## Неигровые персонажи

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

### Модифицирование НИП

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

***Расовые Свойства***. Вы можете добавить расовые свойства к НИП. Например, друид-халфлинг может обладать скоростью 25 футов и чертой Удачи. Добавление расовых черт к НИП не изменяет его показатель опасности. Подробнее о расовых свойствах читайте в *Руководстве игрока*.

***Замена  
заклинаний*** Один из путей настройки НИП заклинателя это замена одного или нескольких его заклинаний. Вы можете заменить любое заклинание на любое другое заклинание такого же уровня из того же списка заклинаний НИП. Обмен заклинаниями таким образом не изменяет показатель опасности НИП.

***Замена  
доспехов и оружия.*** Вы можете улучшить или ухудшить доспех НИП, или добавить или изменить оружие. Изменения Класса Защиты и урона могут изменить показатель опасности НИП.

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

### Послушник

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс 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)

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Сотворение заклинаний*** Послушник - заклинатель 1-го уровня. Его способность к заклинаниям - Мудрость (экономия заклинаний DC 12, +4 к поражению атаками заклинаний). У послушника есть следующие подготовленные заклинания священнослужителя:

Заклинания (по желанию): *свет*, *священное пламя*, *тауматургия*

1-й уровень (3 слота): *благословение*, *исцеление ран*, *святилище*

**Действия**

***Клуб***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1d4) урона от удара дубинкой.

**Послушники** - это младшие члены духовенства, обычно подотчетные священнику. Они выполняют различные функции в храме, и их божества наделяют их незначительной магической силой.

**Архимаг**

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс 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; немагические удары дубинкой, колющие и режущие (из каменной *кожи*)

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любые шесть языков

**Опасность** 12 (8400 опыта)

***Сопротивление Магии***. У архимага есть преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

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

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

\*У архимага эти заклинания уже наложены перед сражением.

**Действия**

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

**Архимаги** - могущественные (и обычно довольно старые) заклинатели, посвятившие себя изучению тайных искусств. Благожелательные советуют королям и королевам, в то время как злые правят как тираны и стремятся к личному господству. Те, кто не является ни добрым, ни злым, уединяются в отдаленных башнях, чтобы без помех практиковать свою магию.

У архимага обычно есть один или несколько магов-учеников, а в обители архимага есть множество магических оберегов и стражей, которые препятствуют вторжениям.

### Убийца

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

**Класс защиты** 15 (проклёпанная  
кожа)

**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** Dex +6, Int +4

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

**Сопротивление Повреждениям** яд

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Воровской косяк плюс любые два языка

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Убивать***. Во время своего первого хода убийца имеет преимущество в бросках атаки против любого существа, которое не прошло ход. Любой удар, нанесенный убийцей по удивленному существу, является критическим ударом.

***Уклонение***. Если убийца подвергается эффекту, который позволяет ему выполнить спасительный бросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, убийца вместо этого не получает никакого урона, если он преуспевает в спасительном броске, и только половину урона, если он терпит неудачу.

***Внезапная атака***. Один раз за ход убийца наносит дополнительные 14 (4d6) урона, когда он поражает цель атакой оружием и имеет преимущество в броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 футов от союзника убийцы, который не выведен из строя, и у убийцы нет недостатка в броске атаки.

**Действия**

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

***Короткий меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) проникающего урона, и цель должна совершить спасбросок Конституции DC 15, получив 24 (7d6) урона от яда при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

***Легкий арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +6 к попаданию, дальность 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) проникающего урона, и цель должна совершить спасбросок Конституции DC 15, получив 24 (7d6) урона от яда при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

Обученные использованию яда, **ассасины** - это безжалостные убийцы, которые работают на дворян, гильдмастеров, монархов и всех остальных, кто может себе это позволить.

### Бандит

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

**Класс 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 опыта)

**Действия**

***Скимитар.*** *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

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

**Бандиты** объединяются в банды, и иногда их возглавляют головорезы, ветераны или заклинатели. Не все бандиты злые. Угнетение, засуха, болезни или голод часто могут привести честных людей к бандитской жизни.

**Пираты** - это разбойники в открытом море. 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

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

**Класс защиты** 15 (проклёпанная  
кожа)

**Хит-пойнты** 65 (10d8 + 20)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Str +4, Dex +5, Wis +2

**Навыки** Легкой атлетики +4, Обман +4

**Чувства** пассивное восприятие 10

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

**Действия**

***Мультиатака***. Капитан совершает три атаки в ближнем бою: две с помощью ятагана и одну с помощью кинжала. Или капитан совершает две дальние атаки своими кинжалами.

***Скимитар.*** *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) режущего урона.

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя или дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1d4 + 2) проникающего урона.

**Реакции**

***Парировать***. Капитан добавляет 2 к своему AC против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы его. Для этого капитан должен видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

Нужна сильная личность, безжалостная хитрость и острый язык, чтобы держать банду бандитов в узде. **Капитан бандитов** обладает этими качествами в избытке.

В дополнение к управлению командой эгоистичных недовольных, **капитан пиратов** - это разновидность капитана бандитов, с кораблем для защиты и командования. Чтобы держать команду в узде, капитан должен регулярно назначать награды и наказания.

Больше, чем сокровища, капитан бандитов или капитан пиратов жаждет позора. С заключенным, который апеллирует к тщеславию или эго капитана, скорее всего, будут обращаться справедливо, чем с заключенным, который ничего не знает или утверждает, что ничего не знает о яркой репутации капитана.

### Берсеркер

*Средний гуманоид (любая раса), любое хаотическое выравнивание*

**Класс Защиты** 13 (сыромятный доспех)

**Хит-пойнты** 67 (9d8 + 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 опыта)

***Безрассудный***. В начале своего хода берсеркер может получить преимущество во всех бросках атаки оружием ближнего боя во время этого хода, но броски атаки против него имеют преимущество до начала следующего хода.

**Действия**

***Большой*** топор. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1d12 + 3) режущего урона.

Родом из нецивилизованных земель, непредсказуемые **берсерки** объединяются в боевые отряды и ищут конфликта везде, где только могут его найти.

### Незнатного происхождения

*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 опыта)

**Действия**

***Клуб***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1d4) урона от удара дубинкой.

**К простолюдинам** относятся крестьяне, крепостные, рабы, слуги, паломники, торговцы, ремесленники и отшельники.

### Культист

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

**Класс защиты** 12 (кожаный доспех)

**Хит-пойнты** 9 (2d8)

**Скорость** 30 футов

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

**Навыки** Обмана +2, Религия +2

**Чувства** пассивное восприятие 10

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

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Темная Преданность***. Культист имеет преимущество в спасительных бросках против того, чтобы быть очарованным или напуганным.

**Действия**

***Скимитар.*** *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

**Культисты** клянутся в верности темным силам, таким как принцы стихий, повелители демонов или архидьяволы. Большинство скрывают свою лояльность, чтобы избежать остракизма, тюремного заключения или казни за свои убеждения. В отличие от злых послушников, культисты часто проявляют признаки безумия в своих верованиях и практиках.

### Фанатик Культа

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

**Класс 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** Обмана +4, Убеждения +4, Религии +2

**Чувства** пассивное Восприятие 11

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

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Темная Преданность***. Фанатик имеет преимущество в спасительных бросках против того, чтобы быть очарованным или напуганным.

***Сотворение заклинаний*** Фанатик - заклинатель 4-го уровня. Его способность к заклинаниям - Мудрость (заклинание сохраняет DC 11, +3 к поражению атаками заклинаниями). Фанатик подготовил следующие заклинания жречества:

Заклинания (по желанию): *свет*, *священное пламя*, *тауматургия 1-*й уровень (4 слота): *командовать*, *наносить раны*, *щит веры 2-*й уровень (3 слота): *удерживать человека*, *духовное оружие*

**Действия**

***Мультиатака***. Фанатик совершает две атаки в ближнем бою.

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одно существо. *Попадание*: 4 (1d4 + 2) проникающих урона.

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

### Друид

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс 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 **языков** Друидский плюс любые два языка **Вызов** 2 (450 опыта)

***Сотворение заклинаний*** Друид - заклинатель 4-го уровня. Его способность к заклинаниям - Мудрость (экономия заклинаний DC 12, +4 к поражению атаками заклинаний). В нем приготовлены следующие заклинания друидов:

Заклинания (по желанию): *искусство друидов*, *создание пламени*, *шиллелаг 1-*го уровня (4 слота): *запутывание*, *дальнобойщик*, *разговор с животными*, *громовая волна 2-*го уровня (3 слота): *посланник животных*, *лающая шкура*

**Действия**

Дубина. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию (+4 к попаданию *шиллелагом*), высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) урона от ударов дубинкой, 4 (1d8) урона от ударов *дубинкой*, если наносится двумя руками, или 6 (1d8 + 2) урона от ударов шиллелагом.

**Друиды** обитают в лесах и других уединенных местах дикой природы, где они защищают мир природы от монстров и вторжения цивилизации. Некоторые из них являются **племенными шаманами**, которые исцеляют больных, молятся духам животных и обеспечивают духовное руководство.

### Гладиатор

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс защиты** 16 (шипованная кожа, щит)

**Хит-пойнты** 112 (15d8 + 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** Легкая атлетика +10, Запугивание +5

**Чувства** пассивное Восприятие 11

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

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Храбрый***. Гладиатор имеет преимущество в спасительных бросках против страха.

***Грубый***. Оружие ближнего боя наносит один дополнительный кубик своего урона, когда гладиатор наносит им удар (входит в атаку).

**Действия**

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

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнего боя:* +7 к попаданию, дальность 5 футов и дальность 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2d6 + 4) проникающего урона или 13 (2d8 + 4) проникающего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

***Удар щитом***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2d4 + 4) урона от ударов дубинкой. Если цель - существо среднего или меньшего размера, оно должно преуспеть в спасительном броске силы DC 15 или быть сбитым с ног.

**Реакции**

***Парировать***. Гладиатор добавляет 3 к своему AC против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы его. Чтобы сделать это, гладиатор должен видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

**Гладиаторы** сражаются ради развлечения шумной толпы. Некоторые гладиаторы - жестокие бойцы ямы, которые относятся к каждому поединку как к борьбе не на жизнь, а на смерть, в то время как другие - профессиональные дуэлянты, которые получают огромные гонорары, но редко сражаются насмерть.

### Охрана

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс 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) |

**Восприятие навыков** +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

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

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Действия**

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +3 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1d6 + 1) проникающего урона или 5 (1d8 + 1) проникающего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

**Охрана** включает в себя членов городской стражи, часовых в цитадели или укрепленном городе, а также телохранителей торговцев и знати.

### Рыцарь

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хит-пойнты** 52 (8d8 + 16)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Con +4, Wis +2

**Чувства** пассивное восприятие 10

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

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Храбрый***. Рыцарь имеет преимущество в спасительных бросках против страха.

**Действия**

***Мультиатака***. Рыцарь совершает две атаки в ближнем бою.

***Двуручный*** меч. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2d6 + 3) режущего урона.

***Тяжелый Арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +2 к попаданию, дальность 100/400 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

***Лидерство (Заряжается после короткого или длительного отдыха)***. В течение 1 минуты рыцарь может произносить специальную команду или предупреждение всякий раз, когда неживое существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от него, делает бросок атаки или спасительный бросок. Существо может добавить d4 к своему броску при условии, что оно может слышать и понимать рыцаря. Существо может извлечь выгоду только из одной смерти Лидера за раз. Этот эффект заканчивается, если рыцарь выведен из строя.

**Реакции**

***Парировать***. Рыцарь добавляет 2 к своему AC против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы его. Чтобы сделать это, рыцарь должен видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

**Рыцари** - это воины, которые клянутся служить правителям, религиозным орденам и благородным целям. Положение рыцаря определяет степень выполнения клятвы. Отправляясь на поиски или патрулируя королевство, рыцарь часто путешествует со свитой, в которую входят оруженосцы и наемники-простолюдины.

### Маг

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

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

**Хит-пойнты** 40 (9d8)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Int +6, Wis +4

**Навыки** Арканы +6, История +6

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** любые четыре языка

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Сотворение заклинаний*** Маг - заклинатель 9-го уровня. Его заклинательная характеристика - это интеллект (КС заклинаний 14, +6 к попаданию магическими атаками). Маг подготовил следующие волшебные заклинания:

Cantrips (по желанию): *огненный болт*, *свет*, *маг силы*, *ловкость рук* 1-й Уровень (4 слота): *обнаружение магии*, *маг броня*, *магическая стрела*, *щит* 2-го уровня (3 слота): *Мисти шаг*, *предложение* 3-го уровня (3 слота): *контрзаклинание*, *огненный шар*, *летать* 4-й Уровень (3 слота): *"великая невидимость"*, *снежная буря* 5-й уровень (1 слот): *конус холода*

**Действия**

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя или дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 1) проникающих урона.

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

### Благородный

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс защиты** 15 (нагрудник)

**Хит-пойнты** 9 (2d8)

**Скорость** 30 футов

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

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

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** любые два языка

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Действия**

***Рапира***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона..

**Реакции**

***Парировать***. Благородный добавляет 2 к своему AC против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы его. Чтобы сделать это, дворянин должен видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

**Дворяне** обладают большим авторитетом и влиянием как представители высшего класса, обладая богатством и связями, которые могут сделать их такими же могущественными, как монархи и генералы. Дворянин часто путешествует в компании стражников, а также слуг-простолюдинов.

Статистика дворянина также может быть использована для представления **придворных**, которые не имеют благородного происхождения.

### Священник

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс 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 опыта)

***Божественное Превосходство***. В качестве бонусного действия священник может потратить слот для заклинаний, чтобы заставить свои атаки оружием ближнего боя волшебным образом наносить дополнительные 10 (3d6) лучистого урона цели при попадании. Это преимущество действует до конца хода. Если священник расходует слот заклинаний 2-го уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1d6 за каждый уровень выше 1-го.

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

Заклинания (по желанию): *свет*, *священное пламя*, *тауматургия 1-*й уровень (4 слота): *исцеление ран*, *направляющий болт*, *святилище 2-*й уровень (3 слота): *меньшее восстановление*, *духовное оружие 3-*й уровень (2 слота): *рассеивание магии*, *духи-хранители*

**Действия**

***Булава***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) урона от удара дубинкой.

**Священники** доносят учение своих богов до простых людей. Они являются духовными лидерами храмов и святынь и часто занимают влиятельные посты в своих общинах. Злые священники могут открыто работать при тиране, или они могут быть лидерами религиозных сект, скрытых в тени хорошего общества, наблюдающими за развратными обрядами.

У священника обычно есть один или несколько помощников, которые помогают в религиозных церемониях и других священных обязанностях.

### Разведчик

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс Защиты** 13 (кожаный доспех)

**Хиты** 16 (3к8 + 3)

**Скорость** 30 футов

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

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

**Органы чувств** пассивное Восприятие 15

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

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Острый слух и Зрение***. Разведчик имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на слух или зрение.

**Действия**

***Мультиатака***. Разведчик 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***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

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

### Шпион

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс защиты** 12

**Хит-пойнты** 27 (6d8)

**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 опыта)

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

***Внезапная атака (1/Ход)***. Шпион наносит дополнительные 7 (2d6) урона, когда он поражает цель атакой оружием и имеет преимущество в броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 футов от союзника шпиона, который не выведен из строя, и у шпиона нет недостатка в броске атаки.

**Действия**

***Мультиатака***. Шпион совершает две атаки в ближнем бою.

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

***Ручной Арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 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 беспощадной политики. Шпион обучен тайно собирать информацию. Верные шпионы скорее умрут, чем разгласят информацию, которая может скомпрометировать их или их работодателей.

### Бандит

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

**Класс защиты** 11 (кожаный доспех)

**Хит-пойнты** 32 (5d8 + 10)

**Скорость** 30 футов

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

**Навыки** запугивания +2

**Чувства** пассивное восприятие 10

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

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Тактика Стаи***. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

**Действия**

***Мультиатака***. Бандит совершает две атаки в ближнем бою.

***Булава***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

***Тяжелый Арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +2 к попаданию, дальность 100/400 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

**Головорезы** - это безжалостные силовики, искусные в запугивании и насилии. Они работают за деньги и почти не испытывают угрызений совести.

### Воин племени

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс Защиты** 12 (сыромятный доспех)

**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 опыта)

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

**Действия**

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +3 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1d6 + 1) проникающего урона или 5 (1d8 + 1) проникающего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

**Воины племени** живут за пределами цивилизации, чаще всего питаясь рыбной ловлей и охотой. Каждое племя действует в соответствии с пожеланиями своего вождя, который является величайшим или старейшим воином племени или членом племени, благословленным богами.

### Ветеран

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс защиты** 17 (пластинчатый доспех)

**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** Легкой атлетики +5, Восприятие +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

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

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Ветеран делает две атаки длинным мечом. Если у него есть обнаженный короткий меч, он также может атаковать коротким мечом.

***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, при двуручном хвате.

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

***Тяжелый Арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +3 к попаданию, дальность 100/400 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d10 + 1) проникающего урона.

**Ветераны** - это профессиональные бойцы, которые берут в руки оружие за плату или для защиты того, во что они верят или что ценят. В их рядах есть солдаты, вышедшие в отставку после выслуги лет, и воины, которые никогда не служили никому, кроме самих себя.