## Неигровые Персонажи[[1]](#footnote-1)

Это приложение содержит статистики для различных гуманоидных неигровых персонажей (НИП), с которыми авантюристы могут столкнуться во время кампании, включая скромных простолюдинов и могущественных архимагов. Эти статблоки могут использоваться для представления как человеческих, так и нечеловеческих НИП.

### Настройка НИП

В этом приложении есть много простых способов настроить НИП для вашей домашней кампании.

***Расовые Особенности.*** Вы можете добавить расовые способности для НИП. Например, друид-халфлинг[[2]](#footnote-2) может иметь скорость 25 футов и особенность Везучий. Добавление расовых особенностей к НИП не изменяет его уровень опасности. Для получения дополнительной информации о расовых чертах см. *Книга игрока.*

***Заменазаклинаний*** Один из путей настройки НИП заклинателя это заменаодного или нескольких его заклинаний. Выможете заменить любое заклинание на любое другое заклинание такого же уровня изтого же списка заклинаний НИП. Замена заклинаний таким образом не изменяет уровень опасности НИП.

***Заменадоспехов и оружия.*** Вы можете улучшить или ухудшить доспех НИП, или добавить или изменить оружие. Изменения Уровня Защиты и урона могут изменить уровень опасности НИП.

***Волшебные предметы***. Чем влиятельнее НИП, тем более вероятно, что унего среди снаряжения есть один и или даже несколько волшебных предметов. Например,у архимага может быть волшебная палочка или посох, а также несколько зелий илисвитков. Если уНИП будет могущественный волшебный предмет, причиняющий урон, это может изменить его показатель опасности.

### Послушник[[3]](#footnote-3)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 10

**хиты** 9 (2к8)

**скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 14 (+2) | 11 (+0) |

**Навыки** Медицина +4, Религия +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 1/4 (50 XP)

***Сотворение заклинаний*** Послушник-заклинатель 1-го уровня. Его заклинательная характеристика-мудрость (УС заклинаний 12, +4 к попаданию магическими атаками). У послушника есть следующие заклинания жреца, подготовленные:

Заговоры (по желанию): *свет*, *священное пламя*, *тауматургия*[[4]](#footnote-4)

1-й Уровень (3 ячейки): *благословение*, *лечение ран*, *святилище*

**Действия**

***Дубинка***. *Атака Оружием Ближнего Боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

**Послушник** - это младший представитель духовенства, обычно, помогающий священникам. Он выполняет в храме множество дел и получает от божества незначительные магические способности.

**Архимаг[[5]](#footnote-5)**

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 12 (15 с *доспехами мага*)

**Хиты** 99 (18к8 + 18)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 20 (+5) | 15 (+2) | 16 (+3) |

**Спасброски** ИНТ +9, МУД+6

**Навыки** Магия +13, История +13

**Сопротивление урону** урон от заклинаний; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак(от *каменной кожи*)

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любые шесть языков

**Опасность** 12 (8400 XP)

***сопротивление магии.*** Архимаг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

***Сотворение заклинаний*** Архимаг-заклинатель 18-го уровня. Его заклинательная характеристика - это интеллект (УС заклинаний 17, +9 к попаданию магическими атаками). Архимаг может использовать *маскировку* и *невидимость* по своему желанию и имеет следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука*, *огненный снаряд*, *свет*, *фокусы*, *электрошок*1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела*, *доспехи мага\**, *обнаружение магии*, *опознание*2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей*, *отражения*, *туманный шаг*3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание*, *молния*, *полёт*4 уровень (3 ячейки): *Изгнание*, *огненный щит*, *каменная кожа\**5 уровень (3 ячейки): *конус холода,* *наблюдение*, *силовая стена*6 уровень. (1 ячейка): *сфера неуязвимости*7 уровень (1 ячейка): *телепортация*8 уровень (1 ячейка): *сокрытие разума\**9 уровень (1 ячейка): *остановка времени*

\*У архимага эти заклинания уже наложены перед сражением.

**Действия**

***Кинжал.*** *Атака в ближнем бою*[[6]](#footnote-6) *или дальнобойная:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов. или дистанция 20/60 футов., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона

**Архимаги** это сильные (и обычно весьма старые) заклинатели, преданные изучению магическихискусств. Добрые помогают королям и королевам, а злые сами являются тиранами или же стремятся стать личами. Те, кто не добрые и не злые, уединяются в башнях, где и практикуют магию, не отвлекаясь на посторонние дела.

Обычно рядом с архимагом находится один или несколько подмастерий, а жилище заполнено многочисленными магическими защитами и стражниками, отбивающими охоту вмешиваться в дела хозяина.

### Убийца[[7]](#footnote-7)

*Средний гуманоид (любой расы), любое мировоззрение кроме доброго*

**Уровень защиты** 15 (проклёпанная кожа[[8]](#footnote-8))

**Хиты** 78 (12к8 + 24)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 16 (+3) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Спасброски** ЛОВ +6, ИНТ +4

**Навыки** Акробатика +6, Обманом +3, Восприятие +3, Скрытность +9

**Сопротивление урону** яд

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** воровской косяк плюс любые два языка

**Опасность[[9]](#footnote-9)** 8 (3900 XP)

***Убийство.*** Во время своего первого хода убийца имеет преимущество на броски атаки против любого существа, которое еще не действовало. Любой удар, который убийца наносит против захваченного врасплох существа, является критическим ударом.

***Уклонение***. Если убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости,чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон,если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалитспасбросок.

***Скрытаяатака***  убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от союзника который не является не дееспособным наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

**Действия**

***Мультиатака.*** Убийца совершает две атаки коротким мечом.

***Короткий меч.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона, и цель должна сделать спасбросок по Телосложению УС 15, получая 24 (7к6) урона от яда при неудачном броске или половину такого же урона при успешном.

***Легкий Арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона, и цель должна сделать спасбросок по Телосложению УС 15, получая 24 (7к6) урона от яда при неудачном броске или половину такого же урона при успешном.

Умеющие использовать яды **наёмные убийцы** безжалостно работают на дворянство, глав гильдий, правителей, а впрочем, всех, кто может оплатить их услуги.

### Разбойник[[10]](#footnote-10)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме законного*

**Уровень защиты** 12 (кожаный доспех)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 1/8 (25 XP)

**Действия**

***Скимитар.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

***Легкий Арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80 футов./320 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона

**Бандиты** бродят в бандах и иногда возглавляются головорезами, ветеранами или заклинателями. Не все бандиты злы. Угнетения, засуха, болезни или голод могут подтолкнуть самых честных жителей на путь разбоя.

**Пираты** -это бандиты открытого моря. Они могут быть флибустьерами, заинтересованными лишь в сокровищах и убийствах, или могут быть каперами, которым правитель разрешил нападать на суда вражеской страны с целью грабежа.

### Бандитский Капитан[[11]](#footnote-11)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме законного*

**Уровень защиты** 15 (проклёпанная кожа)

**Хиты** 65 (10к8 + 20)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 16 (+3) | 14 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) |

**Спасброски** СИЛ +4, ЛОВ +5, МУД+2

**Навыки** Атлетика +4, Обман +4

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любые два языка **Опасность** 2 (450 XP)

**Действия**

***Мультиатака.*** Капитан совершает три атаки в ближнем бою, две используя скимитар и одну с кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

***Скимитар.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

***Кинжал.*** *Атака в ближнем бою или дальнобойная:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов. или дистанция 20/60 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 2) колющего урона

**Реакции**

***Парирование.*** Капитан добавляет 2 к своему УЗ против одной атаки ближнего боя, которая должна попасть по нему. Для этого капитан должен видеть нападающего и использовать оружие ближнего боя.

Требуетсясильный характер, хитрость и язык без костей, чтобы держать банду разбойников вузде **Капитан бандитов** обладает этими качествами сполна.

В дополнение к управлению командой недовольных эгоистов, **пиратский капитан** является разновидностью капитана бандитов, с кораблем который защищает и которым управляет. Для тогочтобы держать экипаж в узде, капитан должен применять и поощрения и наказания.

Большесокровищ капитаны разбойников и капитаны пиратов ценят только дурную славу. С пленником, который потешит эго или тщеславие капитана, скорее всего, обращаться будут лучше, чем с тем, который этого не делает, или ничего не знает о репутации капитана.

### Берсерк[[12]](#footnote-12)

*Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение*

**Уровень защиты** 13 (доспех из шкур)

**Хиты:** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 12 (+1) | 17 (+3) | 9 (-1) | 11 (+0) | 9 (-1) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 2 (450 XP)

***Отчаянный***. В начале своего хода Берсерк может получить преимущество на все броски атаки оружием ближнего боя во время этого хода, но броски атаки против него имеют преимущество до начала его следующего хода.

**Действия**

***Секира.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

Непредсказуемые **берсерки** из варварских земель объединяются в боевые отряды и ищут вооружённые конфликты везде, где могут.

### ОБЫВАТЕЛЬ[[13]](#footnote-13)[[14]](#footnote-14)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 10 **хитов** 4 (1к8) **скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 0 (10 XP)

**Действия**

***Дубинка***. *Атака Оружием Ближнего Боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

**Обыватели** включают в себя крестьян, крепостных, рабов, слуг, пилигримов, торговцев, ремесленников и отшельников.

### КУЛЬТИСТ[[15]](#footnote-15)

*Средний гуманоид (любой расы), любое мировоззрение кроме доброго*

**Уровень защиты** 12 (кожаный доспех)

**Хиты** 9 (2к8)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Обман +2, Религия +2

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 1/8 (25 XP)

***Темная Преданность.*** Культистсовершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

**Действия**

***Скимитар.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов., одно существо. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

**Культисты** клянутся в преданности тёмным силам, таким как стихийные князья, демоническиеповелители и архидьяволы Многиескрывают эту преданность, боясь изгнания, заключения или даже казни. В отличие от злых послушников, у культистов часто есть элементы безумия в вере или ритуалах.

### ФАНАТИК КУЛЬТА[[16]](#footnote-16)

*Средний гуманоид (любой расы), любое мировоззрение кроме доброго*

**Уровень защиты** 13 (кожаный доспех)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 10 (+0) | 13 (+1) | 14 (+2) |

**Навыки** Обман +4, Убеждение +4, Религия +2

**Чувства** пассивное восприятие 11

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 2 (450 XP)

***Темная Преданность.*** Фанатиксовершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга .

***Сотворение заклинаний*** Фанатикявляется заклинателем 4 уровня. Его заклинательная характеристика - -мудрость (УС заклинаний 11, +3, к попаданию атаками заклинаний). У негоподготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет*, *священное пламя*, *чудотворство*1 уровень (4 ячейки): *нанесение ран*, *приказ*, *щит веры*2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие*, *удержание личности*

**Действия**

***Мультиатака.*** Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

***Кинжал.*** *Атака в ближнем бою или дальнобойная:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов. или дистанция 20/60 футов., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона

**Фанатики** часто являются частью руководства культа, используя свою харизму и догму, чтобы влиять и использовать тех, у кого слабая воля. Большинство из них больше всего заинтересованы в личной власти.

### Друид[[17]](#footnote-17)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 11 (16 с *дубовой корой)*

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 12 (+1) | 13 (+1) | 12 (+1) | 15 (+2) | 11 (+0) |

**Навыки** Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

**Чувства** пассивное восприятие 14 **Языки** друидический плюс любые два языка **Опасность** 2 (450 XP)

***Сотворение заклинаний*** Друид-заклинатель 4-го уровня. Его заклинательная характеристика-мудрость (УС заклинаний 12, +4 к попаданию магическими атаками). У негоподготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *дубинка*, *искусство друидов*, *сотворение пламени*1 уровень (4 ячейки): *волна грома*, *опутывание*, *разговор с животными*, *скороход*2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора*, *зверь посланник*

**Действия**

***Боевой посох.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +2 на попадание (+4 на попадание с *дубинкой*), досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона, 4 (1к8) дробящего урона при использовании двумя руками или 6 (1к8 + 2) дробящего урона с *дубинкой*.

**Друиды** живут в лесах и других уединённых местах в дикой местности, где занимаются защитой природы от чудовищ и вторжения цивилизации. Некоторые из них являются **шаманами племени**, лечащими больных, молящимися духам животных и дающими духовное руководство.

### Гладиатор[[18]](#footnote-18)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 16 (проклёпаннаякожа, щит)

**Хиты** 112 (15к8 + 45)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 15 (+2) |

**Спасброски** СИЛ +7, ЛОВ +5, ТЕЛ+6

**Навыки** Атлетика +10, Запугивание +5

**Чувства** пассивное восприятие 11

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 5 (1,800 XP)

***Храбрый.*** Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

***Жестокость*** Оружие ближнего боя причиняетодну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включенов атаку).

**Действия**

***Мультиатака.*** Гладиатор делает три атаки ближнего боя или две атаки дальнего боя.

***Копье.*** *Атака в ближнем бою или дальнобойная:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов. и дистанция 20/60 футов., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона, или 13 (2к8 + 4) колющего урона, если используется двумя руками для совершениярукопашной атаки.

***Удар щитом*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одно существо. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) дробяшего урона. Если цель — существо с размером не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 15, иначе будет сбита с ног.

**Реакции**

***Парирование.*** Гладиатордобавляет 3 к УЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему Для этого Гладиатор должен видеть нападающего и использовать оружие ближнего боя.

**Гладиаторы** сражаются на потеху шумной публике. Некоторые сражаются в бойцовых ямах, где проигрыш равен смерти, а другие являются профессиональными дуэлянтами, получающими большое жалованье и редко сражающимися до смерти.

### Страж[[19]](#footnote-19)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 16 (кольчужная рубаха, щит)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 1/8 (25 XP)

**Действия**

***Копье.*** *Атака в ближнем бою или дальнобойная:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов. или дистанция 20/60 футов., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, или 5 (1к8 + 1) колющего урона, еслииспользуется двумя руками для совершения атаки в ближнем бою.

**Стражем** может быть представитель городской стражи, караульный в цитадели или укреплённом городе, а также телохранитель торговца или дворянина.

### Рыцарь[[20]](#footnote-20)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 18 (полный доспех)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 11 (+0) | 14 (+2) | 11 (+0) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** ТЕЛ+4, МУД+2

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 3 (700 XP)

***Храбрый.*** Рыцарьсовершает с преимуществом спасброски от испуга.

**Действия**

***Мультиатака.*** Рыцарь совершает две атаки ближнего боя.

***Двуручный меч***. *Атака Оружием Ближнего Боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

***Тяжелый Арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона

***Лидерство (перезаряжается после короткого или длительного отдыха).*** В течение 1 минуты рыцарь может произнести специальную команду или предупреждение всякий раз, когда невраждебное существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от него, делает бросок атаки или спасбросок. Существо может добавить к4 к своему броску, если оно может слышать и понимать рыцаря. Существо может извлечь выгоду только из одного куба лидерства за один раз. Этот эффект заканчивается, если рыцарь выведен из строя.

**Реакции**

***Парирование.*** Рыцарь добавляет 2 к своему УЗ против одной атаки ближнего боя, которая может поразить его. Для этого рыцарь должен видеть нападающего и использовать оружие ближнего боя.

**Рыцари**-это воины, которые служат правителям, религиозным орденам и благородным делам. Мировоззрение рыцаря определяет пределы его преданности. Во время выполнения задания или при обычном патрулировании королевства рыцаря часто сопровождает свита, включающая сквайров и наёмников, являющихся обывателями.

### Маг[[21]](#footnote-21)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 12 (15 с *доспехами мага*)

**Хиты** 40 (9к8)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 9 (-1) | 14 (+2) | 11 (+0) | 17 (+3) | 12 (+1) | 11 (+0) |

**Спасброски** ИНТ +6, МУД+4

**Навыки** Магия +6, История +6

**Чувства** пассивное восприятие 11

**Языки** любые четыре языка

**Опасность** 6 (2300 XP)

***Сотворение заклинаний*** Маг-заклинатель 9-го уровня. Его заклинательная характеристика - это интеллект (УС заклинаний 14, +6к попаданию магическими атаками). У мага есть следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука*, *огненный снаряд*, *свет*, *фокусы*1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела*, *доспехи мага*, *обнаружение магии*, *щит*2 уровень (3 ячейки): *внушение*, *туманный шаг*3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание*, *огненный шар*, *полёт*4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость*, *град*5 уровень (1 ячейка): *конус холода*

**Действия**

***Кинжал.*** *Атака в ближнем бою или дальнобойная:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов. или дистанция 20/60 футов., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 1) колющего урона

**Маги** проводят свою жизнь в изучении и практике магии. Добрые маги предлагают советы знати и другим людям, находящимся у власти, в то время как злые маги живут в изолированных местах, чтобы проводить невыразимые эксперименты без вмешательства.

### Дворянин[[22]](#footnote-22)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 15 (кираса)

**Хиты** 9 (2к8)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Навыки** Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любые два языка

**Опасность** 1/8 (25 XP)

**Действия**

***Рапира.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона

**Реакции**

***Парирование.*** Дворянин добавляет 2 к своему УЗ против одной атаки ближнего боя, которая поразит его. Для этого дворянин должен видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

**Дворяне** обладают большой властью и влиянием, будучипредставителями высшего класса. У них есть богатство и связи, делающие их такими жевлиятельными как монархи и генералы. Дворяне часто путешествуют в сопровождении стражей, а также слуг, являющихся обывателями.

Статистику дворянина можно использовать для отыгрыша **придворного** без благородногопроисхождения

### Священник[[23]](#footnote-23)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 13 (кольчужная рубаха)

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 25 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) | 13 (+1) | 16 (+3) | 13 (+1) |

**Навыки** Медицина +7, Убеждение +3, Религия +4

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** любые два языка

**Опасность** 2 (450 XP)

***Божественная слава*** Священникможет бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его атаки оружием ближнего боя магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца хода. Если священникпотратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 закаждый уровень выше 1.

***Сотворение заклинаний*** Священник-заклинатель 5-го уровня. Его заклинательная характеристика-мудрость (УС заклинаний 13, от +5 к попаданию магическими атаками). Священник подготовил следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет*, *священное пламя*, *чудотворство*1 уровень (4 ячейки): *лечение ран*, *направленный снаряд*, *убежище*2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие*, *малое восстановление*3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи*, *рассеивание магии*

**Действия**

***Булава.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона.

**Священники** несут учение своих богов простым обывателям. Это духовныелидеры храмов и часовен, и часто они обладают влиянием в своих общинах. Evil priests might work openly under a tyrant, or they might be the leaders of religious sects hidden in the shadows of good society, overseeing depraved rites.

Обычно при священнике находится один или несколько послушников, помогающих с религиозными церемониями или просто священными ритуалами.

### Скаут[[24]](#footnote-24)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 13 (кожаный доспех)

**Хиты** 16 (3к8 + 3)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SD | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5

**Чувства** пассивное восприятие 15

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 1/2 (100 XP)

***Острый слух и зрение.*** Скаут имеет преимущество на проверки мудрости (восприятия), которые полагаются на слух или зрение.

**Действия**

***Мультиатака.*** Скаут совершает две атаки ближнего боя или две атаки дальнего боя.

***Короткий меч.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона

***Длинный лук.*** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дальность 150/600 футов., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона

**Разведчики**-это опытные охотники и следопыты, которые предлагают свои услуги за определенную плату. Большинство охотится на дикую дичь, но некоторые работают охотниками за головами, служат проводниками или обеспечивают военную разведку.

### Шпион[[25]](#footnote-25)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 12

**Хиты** 27 (6к8)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 15 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Навыки** обман +5, проницательность +4, расследование +5, восприятие +6, убеждение +5, ловкость рук +4, скрытность +4

**Чувства** пассивное восприятие 16

**Языки** любые два языка

**Опасность** 1 (200 XP)

***Cunning Action***. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

***Sneak Attack (1/Turn)***. Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от союзника шпиона, который не является не дееспособным и шпион совершал бросок атаки без помехи.

**Действия**

***Мультиатака.*** The spy makes two melee attacks.

***Короткий меч.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона

***Ручной Арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона

Правители, дворяне, торговцы, гильдмастеры и другие богатые люди используют **шпионов**, чтобы одержать верх в мире жестокой политики. Шпион обучен тайно собирать информацию. Верные шпионы скорее умрут, чем раскроют информацию, которая может скомпрометировать их или их работодателей.

### ГОЛОВОРЕЗ[[26]](#footnote-26)

*Средний гуманоид (любой расы), любое мировоззрение кроме доброго*

**Уровень защиты** 11 (кожаный доспех)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) |

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 1/2 (100 XP)

***Тактика Стаи.*** Головорезсовершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов отэтого существа находится как минимум один союзник головореза, который не является не дееспособным.

**Действия**

***Мультиатака.*** Головорез совершает две атаки ближнего боя.

***Булава.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов., одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

***Тяжелый Арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 футов., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона

**Головорезы**-безжалостные исполнители, искусные в запугивании и насилии. Они работают за деньги и не испытывают никаких угрызений совести.

### Воин Племени[[27]](#footnote-27)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 12 (доспех из шкур)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 8 (-1) | 11 (+0) | 8 (-1) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** любой один язык

**Опасность** 1/8 (25 XP)

***Тактика Стаи.*** Воин имеет преимущество в броске атаки против существа, если по крайней мере один из союзников воина находится в пределах 5 футов от существа, и союзник не выведен из строя.

**Действия**

***Копье.*** *Атака в ближнем бою или дальнобойная:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов. или дистанция 20/60 футов., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, или 5 (1к8 + 1) колющего урона, еслииспользуется двумя руками для совершения атаки в ближнем бою.

**Племенные воины** живут внецивилизации, зачастую выживая за счёт рыбалки и охоты. Каждое племя беспрекословно подчиняется своему вождю, являющемуся самым старым воителем или представителем племени, благословенным богами.

### Ветеран[[28]](#footnote-28)

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Уровень защиты** 17 (наборныйдоспех)

**Хиты** 58 (9к8 + 18)

**Скорость** 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Атлетика +5, Восприятие +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любой один язык (обычно общий)

**Опасность** 3 (700 XP)

**Действия**

***Мультиатака.*** Ветеран делает две атаки длинным мечом в ближнем бою. Если у него есть короткий меч, он также может атаковать им.

***Длинный меч***. *Атака Оружием Ближнего Боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками.

***Короткий меч.*** *Атака Оружием Ближнего Боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона

***Тяжелый Арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 футов., одна цель. *Попадание:* 6 (1к10 + 1) колющего урона

**Ветераны** это профессиональныевоители, состоящие в армии за отдельную плату или защищающие то, что им дорого. В их ряды входят как солдаты, прошедшие службу, так и воители, никогда не служившие никому кроме себя.

1. Также их называют МП – Мастерские персонажи. Но поскольку Мастер тоже может играть, особенно в Лиге, то лично я предпочитаю грубый но более точный вариант – НеИгровые Персонажи, НИП [↑](#footnote-ref-1)
2. Мы не переводим слово халфлинг. Полурослик конечно тоже имеет право на существование, но нюанс оттенков его смысла нам не подошел. [↑](#footnote-ref-2)
3. Acolyre, Прислужник [↑](#footnote-ref-3)
4. Перевод заклинаний не является окончательным [↑](#footnote-ref-4)
5. Archmage [↑](#footnote-ref-5)
6. Рукопашная атака означет все таки атаку рукой без оружия, поэтому мы используем более громоздкий но более верный на русском языке вариант. И, соответственно, атака не дальняя а дальнобойная [↑](#footnote-ref-6)
7. Он же assassin, наемный убийца [↑](#footnote-ref-7)
8. Более точный перевод снаряжения – в Снаряжении, она же studded leather [↑](#footnote-ref-8)
9. Пока нет единого подхода по переводу слова Challenge в контексте статблока [↑](#footnote-ref-9)
10. Он же Bandit, он же Бандит [↑](#footnote-ref-10)
11. Bandit Captain, Капитан Разбойников [↑](#footnote-ref-11)
12. Berserker [↑](#footnote-ref-12)
13. Commoner [↑](#footnote-ref-13)
14. Сразу стоит заметить что в некоторых сеттингах – так например в Диком Фронтире Забытых Королевств в старых Руководствах Мастеров указывалось на опасность жизни на фронтире и поэтому даже обыватели имели или дополнительные HD или уровни Warriror (в третьей редакции). Лично я рекомендую для обывателей на фронтире использовать хотя бы бандитов. [↑](#footnote-ref-14)
15. Cultist [↑](#footnote-ref-15)
16. Cult Fanatic [↑](#footnote-ref-16)
17. Druid [↑](#footnote-ref-17)
18. Gladiator [↑](#footnote-ref-18)
19. Guard [↑](#footnote-ref-19)
20. Knight [↑](#footnote-ref-20)
21. Mage [↑](#footnote-ref-21)
22. Noble [↑](#footnote-ref-22)
23. Priest [↑](#footnote-ref-23)
24. Scout, Разведчик [↑](#footnote-ref-24)
25. Spy [↑](#footnote-ref-25)
26. Thug [↑](#footnote-ref-26)
27. Племенной Воин, Tribal Warrior [↑](#footnote-ref-27)
28. Veteran [↑](#footnote-ref-28)