будучи гномом, Лини может применять четыре псевдозаклинания, один раз в день каждое. Подробное описание заклинаний см. в главе 10 «Основной книги правил».

*Мелкие фокусы:* производит разные мелкие фокусы.

*Пляшущие огоньки:* создает подсветку в виде факелов или иной формы.

*Призрачный звук:* создаёт иллюзорные звуки.

*Разговор с животными:* позволяет 1 минуту общаться с животными.

**Спонтанное сотворение:** Лини может потратить любое подготовленное заклинание, не являющееся молитвой, чтобы сотворить любое заклинание *призыв природного союзника* того же или более низкого круга.



Лини всегда умела найти общий язык с дикими созданиями. Не единожды её анклав угрожал какой-нибудь лютой зверь, но каждый раз именно она утихомиривала и отправляла его восвояси. Снежный барс Другами был первым таким зверем, но Лини удалось убедить его помочь ей, и они быстро стали друзьями. С тех пор, как Лини покинула Земли Королей Линнормов, она собрала более дюжины ветвей, по одной из каждого леса, в котором побывала. Для Лини эти ветви — не только карта путешествий и испытаний, выпавших на её долю, но и сокровищница воспоминаний.



«Да, Другами, они выглядят дружелюбно. Но дай знать, если почувешь опасность».

# МОНАХ (УРОВЕНЬ 1)

*Дисциплинированный мастер боевых искусств Саджан точен и в словах, и в ударах. Смысл его жизни — в поисках потерянной сестры Саджни.*

## САДЖАН

Мужчина, человек, монах 1.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +5.

### ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 11 (+2 Лвк, +1 Мдр, +1 уклонение).

ПЗ: 11 (1d8+3).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +3.

### АТАКА

Скорость: 30 футов.

**В ближнем бою:** град ударов +2 / +2 (1d6+3), или безоружный удар +3 (1d6+3), или храмовый клинок +3 (1d8+4 / 19–20).

**Дистанционная:** сюрикен +2 (1d2+3).

**Особые атаки:** град ударов, Шокирующий кулак (1/день, СЛ 11).

### ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +0; МБМ: +3; ЗБМ: 17.

**Черты:** Боевые рефлексy, Мастер кулачного боя, Подвижность, Уворот\*, Шокирующий кулак.

**Навыки:** Акробатика +6, Внимание +5, Знание (высший свет) +1, Знание (религия) +1, Лазание +7, Проницательность +5, Скрытность +6.

**Штрихи:** воспитанник храма\*, увёртливый\*.

**Языки:** всеобщий, вудрани.

**Боевое снаряжение:** зелье волшебного клыка, зелье магического доспеха; **Прочее снаряжение:** храмовый клинок, сюрикены (35), деревянный символ религии, поясная сумка, сухие пайки (2), шёлковая верёвка (50 футов).

\* Уже учтено в параметрах.

### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Боевые рефлексy:** каждый раунд Саджан может совершать до двух дополнительных внеочередных атак. Он также способен совершать внеочередные атаки, будучи застигнутым врасплох.

**Град ударов:** Саджан может в качестве полной атаки обрушить на врагов град ударов. В этом случае он может совершить на одну атаку больше, получая при этом штраф –2 ко всем атакам в раунде. Эти атаки могут представлять собой любую комбинацию из ударов без оружия и атак специальным монашеским оружием. Его БМА для этих атак равен +1.

**Мастер кулачного боя:** Саджан не провоцирует внеочередные атаки, когда атакует без оружия, и может наносить при этом смертельный или несмертельный урон по своему выбору.

**Подвижность:** Саджан получает бонус +4 (уклонение) к КБ против внеочередных атак, когда движется сквозь зону досягаемости противника или покидает её.

**Храмовый клинок:** тяжелый искривлённый клинок, который обычно использует храмовая стража. Это монашеское оружие (Саджан умеет с ним обращаться). Клинок можно применять для сбивания противника с ног. Если в результате этого маневра Саджана самого сбивают с ног, он сможет устоять, если выпустит оружие из рук.

**Шокирующий кулак:** Саджан может применить эту черту один раз в день, перед тем как совершит атаку без оружия. Получивший урон от такой атаки должен пройти испытание Стойкости (СЛ 11). При провале противник в дополнение к урону остаётся в шоке на 1 раунд. Он роняет всё, что держал, не может совершать действий, теряет все положительные модификаторы Ловкости к КБ и получает –2 к КБ.

Рождённые в касте воинов-падапраджна в прекрасной Вудре Саджан Гададвара и его сестра-близнец Саджни научились обращаться с храмовым клинком раньше, чем ходить. Строгая дисциплина касты сформировала тесную связь между близнецами, которые проводили редкие часы отдыха вместе, практикуясь в боевых искусствах. В двенадцать лет их разлучили: Саджану предстояло жить с воителями гана падапраджна, а Саджни — с женщинами-воительницами састра падапраджна. Несмотря на это, близнецы продолжили встречаться, тренируясь и смеясь вместе, как в детстве.

Как говорит в своём мудром труде Виграхин Патитрака: «Смысл жизни воителя — в войне».

И было так, что местный властитель ввязался в войну с соседом. Основу местного войска составляли крестьяне, вооружённые лишь орудиями своего труда, а опытные падапраджна ждали в резерве. Воителям казалось, что поражение неизбежно, но они были готовы сражаться до смерти, исполняя приказ.

Властитель же лишил их возможности умереть с честью, взмолвившись о мире, когда крестьяне обратились в бегство. По условиям мира половина састра падапраджна, в том числе и юная Саджни, перешли к победителю. Саджан поклялся воссоединиться с сестрой и ускользнул в город Сумахадра, во врата которого увели его сестру. Вскоре он узнал, что састра падапраджна уплывают на корабле в далёкий Джалмерей.

Сойдя на берег в Джалмерее, Саджан обнаружил, что его сестра стала стражницей на торговом корабле, направляющемся в Авессалом. Отчаянный молодой падапраджна добрался и туда. Прибыв в город, Саджан был ошеломлён его размерами и великолепием. Ему казалось странным, что западные варвары, среди которых он очутился, смогли создать нечто столь величественное.



Освоившись в Авессаломе, Саджан понял, что потерял след сестры, что было неудивительно в столь огромном городе.

Саджан знает, что путь назад в Вудру ему закрыт — падапраджна казнят его как дезертира. Однако он не тоскует по родине и не оставляет попыток найти сестру.



«Мы могли бы отринуть это испытание или схитрить. Но пройди его, мы станем сильнее».

# ПАЛАДИН (УРОВЕНЬ 1)

Молодой паладин Силэй считает себя виновной в гибели рыцаря Асеми и в память о ней носит такую же причёску. Она надеется совершить все те добрые дела, что Асеми не успела.

## СИЛЭЙ

Женщина, человек, паладин Иомедэй 1.

Принципиальный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +0; Восприятие: Внимание +1.

## ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, врасплох 17 (+5 броня, +2 щит).

ПЗ: 13 (1d10+3).

Стойкость +4, Реакция +0, Воля +3.

## АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: длинный меч +5 (1d8+3 / 19–20).

Дистанционная: короткий лук +1 (1d6 / ×3).

Особые атаки: сокрушение зла 1/день [+2 к атаке и КБ, +1 к урону].

Псевдозаклинания паладина (УЗ 1; концентрация +3):

Неограниченно — определение мировоззрения (зло).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 10, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 15.

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 14.

Черты: Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (длинный меч).

Навыки: Выживание +2, Дипломатия +6, Знание (религия) +4, Проницательность +5; Штраф за доспехи: –5.

Штрихи: выросший в бедности\*, сроднившийся с доспехом\*.

Языки: всеобщий, осиримиани.

ОС: аура (слабая добрая), кодекс поведения.

Боевое снаряжение: святая вода; Прочее снаряжение: чешуйчатый доспех, тяжёлый деревянный щит, длинный меч, короткий лук и 20 стрел, деревянный символ религии, рюкзак, солнечные палочки (2), сухие пайки (4), 13 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура: сила ауры добра Силэй равна её уровню паладина. Эту ауру можно обнаружить с помощью заклинания *определение мировоззрения (добро)*.

Кодекс поведения: если Силэй намеренно совершает злое деяние, то теряет все классовые способности, кроме умения пользоваться оружием и доспехами.

Определение мировоззрения (зло): в качестве сопутствующего действия Силэй может сконцентрироваться на одном предмете или существе в пределах 60 футов и определить, является ли оно злым, а также оценить силу его злой ауры.

Сокрушение зла: раз в день в качестве быстрого действия Силэй может выбрать одну цель в пределах видимости. Если она является злой, Силэй добавляет положительный модификатор

Харизмы к атакам, направленным на цель, а свой уровень паладина — к урону от каждого попадания. Если цель сокрушения зла — потустороннее злое существо, злой дракон или нежить, к урону от первого успешного попадания вместо этого добавляется удвоенный уровень паладина. Все атаки, сокрушающие зло, игнорируют любое СУ существа. Пока действует сокрушение зла, Силэй получает модификатор отражения к КБ, равный положительному модификатору Харизмы, но только против атак именно этой цели. Если Силэй применяет сокрушение зла на цель, не являющуюся злой, она тратит эту способность впустую. Эффекты сокрушения зла продолжают действовать, пока цель не будет уничтожена или пока паладин не отдохнёт и не восстановит потраченные возможности.

**Сокрушительный удар:** перед атакой Силэй может выбрать получить –1 ко всем своим атакам и маневрам в ближнем бою и +2 ко всему урону в ближнем бою до конца хода.

**Штраф за доспехи:** тяжесть брони мешает Силэй при физических нагрузках. Она получает штраф –5 к проверкам навыков, зависящих от Силы или Ловкости (этот штраф уменьшен на 1 благодаря штриху сроднившийся с доспехом). Это уже учтено в её параметрах.

Жизнь юной Силэй была полна трудностей. Оставшись без дома, а затем и без семьи, погибшей при набеге гноллов на город Солку в Катапеше, в четырнадцать лет она была представлена самой себе на улицах странного города, делая всё возможное, чтобы выжить, — воруя, грабя, обманывая путешественников и даже пытаясь стать наёмницей. Наконец на помощь городу в борьбе с гноллами прибыл отряд паладинов Иомедэй. Зачарованная блеском иноземной стали, Силэй похитила один из их огромных шлемов с изображением золотой птицы.

Во время Битвы Алого Ливня Силэй поняла, что одна из храбрейших рыцарей, женщина по имени Асеми, идёт в бой без шлема. Защищая ворота города, женщина была ранена в голову, одержав победу в битве, но скончавшись к вечеру от раны.

Охваченная чувством вины Силэй приблизилась к телу Асеми, когда её сподвижники готовили погребальный костёр. Они молча взирали на то, как Силэй возложила шлем на голову воительницы, а затем взобралась на костёр рядом с ней. Паладины с самого начала знали, кто украл шлем, но Асеми запретила им забирать его, надеясь, что бедная сирота сможет поесть досыта, продав его. Той ночью рыцари Иомедэй взяли Силэй в обучение. Хотя она и смирилась со смертью Асеми, Силэй всё ещё жалеет, что именно эта кража привела её к Иомедэй. С годами чувство вины преобразилось в искреннюю веру в богиню.



Молодая воительница заплетает волосы подобно Асеми и без усталости учится обращаться с длинным мечом, надеясь, что сумеет совершить все те добрые дела, что та не успела сделать. Это наименьшее, чем Силэй может искупить сотворённое.



«Иомедэй ведёт мою руку. Она направит мой клинок в самое сердце зла!»

# ПЛУТ (УРОВЕНЬ 1)

Не блистая интеллектом, Мерисиэль с лихвой возмещает это блеском дюжины припасённых кинжалов.

## МЕРИСИЭЛЬ

Женщина, эльф, плут 1.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +7.

## ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 13 (+3 броня, +4 Лвк).

ПЗ: 10 (1d8+2).

Стойкость +2, Реакция +6, Воля +1; +2 к испытаниям против очарования.

Невосприимчивость: сон.

## АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рапира +4 (1d6+2 / 18–20).

Дистанционная: кинжал +4 (1d4+2 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 18, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +0; МБМ: +2; ЗБМ: 16.

Черты: Фехтование\*.

Навыки: Акробатика +7, Внимание +7 (+8 при обнаружении ловушек), Знание (краеведение) +4, Изворотливость +7, Лазание +5, Ловкость рук +8, Механика +8, Скрытность +7; Штраф за доспехи: -1.

Штрихи: готовый к опасности\*, покинутый\*.

Языки: всеобщий, эльфийский.

ОС: оружие эльфов, острые чувства\*, поиск ловушек +1\*, эльфийская магия\*.

Боевое снаряжение: алхимический огонь, кислота; Прочее снаряжение: клéпаный кожаный доспех, рапира, кинжалы (6), масло (5), набор отмычек, рюкзак, фонарь (обычный), шелковая верёвка (50 футов), 13 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Атака исподтишка:** если Мерисиэль застигает противника в момент, когда тот неспособен эффективно защищаться, она может ударить в уязвимое место, нанеся дополнительный урон. Когда противник теряет положительный модификатор Ловкости к КБ (неважно, есть у него таковой или нет) или когда Мерисиэль берет противника в тиски, её атаки дополнительно наносят 1d6 урона. Если она наносит атакой исподтишка критический удар, этот дополнительный урон не умножается. Дистанционные атаки могут быть атаками исподтишка, только если цель находится не дальше чем в 30 футах.

**Готовый к опасности:** быстро реагируя на происходящее вокруг, Мерисиэль получает +2 (штрих) к проверкам инициативы.

**Оружие эльфов:** все эльфы умеют пользоваться длинными и короткими луками (включая композитные), длинными мечами и рапирами; любое оружие со словом «эльфийский» в наименовании относится к категории особого оружия для представителей этого народа.

**Острые чувства:** эльфы получают +2 (народ) к проверкам Внимания.

**Поиск ловушек:** у Мерисиэль +1 к проверкам Внимания для обнаружения ловушек, а также к проверкам Механики. Она может применять Механику для обезвреживания магических ловушек.

**Покинутый:** прожив всю жизнь вдалеке от своего народа, Мерисиэль знает, что мир жесток, опасен и враждебен к слабым. Она получает +1 (штрих) к испытаниям Стойкости.

**Сумеречное зрение:** эльфы видят при низком уровне освещённости вдвое дальше людей.

**Фехтование:** сражаясь одноручным оружием, рапирой, кнутом, эльфийской саблей или шипастой цепью, подходящей ей по размеру, Мерисиэль может применять для проверки атаки модификатор Ловкости, а не Силы.

**Штраф за доспехи:** тяжесть брони мешает Мерисиэль при физических нагрузках. Она получает штраф -1 к проверкам навыков, зависящих от Силы или Ловкости. Это уже учтено в её параметрах.

**Эльфийский иммунитет:** эльфы невосприимчивы к магическому сну и получают +2 (народ) к испытаниям против заклинаний и эффектов школы очарования.

Тех детей, которым не посчастливилось родиться и вырасти среди людей, эльфы называют покинутыми. Мерисиэль — одна из таких. Родители оставили её на попечение варисийского храма Калистрии, но ей не хватало усидчивости для учения и молитв. В конце концов она оставила храм и провела много лет на улицах Магнимара, зарабатывая на жизнь воровством. Когда же она стала в городе слишком известна, пришло время податься в новые, неисследованные места.

Тайком пробираясь на корабли, она побывала во множестве городов, быстро обживаясь на новом месте и каждый раз вновь с него срываясь, после того как спутники-люди старели у неё на глазах, тогда как она оставалась вечно молодой. Жаль, что не ото всех проблем можно избавиться правильно подобранными словами и скрытностью — тогда ей помогают припасённые кинжалы, применяемые, если что-то пошло не по плану (как зачастую с ней и случается). Пока что Мерисиэль не встречалась с проблемой, которую нельзя так или иначе решить с помощью острого ножа.

Прожитые годы научили эльфийку радоваться мелочам и жить сегодняшним днём. Никогда не знаешь, когда удача повернётся к тебе спиной. Она не стесняется открыто выражать свои чувства



и эмоции и безудачно придумывает новые способы разжиться лёгкими деньгами. Все помыслы эльфийки сводятся к одному: быть быстрее всех остальных хоть в поисках сокровищ, хоть в использовании оружия — её излюбленных кинжалов. А иной жизни ей и не нужно.



**«Если у вас есть большая проблема, нарежьте её на кусочки помельче. Обычно это помогает!»**

# СЛЕДОПЫТ (УРОВЕНЬ 1)

*Харск — молчаливый и нелюдимый одиночка, в отличие от прочих дварфов предпочитающий леса и растительность сумраку подземных тоннелей.*

## ХАРСК

Мужчина, дварф, следопыт 1.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (дварф).

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

## ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 13 (+3 броня, +3 Лвк); +4 к КБ (уклонение) против великанов.

ПЗ: 12 (1d10+2).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +2; +2 к испытаниям против яда, заклинаний и псевдозаклинаний.

## АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: боевой топор +3 (1d8+2 / ×3).

Дистанционная: тяжёлый арбалет +4 (1d10 / 19–20).

Особые атаки: +1 к атакам по гуманоидам с подтипами «орк» или «гоблиноид», заклятый враг (великан, +2).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 16, Вын: 15, Инт: 10, Мдр: 14, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 16 (20 против тарана или сбивания с ног).

Черты: Быстрая перезарядка (тяжёлый арбалет).

Навыки: Внимание +6 (+8 при обнаружении странностей в каменной кладке), Выживание +6 (+7 при выслеживании), Дрессировка +3, Знание (география) +4, Знание (природа) +4, Лечение +6, Оценка +0 (+2 при определении стоимости немагических металлов и драгоценных камней), Скрытность +6; **Модификаторы народа:** +2 к Вниманию при обнаружении странностей в каменной кладке, +2 к Оценке при определении стоимости немагических металлов и драгоценных камней; **Штраф за доспехи:** -1.

Штрихи: душегуб, привыкший к невзгодам\*.

Языки: всеобщий, дварфийский.

ОС: выслеживание +1\*, понимание животных +0.

Прочее снаряжение: клёпанный кожаный доспех, боевой топор, тяжёлый арбалет и 30 болтов, заварочный чайник (на 4 чашки чая), противоядие, рюкзак, сигнальный свисток, сухие пайки (4), 7 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Быстрая перезарядка:** Харск может перезаряжать тяжёлый арбалет сопутствующим действием.

**Душегуб:** при подтверждении критического удара Харск дополнительно наносит урон, равный критическому множителю его оружия (+3 для боевого топора, +2 для тяжёлого арбалета). Этот дополнительный урон не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.

**Заклятый враг:** против великанов Харск получает бонус +2 к проверкам Блефа, Внимания, Выживания, Знаний и Проницательности. Он также получает против них бонус +2 к атакам и урону от оружия. Харск может применять Знания, в которых у него нет пунктов, когда пытается опознать великанов.

**Понимание животных:** Харск умеет улучшать отношение животных к себе. Эта способность работает аналогично проверке Дипломатии. Бонус к проверке равен +0. Он также может применить эту способность, чтобы улучшить отношение волшебного зверя с Интеллектом 1 или 2, но на такие проверки налагается штраф -4.

**Сигнальный свисток:** пройдя проверку Исполнения (духовые инструменты) со СЛ 5, Харск может подать один из простых сигналов («В атаку!», «На помощь!», «Вперёд!», «Отступаем!», «Огонь!», «Тревога!»). Свист ясно слышен (проверка Внимания со СЛ 0) на расстоянии в четверть мили, при увеличении расстояния СЛ возрастает на 2 за каждую четверть мили.

Харск — необычный дварф. Когда другие мечтали скорее вернуться в тесные своды катакомб, он никак не мог насмотреться на высокое голубое небо. Он всегда предпочитал универсальность арбалета ограниченности топора и чашку чая кружке эля. В молодости он избегал компании сородичей, и мало что нравилось ему больше, чем скрываться с луком в засаде, слушая шелест листьев на ветру и поджидая добычу.

Всему этому пришёл конец 20 лет назад, когда его старший брат, капитан боевого отряда дварфов из Джандерхофа по имени Сигур, собрался отразить нападение великанов. Сигур предложил неопытному брату возможность проявить себя, возглавив разведку. Миротлюбивый Харск отказался, не поняв, какая ему была оказана честь, вплоть до того момента, как прошло несколько дней с отбытия отряда. Устремившись в путь, ему удалось догнать брата, но было уже слишком поздно. Недооценив силу великанов, Сигур завёл отряд напрямик в засаду, где они и полегли все до последнего дварфа.

Увидев окровавленное тело брата, Харск обезумел от ярости. Той же ночью он, подобно призраку мщения, пробрался в лагерь великанов, убивая одного за другим из арбалета и исчезая в лесу лишь затем, чтобы внезапно возникнуть вновь и отнять ещё одну жизнь.

Когда последний великан пал в корчах на землю, Харск поднял топор брата и устремился в леса, поклявшись всегда нести справедливость в диких местах, поддерживать равновесие и хранить жизни благородных воинов, таких, каким был его брат.

Харск, подобно многим дварфам, немногословен, но на этом и заканчивается его сходство с сородичами. Он с детства был одиночкой, предпочитая проводить время в лесах и горах, в единении с природой, хотя при необходимости и готов



присоединиться к отряду, объединённому общей целью. Харск равнодушен к пиву и элю, столь плотно связанными с дварфами в сознании людей, и вместо этого пьёт крепкий чай чашку за чашкой, чтобы сохранять ясность ума. Никогда не оставляя топор брата, он крайне редко пускает его в ход, зная, что истинная сила следопыта — во внезапном выстреле из темноты.



**«Золото — это неплохо, но мне хватит и хорошей добычи да чашки доброго чая».**

# ВАРВАР (УРОВЕНЬ 1)

*Дерзкая и любящая состязание Амири выглядит весьма внушительно в доспехах, увешанных небольшими трофеями — свидетельствами её побед. Она редко говорит о прошлом, и лишь гигантский меч напоминает о бывших подвигах.*

## АМИРИ

Женщина, человек, варвар 1.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; Восприятие: Внимание +5.

## ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+4 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 15 (1d12+3).

Стойкость +4, Реакция +1, Воля +1; +2 против ужаса.

## АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крупный меч-бастард +3 (2d8+6 / 19–20).

Дистанционная: короткий лук +2 (1d6 / ×3).

Особые атаки: ярость (6 раундов в день).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +5; ЗБМ: 16.

Черты: Обращение с экзотическим оружием (меч-бастард)\*.

Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +5, Выживание +5, Дрессировка +4, Запугивание +4, Лазание +5; Штраф за доспехи: -3.

Штрихи: душегуб, храбрый\*.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение\*.

Боевое снаряжение: кислота; Прочее снаряжение: сыромятный доспех, крупный меч-бастард, короткий лук и 20 стрел, бурдюк, лопата, огниво, пеньковая верёвка (50 футов), рюкзак, спальный мешок, сухие пайки (4), факелы (5), чеснок, 14 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Душегуб:** при подтверждении критического удара Амири дополнительно наносит урон, равный критическому множителю её оружия (+2 для крупного меча-бастарда, +3 для короткого лука). Этот дополнительный урон не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.

**Крупный меч-бастард:** этот меч тяжеловат для Амири, ведь исходно он предназначался для великана. Она получает -2 к атакам этим мечом (это уже учтено в блоке параметров). Хотя обычно меч-бастард держат в одной руке, Амири должна использовать обе, так как меч предназначен для крупного существа. Из-за размера его урон равен 2d8.

**Сокрушительный удар:** перед атакой Амири может выбрать получить -1 ко всем своим атакам и маневрам в ближнем бою и +3 ко всему урону в ближнем бою до конца хода.

**Ярость:** свободным действием Амири может пробудить в себе мощь и свирепость, дающие преимущество в бою. Параметры Амири в ярости: КБ: 13; ПЗ: 17; Стойкость +6, Воля +3; В ближнем бою: крупный меч-бастард +5 (2d8+9 / 19–20); Сил: 22, Вын: 18; МБМ: +7; Навыки: Лазание +7. Она может пребывать в ярости 6 раундов в день и может прервать приступ ярости свободным действием. Когда кончается ярость, Амири теряет полученные от неё 2 ПЗ, если при этом её ПЗ падают ниже 0, она оказывается без сознания и при смерти. По окончании ярости Амири считается утомлённой (-2 к Сил и Лвк) в течение вдвое большего количества раундов, чем провела в ярости. Она не может впасть в ярость снова, пока утомлена или обессилена. В ярости Амири неспособна применять навыки, зависящие от Харизмы, Ловкости или Интеллекта (кроме Акробатики, Полета, Запугивания и Верховой езды).

Амири никогда не соответствовала представлениям племени Шести медведей о женщине. Вместо того чтобы смиренно сидеть дома, она постоянно состязалась во всём с воинами племени — и превосходила их. Если охотник возвращался назад с оленем — она приносила двух. Если лучший воин племени убивал четверых орков в набеге — она одолевала шестерых.

Хотя многие втайне и восхищались её силой, другие племена насмехались над племенем Шести медведей, а старейшины знали, что нельзя нарушать веками установленные обычаи без последствий. Амири должна была умереть. Однако когда племя отправило её со смертельно опасным поручением, она вернулась — не просто невредимой, но и с великолепным трофеем, мечом морозного великана. Насмешки бывших товарищей — да как она надеется поднять столь огромный клинок — и их признания, что её отправляли на смерть, переполнили чашу терпения. Слепая ярость охватила её, наделив неведомой ранее силой. Когда кровавый туман, застилавший глаза, рассеялся, её окружали тела мертвых соплеменников.

Хотя она и не раскаивалась в смертях тех, кто предпочёл предать её, а не признать её превосходство, Амири осознала, что убийство сородичей — непростительное преступление. Она оставила племя в холодных степях и тундрах севера и направилась на юг, в более цивилизованные земли, наслаждаясь свободой от глупых ограничений. С тех пор она путешествует вместе лишь с теми отрядами наёмников и искателей приключений, что оказывают ей должное уважение. Она дорожит гигантским мечом, хоть нормально владеть им может только лишь в ярости, и никогда не рассказывает о том, почему ей пришлось покинуть родные края. Есть вещи, о которых лучше промолчать.



«Ну ты и вымахал. Я и не таких укорачивала».



# ВОИН (УРОВЕНЬ 1)

В душе благородный и истово верный друзьям, Валерос скрывает подобные сантименты под маской невежественного и глуповатого увальня, частенько повторяя, что главные ценности в жизни — холодное пиво и горячая компания.

## ВАЛЕРОС

Мужчина, человек, воин 1.

Нейтральный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +0.

## ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 12, врасплох 15 (+5 броня, +2 Лвк).

ПЗ: 16 (1d10+6).

Стойкость +4, Реакция +2, Воля +1.

## АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: длинный меч +3 (1d8+3 / 19–20), короткий меч +2 (1d6+1 / 19–20), или длинный меч +5 (1d8+3 / 19–20), или короткий меч +4 (1d6+3 / 19–20).

Дистанционная: короткий лук +3 (1d6 / ×3).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 12, Мдр: 10, Хар: 11.

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 16.

Черты: Живучесть, Парное оружие, Уверенное владение оружием (длинный меч).

Навыки: Верховая езда +2, Знание (подземелья) +5, Лазание +3, Плавание +3; Штраф за доспехи: -4.

Штрихи: истово верующий, мастер подлых приёмов.

Языки: варисийский, всеобщий.

Боевое снаряжение: алхимический огонь, кислота; Прочее снаряжение: чешуйчатый доспех, длинный меч, короткий меч, короткий лук и 20 стрел, бурдюк, кружка, кряк-кошка, ломик, пеньковая верёвка (50 футов), рюкзак, спальный мешок, сухие пайки (2), факелы (3), 6 зм.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Живучесть:** Валерос особенно живуч, у него дополнительно 3 ПЗ (уже учтено в параметрах).

**Жидкостное оружие:** Валерос может метнуть кислоту или алхимический огонь. Бросок склянки — это дистанционная атака касанием; шаг дистанции равен 10 футам. Прямое попадание наносит 1d6 урона (кислотой или огнём соответственно), а любое существо, оказавшееся в радиусе 5 футов от места попадания, получает 1 пункт урона от брызг. Алхимический огонь в следующем раунде наносит цели прямого попадания ещё 1d6 урона огнём.

**Истово верующий:** вера Валероса сильна — он получает +1 (штрих) к испытаниям Воли (уже учтено в параметрах).

**Мастер подлых приёмов:** если Валерос успешно атакует, взяв цель в тиски, он дополнительно наносит 1 урон. Этот

дополнительный урон прибавляется к базовому и умножается при критическом ударе.

**Парное оружие:** Валерос умеет драться парным оружием и может, совершая полную атаку, атаковать и длинным мечом, и коротким. Данная черта снижает штрафы за бой парным оружием (это уже учтено в его параметрах). Подробнее см. стр. 218 «Основной книги правил».

**Уверенное владение оружием:** Валерос упорно тренировался обращению с длинным мечом и получает +1 к атакам этим оружием. Это уже учтено в его параметрах.

**Штраф за доспехи:** тяжесть брони мешает Валеросу при физических нагрузках. Он получает штраф -4 к проверкам навыков, зависящих от Силы или Ловкости. Это уже учтено в его параметрах.

Валерос родился на тихой ферме и вырос в мечтах о странствиях и приключениях. С возрастом становились всё сильнее и его тяга к странствиям, и тяготы крестьянской жизни. Наконец, всего за месяц до давно запланированной родителями женитьбы на фермерской дочке, он понял, что приключений ему не видать никогда. Отчаянно стремясь к чему-то большему, нежели каждодневный уход за скотом и посевами, Валерос тайно собрал свои немногочисленные пожитки и ночью отправился в путь.

Валерос — давно уже не тот удивляющийся всему юноша, который искал лишь радостей странствий и внимания прекрасных женщин. Жизнь искателя приключений намного трудней, чем поют барды, и шрамы Валероса это подтверждают. Научившись ловко обращаться с мечом, он скоро прибил к наёмникам, на собственном опыте познав суровое ремесло войны. Поработав клинком на десятки разных нанимателей, Валерос наконец понял, что пора поискать удачи и самостоятельно.

Хотя он и не особо любит подчиняться приказам, Валерос крайне искушён в обращении с двумя клинками и вполне отработывает свой хлеб в любом отряде, уверенно и бесстрашно, если не сказать безрассудно, устремляясь в бой. Несмотря на репутацию громиль и грубияна, в странствиях он понахватался и знаний, даже научившись читать (чего вряд ли достигли его достойные родители). Валерос легко относится к жизни, золоту и отношениям.

Любя хорошее оружие и простые радости жизни, Валерос никогда не расстаётся с кружкой на поясе (никогда ведь не знаешь, где может перепасть шанс выпить). Этот сосуд также олицетворяет его веру в Кайдена Кайлина, бога свободы, эля, вина и храбрости — всех тех вещей, что милы и сердцу Валероса.



«За шрам я тебя прощаю,  
а вот за пролитое пиво — сердце вырву».

# ВОЛШЕБНИК (УРОВЕНЬ 1)

Прагматик, скептик и атеист, волшебник-самоучка Эзрен часто кажется сердитым и грубым, но магическое мастерство делает его ценным членом Общества Искателей.

## ЭЗРЕН

Мужчина, человек, волшебник 1.

Нейтральный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +1.

## ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 10 (+2 Лвк).

ПЗ: 8 (1d6+2).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +3; +1 против сакральных заклинаний.

## АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная трость +1 (1d6) или кинжал +0 (1d4 / 19–20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +2 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: рука-помощник (7/день, +5 к атаке, 1d6 урона).

Подготовленные заклинания волшебника (УЗ 1; концентрация +7 [+11 при оборонительном сотворении]):

1 — волшебная стрела, пылающие руки (СЛ 16).

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, обнаружение магии, свет.

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 18, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 12.

Черты: Боевая магия\*, Ушительная стойкость\*, Любимая школа магии (разрушение)\*.

Навыки: Знание (история) +8, Знание (магия) +8, Знание (планы) +8, Знание (природа) +8, Колдовство +8, Оценка +8, Языкознание +8.

Штрихи: потомственный еретик\*, сосредоточенный разум\*.

Языки: всеобщий, гоблинский, драконий, дьявольский, осириани, терран.

ОС: мистическая связь (трость).

Боевое снаряжение: свиток магического доспеха, смоляной кулёк;

Прочее снаряжение: кинжал, лёгкий арбалет и 10 болтов, искусно сделанная трость, книга заклинаний (0 — все фокусы волшебника; 1 — волшебная стрела, магический доспех, масло, поспешное отступление, пылающие руки, сон, цветные брызги), рюкзак, сумка с реагентами, тубус для свитков, 15 зм.

\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: Эзрен может применять следующие подготовленные заклинания (или может подготовить их с помощью книги заклинаний). Подробное описание заклинаний см. в главе 10 «Основной книге правил».

Волшебная стрела: силовая стрела автоматически поражает цель в пределах 110 футов, нанося 1d4+1 урона.

Всплеск кислоты: дистанционная атака касанием +2 (1d3 урона кислотой, дальность 25 футов).

Магический доспех: даёт цели +4 КБ (броня) на 1 час.

Масло: делает участок 10×10 футов или один предмет скользким на 1 минуту.

Обнаружение магии: позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

Поспешное отступление: увеличивает вашу базовую скорость на 30 футов на 1 минуту.

Пылающие руки: 15-футовый конус огня, наносящий всем 1d4 урона. Успешное испытание Реакции со СЛ 16 снижает урон вдвое.

Свет: предмет светится с яркостью факела 10 минут.

Сон: усыпляет 4 КЗ существ.

Цветные брызги: ослепляет, повергает в шок или лишает сознания слабых существ в 15-футовом конусе. Успешное испытание Воли со СЛ 15 отменяет эффект.

Мистическая связь: если Эзрен пытается сотворить заклинание без находящегося в руке предмета силы (трости), он обязан пройти проверку концентрации; в случае провала заклинание не сработает и будет потеряно. СЛ проверки равна 20 + круг заклинания. Один раз в день предмет силы позволяет владельцу сотворить любые чары, записанные в его книге заклинаний, даже если они не были подготовлены заранее.

Рука-помощник: Эзрен может направить свою трость, чтобы она сама полетела к врагу и ударила, а потом мгновенно вернулась. При этом он использует основное действие и принимает одну атаку оружием ближнего боя с расстояния 30 футов или меньше. Эта атака приравнивается к дистанционной атаке метательным оружием с бонусом +5 к проверке. С помощью руки-помощника нельзя совершать боевые маневры.

Эзрен родился в семье торговца пряностями в одном из богатых районов Авессалома. Его детство было безопасным — он жил в достатке, не встречался с несправедливостью и не заглядывал далеко в будущее.

Всё это изменилось, когда церковь Абадара схватила его отца и обвинила в ереси. Хотя тот и сумел избежать кары, дела семьи пошли под откос. Эзрен возманился доказать его невиновность и потратил на восстановление семейной репутации годы. Много лет спустя он с ужасом обнаружил, что все обвинения были неоспоримо истинными. Он предоставил доказательства церкви и попрощался с отчим домом, семьёй и прошлой жизнью.

Будучи уже в зрелом возрасте, Эзрен понимает, что многое упустил, но всецело готов постигать новое. Разочаровавшись в семье, религии и правительстве, он перестал рассчитывать на других и теперь полагается лишь на собственный ум, в борьбе за оправдание отца став талантливым учёным-исследователем. Надежда поступить



в одну из прославленных школ магии не оправдалась — ни один волшебник не соглашался взять в ученики человека столь почтенного возраста. Эзрену пришлось постигать магию самостоятельно.

Десять лет он собирал волшебные знания по крупицам. Благодаря сочетанию знаний, почерпнутых из книг, и богатого жизненного опыта он вполне может потягаться с волшебниками помоложе.



«Говорят, что знания надо добывать потом и кровью. Я предпочитаю менее грязные способы».

# ЖРЕЦ (УРОВЕНЬ 1)

Кайра поклялась Саренрэй своей жизнью и мечом, что будет защищать обездоленных и не жалеть клинка, если время для переговоров прошло.

## КАЙРА

Женщина, человек, жрец Саренрэй 1.  
Нейтральный добрый средний гуманоид (человек).  
Иниц.: +0; Восприятие: Внимание +3.

## ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 (+4 брони).  
ПЗ: 13 (1d8+5).  
Стойкость +3, Реакция +1, Воля +5.

## АТАКА

Скорость: 30 футов.  
В ближнем бою: скимитар +2 (1d6+2 / 18–20).  
Дистанционная: праща +0 (1d4+2).  
Особые атаки: божественная сила (проведение позитивной энергии) 5/день (СЛ 12, 1d6, +1 против нежити).  
Псевдозаклинания сферы (УЗ 1; концентрация +4):  
6/день — *отринуть смерть* (1d4).  
Подготовленные заклинания жреца (УЗ 1; концентрация +4):  
1 — *благословение, исцеление лёгких ранений*<sup>сф</sup>, *щит веры*.  
0 (неограниченно) — *обнаружение магии, свет, первая помощь*.  
<sup>сф</sup> заклинание сферы

Сферы: Лечения, Солнца.

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 10, Вын: 12, Инт: 11, Мдр: 17, Хар: 14.  
БМА: +0; МБМ: +2; ЗБМ: 12.  
Черты: Живучесть\*, Избирательная божественная сила.  
Навыки: Дипломатия +6, Знание (религия) +4, Лечение +7; Штраф за доспехи: -2.  
Штрихи: пламя Цветка Зари, увёртливый\*.  
Языки: всеобщий, келишитский.  
ОС: аура (слабая добрая), спонтанное сотворение.  
Боевое снаряжение: *свиток защиты от непогоды*; Прочее снаряжение: кольчужная рубаха, скимитар, праща и 10 ядер, бурдюк, деревянный символ религии, рюкзак, 6 зм.  
\* Уже учтено в параметрах.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Благословение солнца:** когда Кайра проводит позитивную энергию, нанося урон нежити, она прибавляет +1 к урону (уже учтено в параметрах). При этом нежить не добавляет к броску на испытание свой показатель сопротивления проводимой энергии.  
**Божественная сила:** Кайра способна испустить волну позитивной энергии, проведя её через свой символ религии и выбирая между нанесением урона нежити и исцелением живых существ. Она проявляется как взрыв радиусом 30 футов вокруг Кайры и действует либо на всех живых существ в этой области, либо на всю

нежить. Существа, получающие урон от проводимой энергии, проходят испытание Воли со СЛ 12, чтобы уменьшить его вдвое. Исцелённые таким образом существа не могут в результате оказаться с большим количеством ПЗ, чем их максимум, — все излишки лечения пропадают впустую. Кайра может проводить энергию 5 раз в день. При этом она использует основное действие, не провоцирует внеочередных атак и должна продемонстрировать символ своей религии. Кайра должна выбрать, будет ли божественная сила действовать на неё саму.

**Заклинания:** Кайра может применять следующие подготовленные заклинания. Подробное описание заклинаний см. в главе 10 «Основной книги правил».

**Благословение:** Кайра и союзники в пределах 50 футов получают +1 (боевой дух) к атакам и испытаниям против ужаса.

**Исцеление лёгких ранений:** восстанавливает живому существу касанием 1d8+1 ПЗ или наносит нежити касанием 1d8+1 урона.

**Обнаружение магии:** позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

**Первая помощь:** стабилизирует умирающее живое существо в пределах 25 футов.

**Свет:** предмет светится с яркостью факела 10 минут.

**Щит веры:** существо, которого коснулись, получает +2 (отражение) к КБ.

**Избирательная божественная сила:** проводя энергию, Кайра может выбрать в пределах области две или менее цели. На них позитивная энергия не подействует.

**Отринуть смерть:** пять раз в день в качестве основного действия Кайра может коснуться живого существа и восстановить ему 1d4 ПЗ. Эту способность можно применить только к существам, у которых менее 0 ПЗ.

**Пламя Цветка Зари:** при критическом ударе скимитаром Кайра дополнительно наносит 2 урона огнём.

**Спонтанное сотворение:** Кайра может потратить любое подготовленное заклинание, не являющееся молитвой или заклинанием сферы, чтобы сотворить любое заклинание *исцеление ранений* (лёгких, серьёзных и т. д.) того же или младшего круга.

Кайра — одна из немногих, кто выжил после нападения разбойников на родную деревню. В дымящихся руинах она поклялась отдать жизнь и меч Саренрэй — богине солнца, искупления, честности и исцеления. Обладая могучей волей, крепкой верой и искусно владея скимитаром, Кайра с тех пор прошла долгий путь. Другого бы давно охватил гнев и жажда отмщения, но жрица нашла покой в вере, что, если она сможет спасти хоть одну жизнь, её страдания и потери были ненеправильны. Хотя ей и доставляет удовольствие избавлять мир от злодеев, Кайра считает, что ещё лучше — убедить их искупить содеянное.



«Да осветит благословение Цветка Зари темнейшие уголки Голариона».