

Оглавление

1 Параметры ИП	2
2 Расовые признаки	2
3 Бонусные заклинания	4
4 Описание классов	4
а) Бард	4
б) Варвар	7
в) Воин	9
г) Вор	10
д) Друид	12
- Животные компаньоны	14
е) Жрец	17
- Божества	18
- Домены	19
ж) Маг	24
з) Монах	29
и) Паладин	31
к) Рейнджер	33
л) Чародей	35
5 Навыки персонажей	42
6 Боевые манёвры	44
7 Возраст, Рост, Вес	46
8 Передвижение и переносимая нагрузка	47
9 Деньги	48
10 Оружие	50
11 Доспехи	52
12 Лист игрока	53

Параметры ИП

Возьмите 4 шестигранных кубика (в сокращении 4d6 или 4к6) и бросьте. Откиньте самый малый и оставшиеся три просуммируйте, так повторите еще 5 раз. В каждом классе свои основные характеристики, поэтому распределите максимальные числа по вашим основным параметрам. Так же у некоторых рас есть начальное изменение параметров у Халфлинга изначально +2 ловкости и -2 силы (см. расовые особенности).

Сила	3-18	Модификаторы считаются Ваш параметр – 10 и разделить на 2, округляется в меньшую сторону. Пример (Сила 14 – 10)/2=+2 т.е. мод.силы +2; (Мудрость 8-10)/2=-1 т.е. мод.мудрости -1.	Исключение: Интеллект не может быть параметром ниже 3, если он 1 или 2, запишите его 3.
Ловкость	3-18		
Телосложение	3-18		
Интеллект	3-18		
Мудрость	3-18		
Обаяние(Харизма)	3-18		

При достижении 4, 8, 12, 16, 20 уровня увеличьте на 1 параметр какой-нибудь характеристике.

На 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19 выбираешь фит из списка фитов если удовлетворяешь предпосылкам.

И – инициатива, определяет последовательность действий в битве=мод.ловкости.

ХП – хит-поинты или просто здоровье вашего ИП. Если уровень здоровья падает до 0, то ИП теряет сознание и каждый раунд совершает СБ Телосложения 10+ количество отрицательных, если проваливает то теряет 1ХП. Если Прокидывает сложность 20, то стабилизируется (как избежать смерти читай мануал).

Запас начального здоровья	Класс	К-во прибавляемого здоровья на 2-м и послед. уровне.
12+мод. телосложения	Варвар	кинуть d12+мод. телосложения
10+мод. телосложения	Воин, Паладин, Рейнджер	кинуть d10+мод. телосложения
8+мод. телосложения	Друид, Монах, Жрец, Бард, Вор	кинуть d8+мод. телосложения
6+мод. телосложения	Маг, Чародей	кинуть d6+мод. телосложения

Если у Вашего персонажа слабое телосложение, что дает штраф на мод.телосложения и при получении нового уровня в сумме получается 0 или минус, то Вам все равно записывают +1 к ХП.

Избранный класс: класс взятый на 1-м лвл считается избранным, включая 1лвл, и получая в нем уровни получаешь дополнительно +1 к ХП или +1 к рангам для изучения навыков, после выбора сменить нельзя. Не распространяется на престиж классы.

Перебрасывание параметров:

- 1 Если нет ни одного параметра выше 14.
- 2 Если сумма всех модификаторов равна 0 или отрицательна.

Снаряжение

Требование только одно, что записано у Вас на листке ИП то у Вас есть. Так у Вас появится **КД – класс доспеха** = доспех+щит+размер (положительная прибавка если бьетесь против более высоких)+мод.ловкости. **БА – бонус атаки** (т.е. шанс что Вы попадете по врагу или пробьете его **КД**): для ближнего боя=ББА+d20+мод.силы; для метательного=ББА+d20+мод.ловкости. Если **БА>КД или равно** то вы кидаете кубик вашего оружия и урон вычитаете из вражеского **ХП**.

Расовые признаки

Читаем мануал, и выписывает себе в карточку описание расы, которую вы выбрали. Тут я приведу параметры, которые будут влиять на механику боя и ваши возможности. Более подробную информацию и способности ищите в мануале или ДМ сам переделывает их под своё видение.

Люди: +2 к любой характеристике. Среднего роста. Скорость передвижения 30 футов. +1 Бонусный фит на 1 лвл. Также на каждом лвл получают +1 ранг для изучения навыков. Язык: Общий. Может выучить за счет высокого интеллекта: Любые (искл. секретные).

Халфлинги: +2 Ловкость, +2 Харизма -2 Сила. Из-за малого роста получают бонусы: +1 к КД, +1 к БА, +4 к Скрытности. -1 к CMD и СВМ. Скорость передвижения 20 футов. Обычное зрение. +1 ко всем СБ, +2 к СБ против страха. Классифицированы в использовании пращи и любое оружие со словом «халфлинг» считается военным. +2 к навыкам Внимательность, акробатика, взбирание. Языки: Общий и Халфлингов. Может выучить за счет высокого интеллекта: Дварфов, Гномов, Гоблинов, Эльфов.

Дварфы: +2Тело, +2мудрость, -2Обаяние. Как существа среднего роста не имеют штрафов и бонусов из-за своего роста. Скорость передвижения 20 футов (6м) (даже с тяжелыми поклажами и в броне). В темноте способны видеть на расстояние 18м, но в черно-белым цвете. +2 к Внимательности на каменных поверхностях (скрытые двери, ловушки, ниши), они автоматически совершают проверку как активно ищут когда проходят в 10 футах. Могут использовать battleaxes, heavy picks и warhammers и любое оружие со словом «дварф» считается военным. +4 к проверкам CMD Напора и Опрокидывания, когда крепко стоит на поверхности. +2 к СБ против яда. +2 к СБ против заклинаний и залинания-подобным способностям. +1 к БА против орков и гоблиноидов. +4 к уворачиванию против великанов. +2 к оценке каменных и драгоценных предметов. Язык: Общий и Дварфов. Может выучить за счет высокого интеллекта: Гигантов, Гномов, Гоблинов, Орков, Существ земли и общие подземные.

Полу-орки: +2 к любой характеристике. Скорость передвижения 30 футов. Средний размер. Видят в темноте до 60 футов. +2 к проверкам Запугивания. Работают те же эффекты что и на орка и человека. Специализирован в greataxes и falchions и любое оружие со словом «орк» считается военным. Один раз в день если ХП падают до 0 или ниже, но не умер, орк может сражаться еще 1 раунд как disabled, в конце раунда если ХП 0 и ниже он начинает умирать. Языки: Общий и Орков. Может выучить за счет высокого интеллекта: Бездны, Гнолов, Гигантов, Гоблинов.

Полу-эльфы: +2 к любой характеристике. Скорость передвижения 30 футов. Средний размер. Иммуниет к заклинаниям сон и подобным эффектам. +2 к СБ против enchantment заклинаний и эффектам. Сумеречное зрение. Получает бонусом Skill Focus фит. +2 к проверкам Внимательности. Работают те же эффекты что и на эльфа и человека. Выбирает 2 избранных класса, получая 1ХП или 1 ранг к навыкам. Языки: Общий и Эльфийский. Может выучить за счет высокого интеллекта: Любые (искл. секретные).

Гном: +2 тело, +2харизма -2Сила. Из-за малого роста получают бонусы: +1 к КД, +1 к БА, +4 к Скрытности, -1 к CMD и СВМ. Скорость передвижения 20 футов. +4 к КД уклонения против монстров гигантского типа. +2 к СБ заклинаний иллюзий. С харизмой 11 и выше может раз в день использовать способности аналогичные заклинаниям —dancing lights, ghost sound, prestidigitation и speak with animals. Лвл заклинателя для эффектов равен лвл гнома. Сложность заклинаний $10 + \frac{1}{2} \text{лвл гнома} + \text{модХаризмы}$. Сложность заклинаний иллюзий гнома +1. +1 бонус к БА против гуманоидных рептилий и гоблинов. +2 к проверкам Внимательности. +2 к проверкам Создания или Профессии. Любое оружие со словом «гном» считается военным. Языки: Общий, Сильван и Гномов. Может выучить за счет высокого интеллекта: Драконов, Гнолов, Гигантов, Гоблинов, Орков, Эльфов и Дварфов.

Эльфы: +2Ловк, +2Инты, -2Тело.Среднего роста. Скорость передвижения 30 футов. Иммуниет к заклинаниям сон и подобным эффектам. +2 к СБ против enchantment заклинаний и эффектам. Сумеречное зрение. Специализированы с длинными мечами, рапирами, длинными, коротким (включая композитные) луки и любое оружие со словом «эльф» считается военным. +2 к Внимательности. +2 к лвл заклинателя при преодолении сопротивляемости заклинаниям и +2 к проверкам навыка Создание Заклинаний при определении свойств магических предметов. Языки: Общий и Эльфов. Может выучить за счет высокого интеллекта: Сильван, Драконов, Гнолов, Гномов, Гоблинов, Орков и Небесный.

Использование бонусных заклинаний в день за счёт высокой характеристики

Показатель Хар-ки	Мод.	0лвл	1лвл	2лвл	3лвл	4лвл	5лвл	6лвл	7лвл	8лвл	9лвл
10-11	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1

И так далее.

Описание классов

Бард: Знает все виды простого оружия и одно из следующего списка: длинный лук, рапира, короткий меч, короткий лук, кнут, сар. Специализирован в ношении легких доспех и щитов (кроме башенного). Если одет в легкие доспехи и с щитом, то не несет штрафа провала при активации заклинаний.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	0	0	+2	+2	Bardic knowledge, bardic performance, cantrips, countersong, distraction, fascinate, inspire courage
2	+1	0	+3	+3	Versatile performance, well-versed
3	+2	+1	+3	+3	Inspire competence +2
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	inspire courage +2, lore master 1/day
6	+4	+2	+5	+5	Suggestion, Versatile performance
7	+5	+2	+5	+5	Inspire competence +3
8	+6/+1	+2	+6	+6	Dirge of doom
9	+6/+1	+3	+6	+6	Inspire greatness
10	+7/+2	+3	+7	+7	Jack-of-all-trades, Versatile performance
11	+8/+3	+3	+7	+7	Inspire competence +4, inspire courage +3, lore master 2/day
12	+9/+4	+4	+8	+8	Soothing performance
13	+9/+4	+4	+8	+8	
14	+10/+5	+4	+9	+9	Frightening tune, Versatile performance
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspire competence +5, inspire heroics
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	inspire courage +4, lore master 3/day
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Mass suggestion, Versatile performance
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Inspire competence +6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Deadly performance

лвл	Использовать заклинаний в день (количество известных этого уровня)						
	0 уровень заклинания	1	2	3	4	5	6
1	(4)	1(2)	-	-	-	-	-
2	(5)	2(3)	-	-	-	-	-
3	(6)	3(4)	-	-	-	-	-
4	(6)	3(4)	1(2)	-	-	-	-
5	(6)	4(4)	2(3)	-	-	-	-
6	(6)	4(4)	3(4)	-	-	-	-
7	(6)	4(5)	3(4)	1(2)	-	-	-
8	(6)	4(5)	4(4)	2(3)	-	-	-
9	(6)	5(5)	4(4)	3(4)	-	-	-
10	(6)	5(5)	4(5)	3(4)	1(2)	-	-
11	(6)	5(6)	4(5)	4(4)	2(3)	-	-
12	(6)	5(6)	5(5)	4(4)	3(4)	-	-
13	(6)	5(6)	5(5)	4(5)	3(4)	1(2)	-
14	(6)	5(6)	5(6)	4(5)	4(4)	2(3)	-
15	(6)	5(6)	5(6)	5(5)	4(4)	3(4)	-
16	(6)	5(6)	5(6)	5(5)	4(5)	3(4)	1(2)
17	(6)	5(6)	5(6)	5(6)	4(5)	4(4)	2(3)
18	(6)	5(6)	5(6)	5(6)	5(5)	4(4)	3(4)
19	(6)	5(6)	5(6)	5(6)	5(5)	5(5)	4(4)
20	(6)	5(6)	5(6)	5(6)	5(6)	5(5)	5(5)

Заклинания – бард использует заклинания arcane из списка барда и может использовать любое заклинание которое знает. Каждое заклинание барда имеет вербальный компонент (песня, декламация, музыка). Чтобы использовать заклинания бард должен иметь параметр Харизмы равный 10+лвл заклинания. Сложность СБ против заклинаний бард 10+лвл заклинания+модХаризмы.

Может использовать только определенное количество заклинаний в день, указанно в таблице, получает бонусные использования за счёт высокой Харизмы.

Знаемые бардом заклинания ограничены, они указаны в таблице.

На 5лвл может переучить уже известное заклинание, он забывает старое и выучивает новое того же лвл. Должен выбрать когда получает лвл будет ли переучивать или нет. Может переучить только 1 заклинание. Барду не надо подготавливать заклинания, он может использовать его в любой момент, учитывая что он вообще может его применить в ситуации.

Bardic Knowledge – бард добавляет 1/2лвл к проверкам знания, минимум 1. Может использовать знания нетренированными.

Bardic Performance – бард может использовать навык Выступления для создания магического эффекта на окружающих, в том числе и на себя. Эта способность длится в течении раундов 4+модХаризмы, на каждом лвл после первого длительность увеличивается на 2. Начало выступления стандартное действие, но поддержание выступления свободное, если хочет сменить манеру выступления то это стандартное действие. Выступление не может быть нарушено, но заканчивается немедленно если бард убит, парализован, ошеломлен, потерял сознание или по какой-нибудь другой причине не может поддерживать выступление свободным действием. Бард не может использовать более одного выступления в одно и тоже время.

На 7-м лвл бард может начать выступление действием движения. На 13-м быстрым действием. Глухой бард имеет 20% шанс провала выступления со звуковым эффектом. Проваленный шанс также считает в общее число раз использования выступлений в день. Глухие существа имеют иммунитет к звуковым эффектам. Если бард имеет визуальный эффект, то цель должна быть в пределах прямой видимости. Слепой бард имеет 50% шанс провала выступления с визуальным эффектом. Проваленный шанс также считает в общее число раз использования выступлений в день. Слепые существа имеют иммунитет к визуальным эффектам.

Countersong – на 1-м лвл бард узнает о магических эффектах зависящих от звука. Он может проводить проверку Выступления с звуковыми эффектами (клавишные, ударные, духовые, струнные или пение). Любое существо в пределах 30 футов от барда, включая самого барда, может принимать его проверку

выступления против СБ к звуковым эффектам если эта проверка выше. Если существо в пределах досягаемости уже под действием звукового эффекта, то бардовская проверка Выступления совершает проверку против сложности эффекта каждый раунд. Countersong не работает на звуковые эффекты которые не позволяют проводить СБ.

Distraction – на 1-м лвл бард может использовать эффекты зависящие от взгляда. Каждый раунд на отвлечение внимание Бард совершает проверку Выступления (акт, комедии, танца, ораторского искусства). Любое существо в пределах 30 футов, в том числе и бард может проходить проверку против иллюзий вместо СБ если проверка Выступления выше. Если существо в пределах досягаемости уже под действием визуального эффекта, то бардовская проверка Выступления совершает проверку против сложности эффекта каждый раунд. *Distraction* не работает на визуальные эффекты которые не позволяют проводить СБ.

Fascinate – на 1-м лвл бард может использовать выступления для отвлечения противника. Чтобы отвлечься существо должно быть не дальше 90 футов и иметь возможность слышать и видеть барда. Бард тоже должен видеть существо которое отвлекает, если существу грозит опасность (доставания оружия, произношение заклинания, наведения оружия), то проверка отвлечения проваливается автоматически. За каждые 3 лвл сверх 1-го бард может отвлекать 1 дополнительное существо. Чтобы не попасть под очарование барда нужно прокинуть СБВ $10+1/2$ лвл барда+модХаризмы. Если существо успешно сопротивляется, то оно становится иммуно к этому отвлечению на 24 часа. Если СБВ провален, то существо садится и наблюдает за бардом, пока он поддерживает выступление и получает штраф -4 на все свои проверки реакции и Восприятия. Любая потенциальная угроза позволяет сделать еще 1 СБВ. *Fascinate* способность воздействующая на разум.

Inspire Courage – на 1 лвл может вдохновлять союзников и себя на подвиги. Чтобы получить бонус союзники должны воспринимать выступление барда. Под воздействием получают бонус морали на +1 против очарования и страха и +1 бонус компетентности к урону и БА. Бонус увеличивается на +1 на 5,11,17 лвл. *Inspire Courage* способность влияющая на разум и использует либо визуальные либо звуковые эффекты, бард выбирает какие эффекты использует.

Inspire Competence – с 3-го лвл помогает союзнику в выполнении задачи. Союзник должен быть в пределах 30 футов и получает бонус +2 компетентности. Бонус увеличивается на +1 на 7,11,15,19 лвл.

Suggestion – с 6-го лвл бард может очаровать существо если уже отвлек. Очарование не нарушает отвлекающий эффект и может проводится свободным действием. Бард может использовать эту способность более 1 раза на одно и тоже существо. Исполнения очарования не берется в расчет общего числа использования бардовского выступления в день. СБВ против очарования $10+1/2$ лвл+модХаризмы. Воздействует только на 1 существо. *Suggestion* способность воздействующая на разум, имеет языковую зависимость и опирается на звуковой компонент.

Dirge of Doom – на 8-м лвл бард может вселять страх во врагов и делать их шокированными. Враг должен находится на расстоянии 30 футов и видеть и слышать барда. Эффект сохраняется пока враг в 30 футах и бард продолжает своё выступление. Эта способность не может заставить врага впасть в панику даже если он уже под другим воздействием шока. *Dirge of Doom* способность основанная на эффектах страха, опирается на звуковые и визуальные компоненты.

Inspire Greatness – с 9-го лвл бард может вселить вдохновленность в себя или 1-го союзника в пределах 30 футов, +1 доп. Союзник на 12,15,18 лвл. Союзники должны видеть и слышать барда. Вдохновенность увеличивает на +2HD (2к10) и учитывается модТела, +2 бонус компетенции к БА и урону, +1 бонус компетенции к СБС. Этот бонус изменяет эффекты заклинаний, которые зависят от уровня. *Inspire Greatness* способность воздействующая на разум, опирается на звуковой и визуальный компонент.

Soothing Performance – на 12 лвл бард может использовать эффект массового лечения ран, используя уровень барда как уровень заклинателя. Кроме того выступление снимает усталость, отвращение и шокированное состояние со всех пострадавших в радиусе 30 футов. Чтобы эффект подействовал, необходимо 4 раунда непрерывного выступления и чтобы цель видели и слышали барда. *Soothing Performance* опирается на звуковой и визуальный компонент.

Frightening Tune – с 14 лвл бард может вселять страх во врагов. Враги должны быть в радиусе 30 футов и слышать барда. Противник должен совершить СБВ со сложностью $10+1/2$ лвл барда+модХаризмы. Если СБ успешен, то цель становится иммуна к этому страху на 24 часа. Если провален, то цель в страхе пока слышит барда. *Frightening Tune* опирается на звуковой компонент.

Inspire Heroics – с 15 лвл бард может вселить огромный героизм в себя или 1го союзника в пределах 30 футов. За каждые 3лвл выше 15 может вдохновить доп. союзника. Цели должны видеть и слышать барда. Получают +4 моральный бонус к СБ и +4 бонус к уклонению. Эффект длится пока цели видят выступление. Inspire Heroics способность воздействующая на разум, опирается на звуковой и визуальный компонент.

Mass Suggestion – с 18 лвл эта способность работает также как и Suggestion, только на всех существ которых уже отвлек бард. Mass Suggestion способность воздействующая на разум, имеет языковую зависимость и опирается на звуковой компонент.

Deadly Performance – с 20 лвл бард может заставить умереть 1-го врага от радости или печали. Цель должна видеть и слышать барда целый раунд и быть в пределах 30 футов. Цель совершает проверку СБВ со сложностью 10+1/2лвл барда + мод.Харизмы. Если СБВ успешен то цель staggered в течении 1к4 раунда и цель становится иммунна на 24 часа к этому выступлению. Deadly Performance способность воздействующая на разум, эффект смерти, опирается на звуковой и визуальный компонент.

Cantrips – барды узнают любые кантрипы количество указано в таблице, действует как заклинание, но не требует слотов и может использоваться повторно.

Versatile Performance – со 2-го лвл может выбрать одно выступление для замены проверки в связанном навыке. На 6,10,14,18 лвл может выбрать дополнительное выступление для замены. Акт (Блеф, Маскировка), Комедия (Блеф, запугивание), Танец (акробатика, полет), клавишные инструменты (дипломатия, запугивание), ораторское искусство (дипломатия, чувство мотива), ударные (дрессировка животных, запугивание), струнные (блеф, чувство мотива), духовые (дипломатия, дрессировка животных).

Well-Versed – со 2го лвл получает бонус +4 СБ против других выступлений, звуковых и языковых эффектов.

Lore Master – 5го лвл бард становится мастером преданий, он может взять 10 на проверку знаний. Раз в день стандартом может взять 20, +1 использование на 11 и 17 лвл.

Jack-of-All-Trades – 10го лвл бард может использовать любой навык даже если требуется тренировка в навыке. С 16лвл бард считает все навыки классовыми. С 19-го может взять 10 на любой навык.

Варвар: Никогда не бывает законным. Важная характеристика Сила, Тело, Ловк. Квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, легкими и средними доспехами и щитами (кроме башенных).

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	+1	+2	0	0	Fast movement, rage
2	+2	+3	0	0	Rage power, uncanny dodge
3	+3	+3	+1	+1	Trap sense +1
4	+4	+4	+1	+1	Rage power
5	+5	+4	+1	+1	Improved uncanny dodge
6	+6/+1	+5	+2	+2	Rage power, Trap sense +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Damage reduction 1/—
8	+8/+3	+6	+2	+2	Rage power
9	+9/+4	+6	+3	+3	Trap sense +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Damage reduction 2/—, Rage power
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Greater rage
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Rage power, Trap sense +4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Damage reduction 3/—
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Indomitable will, Rage power
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Trap sense +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Damage reduction 4/—, Rage power
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Tireless rage
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Rage power, Trap sense +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Damage reduction 5/—
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Mighty rage, Rage power

Fast Movement – базовая скорость варвара увеличивается на +10 футов когда варвар без брони, в легкой или средней броне. Не работает когда варвар в тяжелом доспехе или несет тяжёлую нагрузку. Этот бонус суммируется с другими бонусами увеличивающими скорость варвара.

Ярость – варвар на 1-м лвл может впадать в ярость свободным действием продолжительностью 4+его мод Тела. На каждом последующем уровне кроме 1-го варвар может оставаться в ярости дольше на 2 раунда, ярость и заклинания увеличивающие Тело, также увеличивают длительность ярости.

Во время ярости варвар получают бонус морали +4 к Силе и Телу, +2 бонус морали к СБВ и штраф в – 2 к классу брони. Увеличения Тела дает увеличения в 2ХП за каждый уровень, это временные ХП которые исчезают после ярости. В ярости нельзя использовать навыки основанные на Харизме, Ловкости и Интеллекте (иск. Акробатика, Полет, Езда и Запугивание).

Если варвар падает без сознания его ярость прекращается. Варвар может выйти из ярости свободным действием и находится в состоянии усталости (-2 Силы и Ловкости) 2*на количество раундов проведенные в ярости. Варвар не может войти в ярости когда он устал.

Сила Ярости – со 2-го уровня во время ярости варвар может получать дополнительные бонусы.

Animal Fury – Во время полнораундной атаки варвар может совершить атаку укусом со штрафом -5 к БА и нанести 1к4+1/2 модСилы урона (для среднего, для маленького 1к3 урона). Варвар может действием поддержания атаковать укусом или свободным действием освободить от захвата. Эта атака разрешена до проверки захвата. Если атака укуса успешна, то последующая проверка захвата в этом раунде получает бонус +2.

Clear Mind – раз за ярость, варвар 8лвл может перебросить СБВ. Эта способность используется как немедленное действие, но до объявления ДМ результата первого броска. Варвар обязан принять результат 2-го броска, даже если 1-й лучше.

Fearless Rage – когда варвар 12лвл в ярости он иммунен к состоянию напуган и шокирован.

Guarded Stance – варвар получает +1 бонус уклонения в КД против ближних атак на количество раундов равное модТелу, минимум 1. Бонус увеличивается на +1 за каждые 6 лвл варвара. Активируется действием движения, не провоцируя атаку по возможности.

Increased Damage Reduction – увеличивает снижение повреждения варвара 8лвл на 1/- во время ярости. Можно брать не более 3-х раз, каждый раз снижение повреждений суммируются.

Internal Fortitude – во время ярости варвар 8лвл иммунен к заболеваниям и тошноте.

Intimidating Glare – варвар может совершить проверку запугивания против 1-го из соседних врагов действием движения. Если она успешна, то враг шокирован на 1к4 раунда +1 на каждые 5 пунктов сверх сложности проверки.

Knockback – один раз в раунд, варвар может сделать проверку натиска против 1-й цели вместо атаки в ближнем бою. В случае успеха, цель получает урон равный модСилы варвара и перемещается как обычно. Варвару не нужно перемещаться вместе с целью в случае успеха. Это не провоцирует атаку по возможности.

Low-Light Vision – варвар получает сумеречное зрение находясь в ярости.

Night Vision – варвар получает ночное зрение в пределах 60 футов. Для взятия этой способности, необходимо иметь сумеречное зрение.

Mighty Swing – один раз в ярость когда атака вызывает шанс крита, варвар 12лвл может немедленным действием автоматически подтвердить крит.

Moment of Clarity – один раз за ярость, варвар не получает штрафов от ярости на 1 раунд (штраф к броне, возможность использовать навыки). Этот раунд по-прежнему рассчитывает на общее число раундов в ярости.

No Escape – один раз в день, варвар может перемещаться с 2-й скоростью, но только в том случае если враг использует отступление.

Powerful Blow – 1 раз за ярость, варвар получает +1 за каждые 4 лвл варвара к урону. Эта способность используется быстрым действием до броска атаки.

Quick Reflexes – во время ярости варвар может нанести дополнительную атаку по возможности.

Raging Climber – во время ярости варвар добавляет свой лвл как бонус зачарования к проверке взбирания.

Raging Leaper – во время ярости, варвар добавляет свой лвл как бонус зачарования ко всем прыжкам и считается, что совершает прыжки с разбегу.

Raging Swimmer - во время ярости варвар добавляет свой лвл как бонус зачарования к проверке плавания.

Renewed Vigor – один раз в день во время ярости, варвар 4лвл как стандартное действие излечивает 1к8 ХП + модТела за каждые 4 лвл сверх 4-го дополнительно 1к8 . Максимум 5к8 на 20-м лвл.

Rolling Dodge – варвар получает бонус уклонения +1 от дальних атак в течении раундов равное модТела, минимум 1. Бонус увеличивается на +1 за каждые блвл варвара. Активируется действием движения, не провоцируя атаку по возможности.

Roused Anger – варвар может войти в ярость даже если устал. После этого он будет exhausted в течении 10мин за каждый раунд проведенный в ярости.

Scent – варвар получает способность нюх во время ярости и может отслеживать невидимых врагов.

Strength Surge – один раз в ярости, варвар может добавить свой лвл к боевым маневрам атаки или защиты в качестве немедленного действия.

Superstition – варвар получают бонус +2 с СБВ против заклинаний и аналогичных им способностям как врагов так и союзников. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые 4 лвл варвара.

Surprise Accuracy - 1 раз за ярость, варвар получает +1 за каждые 4 лвл варвара к БА. Эта способность используется быстрым действием до броска атаки.

Swift Foot – во время ярости варвар увеличивает свою скорость на 5 футов, эту способность можно брать до 3-х раз.

Terrifying Howl – как стандартное действие варвар 8лвл начинает ужасно выть. Враги в радиусе 30 футов должны пройти СБВ (10+1/2лвл варвара+модСилы) или быть panicked (shaken) 1к4+1 раунд. Как только враг успешно совершил СБВ он становится иммунен к этому вою на 24 часа. Чтобы взять эту способность необходимо взять intimidating glare.

Unexpected Strike – один раз в ярость варвар 8лвл может совершить атаку по возможности против врага перемещающегося в его зоне угрозы в не зависимости от того провоцирует враг атаку или нет.

Uncanny Dodge – на 2-м лвл варвар получает возможность реагировать на любую опасность, его невозможно застать врасплох, даже невидимка. Варвар теряет бонус к КД от ловкости если обездвижен или против него успешно провели проверку Блефа. Если варвар получает такую же способность от любого другого класса то она улучшается до improved uncanny dodge.

Trap Sense – на 3-м лвл варвар получает +1 к СБР и +1 бонус уклонения от ловушек. Этот бонус увеличивается на +1 на 6,9,12,15,18 лвл. Этот бонус складывается с другим аналогичным бонусом из других классов.

Improved Uncanny Dodge – на 5 лвл варвар не может быть зафланкан. Эта защита не позволяет ворам проводить сник атаку. Только вор 4-мя лвл выше может обойти эту защиту. Если варвар получил еще 1 такую же способность, то она увеличивает минимальный лвл вора для возможности фланка.

Damage Reduction – на 7-м лвл варвар уменьшает урон от оружия или природной атаки на 1. Этот бонус увеличивается на +1 на 10,13,16,19лвл. Урон может уменьшиться до 0 но не ниже.

Greater Rage – на 11 лвл варвар входя в ярость увеличивает свои бонусы до +6 к Силе и Телу и +3 к СБВ.

Indomitable Will – на 14 лвл во время ярости получает +4 бонус с СБВ против заклинаний и способностям подобным заклинаниям, этот бонус суммируется со всеми другими способностями.

Tireless Rage – на 17 лвл варвар больше не устаёт после ярости.

Mighty Rage – на 20 лвл входя в ярость варвар увеличивает свои бонусы до +8 к Силе и Телу и +4 к СБВ.

Воин: Квалифицированы с простыми и военными видами оружия, всех типов доспехов и щитов. Могут разрабатывать свое собственное снаряжение. Важная характеристика Сила, Тело, Ловк.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	+1	+2	0	0	Bonus feat
2	+2	+3	0	0	Bonus feat, bravery +1
3	+3	+3	+1	+1	Armor training 1
4	+4	+4	+1	+1	Bonus feat
5	+5	+4	+1	+1	Weapon training 1

6	+6/+1	+5	+2	+2	Bonus feat, bravery +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Armor training 2
8	+8/+3	+6	+2	+2	Bonus feat
9	+9/+4	+6	+3	+3	Weapon training 2
10	+10/+5	+7	+3	+3	Bonus feat, bravery +3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Armor training 3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Bonus feat
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Weapon training 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Bonus feat, bravery +4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Armor training 4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Bonus feat
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Weapon training 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Bonus feat, bravery +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Armor mastery
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bonus feat, weapon mastery

Bonus Feats – воин получает бонусные фиты на 1,2,4,6,8,10,12,14,16,18,20лвл из списка fighter bonus feats.

На 4,8,12,16,20 может заменить старый фит новым.

Bravery – со 2-го лвл получает +1 к СБВ против страха. Увеличивается на +1 на 6,10,14,18 лвл.

Armor Training – с 3-го лвл воин более манёвренный при ношении брони. Он снижает штрафы из-за брони на 1 и увеличивает максимальный бонус ловкости на +1. Увеличивается на 1 при достижении 7,11,15.

Кроме этого воин может перемещаться с нормальной скоростью при ношении средней брони, а с 7-го лвл и при ношении тяжелой.

Weapon Training – с 5-го лвл воин выбирает группу оружия. С этим оружием он получает +1 к БА и урону, этот бонус увеличивается на +1 на 9,13,17лвл. Кроме этого при достижении очередного улучшения, добавляет еще одну группу оружия с минимальным бонусом (на 17лвл будет +4,+3,+2,+1 к 4-м разным группам оружия). Так же добавляет этот бонус к попыткам разоружения, раскалывания и CMD с использованием этого оружия.

Armor Mastery – с 19лвл получает DR 5/- когда использует щит или броню.

Weapon Mastery – с 20го лвл выбирает одно оружие, с этим оружием крит подтверждается автоматически, сила крита увеличивается на 1, и невозможно обезоружить пока используешь выбранное оружие.

Воп: Важные характеристики Ловк, Инт, Мудр. Квалифицирован во всем простом оружии, плюс ещё с рапирой, коротким луком, коротким мечом, ручном арбалете и легкой брони.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	0	0	+2	0	Sneak attack +1d6, trap finding
2	+1	0	+3	0	Evasion, rogue talent
3	+2	+1	+3	+1	Sneak attack +2d6, trap sense +1
4	+3	+1	+4	+1	Rogue talent, uncanny dodge
5	+3	+1	+4	+1	Sneak attack +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Rogue talent, trap sense +2
7	+5	+2	+5	+2	Sneak attack +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Improved uncanny dodge, rogue talent
9	+6/+1	+3	+6	+3	Sneak attack +5d6, trap sense +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Advanced talents, rogue talent
11	+8/+3	+3	+7	+3	Sneak attack +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Rogue talent, trap sense +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Sneak attack +7d6
14	+10/+5	+4	+9	+4	Rogue talent
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Sneak attack +8d6, trap sense +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Rogue talent

17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Sneak attack +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Rogue talent, trap sense +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Sneak attack +10d6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Master strike, rogue talent

Sneak Attack – когда враг не в состоянии эффективно защищать себя, вор наносит дополнительный урон. Дополнительный урон будет наноситься, если цель потеряла бонус ловкости к КД или вор её фланкает. Дополнительный урон растёт с ростом уровня вора, в случае крита доп. урон не умножается. В дальнейшем бою сник атака должна наноситься не дальше 30 футов. Оружием, которое наносит не летальный урон, вор может наносить и сник атаку не летальным уроном. Другое оружие, даже если берётся штраф -4 на нанесение не летального урона, не позволяет нанести сник атакой не летальный урон. Вор должен хорошо видеть цель, если у цели есть укрытие вор не может наносить сник атаку.

Trapfinding – вор получает ½ своего уровня, минимум 1, к проверкам Внимательности и Disable Device. Вор может обезвреживать с помощью Disable Device даже магические ловушки.

Evasion – со 2лвл способность аналогичная монаха.

Rogue Talents – со 2лвл получает талант Вора и ещё +1 на 4,6,8,10,12,14,16,18,20лвл. Вор не может выбрать индивидуальный более 1 раза. Таланты отмеченные * добавляют эффект к сник атаке. Только 1 из таких талантов может быть добавлен к сник атаке, он выбирается до атаки.

Bleeding Attack* - получает 1 урона от кровотечения в каждый раунд за каждый 1к6 сник атаки. Эффекты кровотечения не суммируются. Кровотечение может быть остановлено проверкой Heal сложность 15 или любым лечащим заклинанием. Кровотечение игнорирует любые сопротивления урона.

Combat Trick – вор может выбрать дополнительный фит из списка боевых (смотри список фитов)

Fast Stealth – во время Скрытности вор может двигаться с полной скоростью без штрафов.

Finesse Rogue - талант аналогичный фиту Weapon Finesse.

Ledge Walker – позволяет двигаться по узкой поверхности с полной скоростью используя навык Акробатика без штрафов. Кроме этого во время движения по такой поверхности вор не считается застопом врасплох.

Major Magic – вор получает возможность использовать заклинание 1 лвл из списка мага/чародея 2 раза в день как заклинания-подобной способности. Сложность 11+модИнтеллекта вора. Вор должен иметь минимум 11 интеллекта и minor magic rogue talent. Кастер лвл равен уровню вора.

Minor Magic - возможность использовать заклинание 0 лвл из списка мага/чародея 3 раза в день как заклинания-подобной способности. Сложность 10+модИнтеллекта вора. Вор должен иметь минимум 10 интеллекта. Кастер лвл равен уровню вора.

Quick Disable – использует ½ от обычного времени на отключение ловушки с помощью Disable Device, минимум 1 раунд.

Resiliency – раз в день немедленным действием получает количество временных ХП равное лвл вора. Может быть использована для предотвращения опуская здоровья в 0 и предотвращении смерти.

Длительность временных ХП 1 минута по прошествии пропадают. Если здоровье падает ниже 0 в связи с потерей временных ХП вор умирает как обычно.

Rogue Crawl – лежа вор может двигаться с половинной скоростью. Передвижение провоцирует атаку по возможности, но можно взять 5 футовый шаг.

Slow Reactions* - противник по которому попала сник атака не может совершать атаку по возможности в течении 1 раунда.

Stand Up – может встать свободным действием, но по-прежнему провоцирует атаку по возможности.

Surprise Attack – в раунде внезапности, противники считаются застопами врасплох даже если уже ходили.

Trap Spotter – каждый раз когда вор находится в 10 футах от ловушки он совершает немедленную проверку Внимательности заметить ловушку. Эта проверка совершается ДМ в тайне.

Weapon Training – получает способность аналогичную фиту Weapon Focus.

Trap Sense – с 3лвл получает +1 к СБР от ловушек и +1 бонус уклонения к КД против ловушек. Эти бонусы увеличиваются на +1 на 6,9,12,15,18лвл. Бонус суммируется от нескольких классов.

Uncanny Dodge – на 4 лвл получает способность аналогичная варварской.

Improved Uncanny Dodge – на 8 лвл способность аналогичная варварской.

Advanced Talents – с 10 лвл получает доступ к расширенным талантам вора.

*Crippling Strike** - получает возможность при нанесении урона от сник атаки снизить силу у противника на 2.

Defensive Roll – если удар, но не заклинание или спец способность, наносит урон который опускает ХП вора в 0, он может попытаться увернуться и получить только половину урона сложность СБР = урону. Вор должен быть в состоянии среагировать на опасность. Если он теряет бонус ловкости он не может воспользоваться этой способностью.

*Dispelling Attack** - противники которые получают урон от сник атаки подвергаются dispel magic самого низкого заклинания из активного на себе. Уровень заклинателя равен лвл вора. Чтобы взять этот талант вор должен иметь Major Magic талант.

Improved Evasion – способность аналогичная монашеской.

Opportunist – 1 раз за раунд может совершить атаку по возможности против врага по которому только что попал союзник. Эта атака считает в общее число атак по возможности в раунд. Вор даже с фитом Combat Reflexes не может проводить боле 1 такой атаки в раунд.

Skill Mastery – вор выбирает 3+модИнтеллекта навыков которые сможет использовать в неблагоприятных условия и брать 10 даже если его отвлекают. Эту способность можно брать несколько раз, каждый раз добавляя новые навыки.

Slippery Mind – если провалил СБ против заклинаний очарования или способности, может в следующем раунде совершить еще 1 с той же сложностью. Вор получает только этот дополнительный бонус.

Feat – вор может выбрать любой фит вместо таланта вора.

Master Strike – с 20лвл когда наносит сник атаку может выбрать 1 из 3х эффектов: цель можно усыпить на 1к4 часов или парализовать на 2к6 раундов или убить. Независимо от выбранного эффекта цель получает возможность совершить СБ со сложностью 10+1/2лвл вора+модИнтеллекта. Если СБ успешен враг иммунен к эти эффектам на 24 часа. Если враг имеет иммунитет к сник атакам, то и к этим эффектам тоже.

Друид: Мировоззрение любое нейтральное. Квалифицирован с дубиной, кинжалом, дротик, длинное копье, посох, скимитар, серп, короткое копье, праща, природные атаки. Носит легкие и средние доспехи, нельзя носить металлические (может носить деревянные измененные закл. ironwood), и деревянные щиты (кроме башенных). Доступен тайный язык друидов.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	0	+2	0	+2	Nature bond, nature sense, orisons, wild empathy
2	+1	+3	0	+3	Woodland stride
3	+2	+3	+1	+3	Trackless step
4	+3	+4	+1	+4	Resist nature's lure, Wild shape (1/day)
5	+3	+4	+1	+4	
6	+4	+5	+2	+5	Wild shape (2/day)
7	+5	+5	+2	+5	
8	+6/+1	+6	+2	+6	Wild shape (3/day)
9	+6/+1	+6	+3	+6	Venom immunity
10	+7/+2	+7	+3	+7	Wild shape (4/day)
11	+8/+3	+7	+3	+7	
12	+9/+4	+8	+4	+8	Wild shape (5/day)
13	+9/+4	+8	+4	+8	A thousand faces
14	+10/+5	+9	+4	+9	Wild shape (6/day)
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Timeless body
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Wild shape (7/day)
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Wild shape (8/day)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Wild shape (at will)

Уровень ИП	Использовать заклинаний в день									
	0 уровень заклинания	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Spontaneous Casting – друид может потерять заготовленное заклинание чтобы использовать заклинание призыва природного союзника.

Chaotic, Evil, Good, and Lawful Spells – друиды определенного мировоззрения не могут использовать заклинания противоположного мировоззрения.

Orisons – могут подготовить ряд молитв указанных в таблице, они не требуют слотов заклинаний и не расходуются после использования.

Bonus Languages – друид может выучить язык Sylvan в дополнения к бонусным языкам расы. Также друид знает секретный язык друидов. Друиду запрещено обучать языку друидов не друида. Язык друидов имеет свой алфавит.

Nature Bond – на 1-м лвл друид образует связь с природой. Первый вид это связь с магией природы. Получает 1 домен из списка клирика (воздух, животные, земля, огонь, растения, вода, погода). Домен предоставляет дополнительные заклинания и 1 слот под эти заклинания. Второй вариант это связь с животным-компаньоном. Список животных и прогрессия роста указана в таблице. Если у друида погибает животное, то необходимо молиться в месте обитания этого животного в течении 24часов. Эта церемония заменит погибшего спутника новым.

Nature Sense – друид получает +2 к проверкам знания природы и выживанию.

Wild Empathy – друид может улучшить отношение к себе животных как проверкой дипломатии с людьми. Используя свой модХаризмы к 1к20. Это действие занимает 1 минуту. Может использовать эту способность к магическим зверям с интеллектом 1 или 2, но со штрафом -4.

Woodland Stride – со 2-го лвл друид может перемещаться через лесную труднопроходимую местность (заросли шиповника, бурелом, аналогичные участки) без штрафов. Магически вызванные препятствия по-прежнему влияют на друида.

Trackless Step – с 3-го лвл друида нельзя отследить в лесу, он может оставлять следы по собственному желанию.

Resist Nature's Lure – с 4-го лвл получает +4 бонус против заклинаний и сверхъестественных способностей фей. Этот бонус также распространяется на заклинания использующие растения: blight, entangle, spike growth, and warp wood.

Wild Shape – с 4-го лвл друид может превратить себя в знакомое малое или среднее животное и обратно один раз в день. В этом состоянии он может находится 1 час за лвл друида. Изменение формы стандартное действие и не провоцирует атаку по возможности. Друид теряет возможность говорить, но может общаться с животными таково же типа. Дополнительно +1 превращение в день получает на 6,8,10,12,14,16,18, а на 20

может превращаться любое количество раз в день. С 6-го лвл может превращаться в большое или крошечное животное как заклинание *beast shape II*. Или небольшого элементаля как заклинание *elemental body I*. На 8-м лвл в огромный или миниатюрное животное. Среднего элементаля. Среднее или маленькое растение. На 10лвл в большого элементаля и большое растение. На 12лвл в огромного элементаля и огромное растение.

Venom Immunity – с 9-го лвл иммунитет ко всем ядам.

A Thousand Faces – с 13-го лвл друид может менять свою внешность по желанию, как заклинание, но только в нормальной форме.

Timeless Body – с 15-го лвл друид не имеет штрафов от старения и от заклинаний несущий эффект старения. Уже имеющиеся штрафы остаются в силе. Друид по прежнему умирает от старости.

Петы

HD – кубик ХП у животных 1к8 и добавляется модТела.

Трюки – команды из списка навыка Дрессировка Животных, которые может выполнять животное.

Животное уже знает эти трюки и не требует времени на выучивание. Раз выбранные трюки не меняются.

Link – может подзывать животное свободным действием и отправлять действием передвижения, даже если нит рангов в навыке Дрессировка Животных. Получает бонус обстоятельств +4 на все проверки Дрессировка Животных в отношении своего животного-компаньона.

Share Spells – друид может накладывать заклинания с целью «вы», на своего животного, даже если оно обычно не влияет на животное. Заклинание должно использоваться от того класса от которого получено животное. Эта способность не позволяет животному поделиться способностями, которые не являются заклинаниями, даже если они работают как заклинания.

Evasion – способность животного аналогичная монашеской.

Ability Score Increase – увеличьте на +1 одну из характеристик.

Devotion – животное получает +4 морального бонуса к СБВ от заклинаний и эффектов.

Multiattack – не получает этого бонуса если имеет 3 и более атак. Если не имеет 3 и более природных атак, то получает 2-ю атаку природным оружием со штрафом -5 к БА.

Improved Evasion – способность аналогичная монашеской.

Навыки животных.

Животные могут иметь ранги в любых следующих навыках: Акробатика*, Взбирание*, Искусство побега, Полёт*, Запугивание, Внимательность*, Скрытность*, Выживание, Плавание*. Навыки отмеченные * являются классовыми для всех животных. Животные с интеллектом 3 и более могут учить любые навыки.

Фиты животных.

Животные могут выучить один из следующих фитов: Acrobatic, Agile Maneuvers, Armor Proficiency (light, medium, and heavy), Athletic, Blind-Fight, Combat Reflexes, Diehard, Dodge, Endurance, Great Fortitude, Improved Bull Rush, Improved Initiative, Improved Natural Armor (смотри Pathfinder RPG Bestiary), Improved Natural Attack (смотри Pathfinder RPG Bestiary), Improved Overrun, Intimidating Prowess, Iron Will, Lightning Reflexes, Mobility, Power Attack, Run, Skill Focus, Spring Attack, Stealthy, Toughness, and Weapon Focus.

Животные с интеллектом 3 и более могут учить любой фит если выполняют его предпосылки.

Список стартовых животных и их стартовые параметры.

С увеличением уровня параметры изменяются согласно таблице. К урону добавляйте бонус силы, если у животного 1 атака добавьте полуторный бонус силы к урону. Список животных не полный и может быть изменен по согласованию с ДМ. Когда вы получаете лвл и животное тоже получает лвл, и как правило на 4 и 7лвл получает дополнительные бонусы. Вместо того чтобы получать перечисленные бонусы на 4 или 7лвл можете улучшить своему компаньону Тело и Ловкость на +2.

Обезьяна

Размер: средний. Скорость: сухопутная 30 футов, взбираясь 30 футов. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4, 2 когтя 1к4. Параметры: Сила-13, Ловкость-17, Тело-10, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-7. Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: большой. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к6, 2 когтя 1к6. Изменение параметров: Сила +8, Ловкость -2, Тело +4.

Росомаха

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 30 футов, взбираясь 10 футов, роясь 10 футов. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к4, 2 когтя 1к3. Параметры: Сила-10, Ловкость-17, Тело-15, Интеллект-2,

Мудрость-12, Харизма-10. Специальная атака: ярость (как у варвара 6 раундов в день). Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: укус 1к6, 2 когтя 1к4. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2.

Медведь

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 40 футов. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к4, 2 когтя 1к3. Параметры: Сила-15, Ловкость-15, Тело-13, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-6. Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: укус 1к6, 2 когтя 1к4. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2.

Орел, Ястреб, Сова

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 10 футов, полёт 80 футов. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4, 2 длинных когтя 1к4. Параметры: Сила-10, Ловкость-15, Тело-12, Интеллект-2, Мудрость-14, Харизма-6. Специальные способности: low-light vision. Улучшение на 4 лвл: Изменение параметров: Сила +2, Тело +2.

Кабан

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 40 футов. КД: +6 к природной броне. Атака: бодая 1к6. Параметры: Сила-13, Ловкость-12, Тело-15, Интеллект-2, Мудрость-13, Харизма-4. Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: бодая 1к8. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2. Специальная атака: ferocity (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Верблюд

Размер: большой. Скорость: сухопутная 50 футов. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4 или плевков (дальняя атака на 10 футов, враг sickened на 1d4 раундов). Параметры: Сила-18, Ловкость-15, Тело-14, Интеллект-2, Мудрость-11, Харизма-4. Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 4 лвл: Изменение параметров: Сила +2, Тело +2.

Лев, тигр

Размер: средний. Скорость: сухопутная 40 футов. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к6, 2 когтя 1к4. Параметры: Сила-13, Ловкость-17, Тело-13, Интеллект-2, Мудрость-15, Харизма-10. Специальная атака: rake 1к4 (смотри Pathfinder RPG Bestiary). Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 7 лвл: Размер: большой. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к8, 2 когтя 1к6. Изменение параметров: Сила +8, Ловкость -2, Тело +4. Специальная атака: ferocity (смотри Pathfinder RPG Bestiary). Специальная атака: grab, pounce, rake 1к6.

Гепард, леопард

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 50 футов. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4+опрокидывание, 2 когтя 1к2. Параметры: Сила-12, Ловкость-21, Тело-13, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-6. Специальные способности: low-light vision, scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: укус 1к6+опрокидывание, 2 когтя 1к3. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2. Специальная способность: sprint (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Крокодил, аллигатор

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 20 футов, плавая 30. КД: +4 к природной броне. Атака: укус 1к6. Параметры: Сила-15, Ловкость-14, Тело-15, Интеллект-1, Мудрость-12, Харизма-2. Специальные способности: hold Breath (смотри Pathfinder RPG Bestiary), low-light vision. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: укус 1к8 или удар хвостом 1к12. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2. Специальная способность: death roll, grab, sprint (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Динозавр (велоцираптор)

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 60 футов. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4, 2 длинных когтя 1к6. Параметры: Сила-11, Ловкость-17, Тело-17, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-14. Специальные способности: scent, low-light vision. Улучшение на 7 лвл: Размер: средний. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к6, 2 когтя 1к4, 2 длинных когтя 1к8. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2. Специальная способность: pounce (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Собака

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 40 футов. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к4. Параметры: Сила-13, Ловкость-17, Тело-15, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-6. Специальные

способности: scent, low-light vision. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: укус 1к6. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2.

Конь

Размер: большой. Скорость: сухопутная 50 футов. КД: +4 к природной броне. Атака: укус 1к4, 2 копыта 1к6 это вторичная природная атака. Параметры: Сила-16, Ловкость-13, Тело-15, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-6. Специальные способности: scent, low-light vision. Улучшение на 4 лвл: Изменение параметров: Сила +2, Тело +2. Специальная способность: combat trained (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Пони

Размер: средний. Скорость: сухопутная 40 футов. КД: +2 к природной броне. Атака: 2 копыта 1к3. Параметры: Сила-13, Ловкость-13, Тело-12, Интеллект-2, Мудрость-11, Харизма-4. Специальные способности: scent, low-light vision. Улучшение на 4 лвл: Изменение параметров: Сила +2, Тело +2. Специальная способность: combat trained (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Акула

Размер: маленький. Скорость: плавающая 60 футов. КД: +4 к природной броне. Атака: укус 1к4. Параметры: Сила-13, Ловкость-15, Тело-15, Интеллект-1, Мудрость-12, Харизма-2. Специальные способности: scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. Атака: укус 1к6. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2. Специальная способность: blindsense.

Удав

Размер: средний. Скорость: сухопутная 20 футов, взбираясь 20, плавающая 20. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к3. Параметры: Сила-15, Ловкость-17, Тело-13, Интеллект-1, Мудрость-12, Харизма-2. Специальная атака: grab. Специальные способности: scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: большой. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4. Изменение параметров: Сила +8, Ловкость -2, Тело +4. Специальная атака: сжимание 1к4 (смотри Pathfinder RPG Bestiary).

Гадюка

Размер: маленький. Скорость: сухопутная 20 футов, взбираясь 20, плавающая 20. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к3+яд. Параметры: Сила-8, Ловкость-17, Тело-11, Интеллект-1, Мудрость-12, Харизма-2. Специальная атака: яд (частота 1 round (6), эффект 1 урон Тела, Cure 1 save, Con-based DC). Специальные способности: scent. Улучшение на 4 лвл: Размер: средний. КД: +1 к природной броне. Атака: укус 1к4+яд. Изменение параметров: Сила +4, Ловкость -2, Тело +2.

Волк

Размер: средний. Скорость: сухопутная 50 футов. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к6+опрокидывание. Параметры: Сила-13, Ловкость-15, Тело-15, Интеллект-2, Мудрость-12, Харизма-6. Специальные способности: scent. Улучшение на 7 лвл: Размер: большой. КД: +2 к природной броне. Атака: укус 1к8+опрокидывание. Изменение параметров: Сила +8, Ловкость -2, Тело +4.

Лвл	ББА	HD	Спас-броски			Навыки	Фиты	Бонус природной брони	Бонус к Силе и Ловк.	Трюки	Специальное
			СБС	СБР	СБВ						
1	+1	2	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Link, share spells
2	+2	3	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	
3	+2	3	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Evasion
4	+3	4	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Ability score increase
5	+3	5	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	
6	+4	6	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Devotion
7	+4	6	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	
8	+5	7	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	
9	+6	8	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Ability score increase, Multiattack
10	+6	9	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	
11	+6	9	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	
12	+7	10	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	
13	+8	11	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	

14	+9	12	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Ability score increase
15	+9	12	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Improved evasion
16	+9	13	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	
17	+10	14	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	
18	+11	15	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	
19	+11	15	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	
20	+12	16	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Ability score increase

Жрец (Клирик): Квалифицированы в простом оружии, в избранном оружии своего божества, легкими и средними доспехами и щитами (кроме башенных), причем доспехи не препятствуют активации заклинаний.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особое	Использовать заклинаний в день									
		Стойк.	Рефл.	Воли		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	+2	0	+2	Aura, channel energy 1d6 (+1к6 на 3,5,7,9,11,13,15,17,19), domains, orisons	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	0	+3		4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5		4	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6		4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
14	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Заклинания – использует divine заклинания из списка клирика, но использование некоторых заклинаний ограничено моральными принципами. Клирик должен заранее готовить заклинания которые будет использовать. Чтобы использовать заклинания клирик должен иметь показатель Мудрости 10+лвл заклинания. Сложность СБ против заклинаний клирика 10+лвл заклинания+модМудрости. Может использовать только определенное количество заклинаний в день. Высокая Мудрость даёт дополнительное использование заклинаний в день.

Каждый день клирик должен заготавливать заклинания. Раз в день в течении часа он молится и выбирает заклинания которые будет использовать из списка клирика.

Aura – клирик хаотичного, доброго, злого, законного мировоззрения имеет соответствующую ауру, которую можно увидеть заклинанием.

Channel Energy – любой клирик может выпустить волну энергии из своего святого символа, злой – злую, добрый – добрую. Кто не имеет определенного мировоззрения должен выбрать каким типом энергии он будет пользоваться. Энергия расходуется от клирика 30-ти футовым радиусом леча или нанося урон существам одного типа в этой области. Количество равняется 1к6 + 1к6 за каждые 2 лвл выше 1-го. Существа получаемые урон могут совершить СБВ со сложностью 10+1/2лвл клирика +модХаризмы для того чтобы уменьшить урон в 2 раза. Клирик может использовать способность 3+модХаризмы. Это стандартное действие вызывающее атаку по возможности, клирик должен иметь возможность использовать свой символ.

Domains – клирик выбирает 2 домена своего мировоззрения или если нейтральный то 2 любых с одобрения ДМ. Домены дают бонусные способности и дополнительный слот под заклинание, в которое надо подготавливать заклинание из варианта доменов.

Orisons – могут подготовить ряд молитв указанных в таблице, они не требуют слотов заклинаний и не расходуются после использования.

Spontaneous Casting – клирик может пожертвовать заготовленное заклинание на возможность лечения или нанесения ран в зависимости от выбранного типа энергии.

Chaotic, Evil, Good, and Lawful Spells – клирики определенного мировоззрения не могут использовать заклинания противоположного мировоззрения.

Bonus Languages – клирик может выучить язык Celestial, Abyssal или Infernal в дополнение к бонусным языкам расы.

Божество	МВ*	Повелитель ...	Избранное оружие
	ЗД	Хозяйства, охоты, торговли, семьи.	longbow
	ЗД	Доблести, власти, справедливости, чести.	longsword
	ЗД	Лидерства, стратегии, защиты.	warhammer
	НД	Солнца, спасения, честности, исцеления.	scimitar
	НД	Красоты, искусства, любви, музыки.	glaive
	ХД	Мечтаний, звезд, путешественников, удачи.	starknife
	ХД	Свободы, пива, вина, храбрости.	rapier
	ЗН	Городов, богатства, купцов, законов.	light crossbow
	ЗН	Истории, знаний, самосовершенствования.	unarmed strike
	Н	Природы, погоды, моря.	trident
	Н	Судьбы, смерти, пророчества, рождения.	dagger
	Н	Магии	quarterstaff
	ХН	Силы, битвы, оружия.	greatsword
	ХН	Обмана, похоти, мести.	whip
	ЗЗ	Тирании, рабства, гордости, договоров.	mace
	ЗЗ	Зависти, боли, темноты, потерь.	spiked chain
	НЗ	Обжорства, болезни, нежити.	scythe
	НЗ	Жадности, секретов, ядов, убийств.	short sword
	ХЗ	Безумия, монстров, кошмаров.	falchion
	ХЗ	Гнева, катастроф, разрушения.	greataxe

* МВ - мировоззрение. ЗД - законно-доброе. НД – нейтрально-доброе. ХД – хаотично-доброе. ЗН – законно-нейтральное. Н – нейтральное. ХН – хаотично-нейтральное. ЗЗ – законно-злое. НЗ – нейтрально-злое. ХЗ – хаотично-злое.

Список доменов:

Air Domain

На 1лвл получаете Lightning Arc. Совершаете касательную атаку в радиусе 30 футов и нанося урон электричеством равный 1кб, +1 за каждые 2 лвл клирика. Вы можете использовать эту способность 3+модМудрости раз в день. На 6 лвл получаете сопротивление электричеству 10, на 12 вырастает до 20, на 20лвл иммунитет к электричеству. Бонусные заклинания: 1st—obscuring mist, 2nd—wind wall, 3rd—gaseous form, 4th—air walk, 5th—control winds, 6th—chain lightning, 7th—elemental body IV (air only), 8th—whirlwind, 9th—elemental swarm (air spell only)

Animal Domain

На 1 лвл можете говорить с животными 3+лвл клирика раз в день как с помощью подобного заклинания. На 4лвл получаете животного-компаньона из списка животных-компаньонов. Эффективный уровень для животного рассчитывается из лвл клирика -3. Друид взявший этот домен через связь с природой добавляет лвл друида-3 до получения животным определённой способности. Бонусные заклинания: 1st—calm animals, 2nd—hold animal, 3rd—dominate animal, 4th—summon nature's ally IV (animals only), 5th—beast shape III (animals only), 6th—antilife shell, 7th—animal shapes, 8th—summon nature's ally VIII (animals only), 9th—shapechange.

Artifice Domain

Вы можете ремонтировать, используя лвл клирика, что и кастер лвл для восстановления объектов. Кроме этого можете наносить объектам и механизмам 1кб урона, +1 за каждые 2 лвл клирика. Эта атака игнорирует снижение повреждений и твердость равные лвл клирику. Количество использований 3+модМудрости раз в день. На 8лвл касательному оружию может дать dancing длительностью 4 раунда. Дополнительно +1 использование на 12,16,18,20лвл. Бонусные заклинания: 1st—animate rope, 2nd—wood shape, 3rd—stone shape, 4th—minor creation, 5th—fabricate, 6th—major creation, 7th—wall of iron, 8th—instant summons, 9th—prismatic sphere.

Chaos Domain

Касательной атакой наполняете цель хаосом. В следующий раунд, в любое время совершая бросок 1к20 цель должна бросить 2 раза и принять худший результат. Можете использовать 3+модМудрости раз в день. На 8лвл можете добавить касательному оружию хаотическое мировоззрение длительностью ½ лвл клирика раундов. Бонусные заклинания: 1st—protection from law, 2nd—align weapon (chaos only), 3rd—magic circle against law, 4th—chaos hammer, 5th—dispel law, 6th—animate objects, 7th—word of chaos, 8th—cloak of chaos, 9th—summon monster IX (chaos spell only).

Charm Domain

Вы можете вблизи касательной атаке сделать существо dazed. Существа выше лвл клирика не затрагиваются этим эффектом. Можете использовать 3+модМудрости раз в день. На 8лвл быстрым действием можете очаровать со сложностью 10+1/2лвл клирика+модМудрости. Вы можете одновременно только 1 существо держать под этим эффектом. Длительность очарования равна лвл клирика. Эффект свободным действием можно прекратить. Каждая попытка затрачивает 1 раунд длительности и заново совершается СБ. Бонусные заклинания: 1st—charm person, 2nd—calm emotions, 3rd—suggestion, 4th—heroism, 5th—charm monster, 6th—geas/quest, 7th—insanity, 8th—demand, 9th—dominate monster.

Community Domain

Стандартным действием можете прикоснуться к существу и вылечить 1кб не смертельного урона, +1 за лвл клирика. Также снимает эффекты fatigued, shaken, and sickened, но не более тяжёлые. Можете использовать 3+модМудрости раз в день. На 8лвл когда заклинание или эффект воздействует на вас и еще на 1 союзника или более вы можете немедленным действием в радиусе 20 футов предоставить союзникам возможность принять ваш СБ. Союзники должны до броска решить будут ли они его принимать или нет. +1 использование на 12,16,20лвл. Domain Spells: 1st—bless, 2nd—shield other, 3rd—prayer, 4th—status, 5th—telepathic bond, 6th—heroes' feast, 7th—refuge, 8th—mass cure critical wounds, 9th—miracle.

Darkness Domain

Вы получаете бонусом фит Blind-Fight. Касательной атаки в ближнем бою, даёте противнику шанс промаха 20% на все атаки как от укрытия. Длительность 1/2лвл клирика, минимум 1. Можете использовать 3+модМудрости. На 8лвл можете видеть во тьме как в обычной так и в магической. Длительность способности 1/2лвл клирика раундов в день, раунды не обязательно должны идти последовательно. Бонусные заклинания: 1st—obscuring mist, 2nd—blindness/deafness (only to cause blindness), 3rd—deeper darkness, 4th—shadow conjuration, 5th—summon monster V (summons 1d3 shadows), 6th—shadow walk, 7th—power word blind, 8th—greater shadow evocation, 9th—shades.

Death Domain

Касательной атакой в ближнем бою вы можете заставить истекать кровью существо получая 1кб урона в раунд. Длительность 1/2лвл клирика, минимум 1 раунд или пока противник не полегит или не пройдёт проверку Лечения сложностью 15. Количество использований 3+модМудрости. На 8 лвл вы исцеляетесь негативной энергией направленной на себя, если направлять на нежить то в этой зоне она лечится. Domain Spells: 1st—cause fear, 2nd—death knell, 3rd—animate dead, 4th—death ward, 5th—slay living, 6th—create undead, 7th—destruction, 8th—create greater undead, 9th—wail of the banshee.

Destruction Domain

Вы можете 3+модМудрости раза в день нанести разрушительный удар ближнего боя, это сверхъестественная способность добавляет моральный бонус урона 1/2лвл клирика, минимум 1. Использовании способности совершается до броска атаки. На 8лвл в радиусе 30 футов вы и ваши союзники по всем врагам при атаке наносится дополнительный урон равный 1/2лвл клирика, крыты автоматически подтверждаются. Длительность ауры равна лвл клирику на раунд. Раунды не могут идти не последовательно. Бонусные заклинания: 1st—true strike, 2nd—shatter, 3rd—rage, 4th—inflict critical wounds, 5th—shout, 6th—harm, 7th—disintegrate, 8th—earthquake, 9th—implosion.

Earth Domain

Вы можете 3+модМудрости раза в день бросить кислотный дротик в радиусе 30 футов, нанося 1кб урона, +1 урон за каждые 2 лвл клирика. На 6лвл получаете сопротивление кислоте 10, на 12лвл – 20, на 20 иммунитет к кислоте. Бонусные заклинания: 1st—magic stone, 2nd—soften earth and stone, 3rd—stone shape, 4th—spike stones, 5th—wall of stone, 6th—stoneskin, 7th—elemental body IV (earth only), 8th—earthquake, 9th—elemental swarm (earth spell only).

Evil Domain

Вы можете 3+модМудрости раза в день совершить касательную атаку, чтобы сделать цель sickened. Для злых существ это хорошая способность и не несет вреда. Длительность равна 1/2лвл клирика. На 8лвл можете наделяете касательное оружие нечестивостью, длительностью равной 1/2лвл клирика, +1 использование на 12,16,20лвл. Бонусные заклинания: 1st—protection from good, 2nd—align weapon (evil only), 3rd—magic circle against good, 4th—unholy blight, 5th—dispel good, 6th—create undead, 7th—blasphemy, 8th—unholy aura, 9th—summon monster IX (evil spell only).

Fire Domain

В течение 3+модМудрости раза в день, можете поразить цель в радиусе 30 футов огнём и нанести 1кб урона, +1 урон за каждые 2 лвл клирика. На 6лвл получаете к сопротивлению огня 10, на 12лвл – 20, а на 20 иммуны к огню. Бонусные заклинания: 1st—burning hands, 2nd—produce flame, 3rd—fireball, 4th—wall of fire, 5th—fire shield, 6th—fire seeds, 7th—elemental body IV (fire only), 8th—incendiary cloud, 9th—elemental swarm (fire spell only).

Glory Domain

Вы можете использовать, 3+модМудрости раза в день стандартным действием, касательное благословление, которое даёт бонус к броску. Бонус пропадает после использования или по прошествии 1 часа после касания. Бонус дается на проверки навыков основанных на Харизме и способностях основанных на Харизме в количестве лвл клирика. На 8лвл стандартным действием можете создать 30 футовую ауру и все союзники, включая вас будут под эффектом аналогичного заклинания sanctuary со сложностью 10+1/2лвл клирика+модМудрости. Длительность раундов равна лвл клирика в день, не обязательно последовательно. Эффект заканчивается для союзника если он выйдет из

ауры или атакует противника, эффект заканчивается для всех если вы атакуете. Бонусные заклинания: 1st—shield of faith, 2nd—bless weapon, 3rd—searing light, 4th—holy smite, 5th—righteous might, 6th—undead to death, 7th—holy sword, 8th—holy aura, 9th—gate.

Good Domain

Стандартным действием 3+модМудрости раз в день можете коснуться и добавить священный бонус к БА, проверкам навыков, проверкам способностей и СБ равное 1/2лвл клирика, минимум 1. На 8лвл касательному оружию можете дать святой атрибут длительностью раундов в 1/2лвл клирика. +1 использование на 12,16,20лвл. Бонусные заклинания: 1st—protection from evil, 2nd—align weapon (good only), 3rd—magic circle against evil, 4th—holy smite, 5th—dispel evil, 6th—blade barrier, 7th—holy word, 8th—holy aura, 9th—summon monster IX (good spell only).

Healing Domain

Вы можете 3+модМудрости раз в день стандартным действием коснуться существо с 0 или ниже ХП и вылечить его на 1к4, +1 ХП за каждые 2 лвл клирика. На блвл все ваши лечащие заклинания получают усиление +50%, не действует на нежить и не суммируется с Empower Spell фитом. Бонусные заклинания: 1st—cure light wounds, 2nd—cure moderate wounds, 3rd—cure serious wounds, 4th—cure critical wounds, 5th—breath of life, 6th—heal, 7th—regenerate, 8th—mass cure critical wounds, 9th—mass heal.

Knowledge Domain

Вы можете коснуться существа, чтобы узнать о его способностях и слабых сторонах. При успешной атаке вы узнаете информацию как будто совершили проверку знание 15+лвл клирика+модМудрости. С блвл можете использовать ясновиденья и ясновысказания по желанию, как аналогичное заклинание с уровнем заклинателя равное лвл клирика. Длительность равна лвл клирика на 1 раунд в день, раунды могут идти не последовательно. Бонусные заклинания: 1st—comprehend languages, 2nd—detect thoughts, 3rd—speak with dead, 4th—divination, 5th—true seeing, 6th—find the path, 7th—legend lore, 8th—discern location, 9th—foresight.

Law Domain

Вы 3+модМудрости раз в день можете стандартным действием на 1 раунд коснуться существа и дать священный бонус к БА, проверкам навыков и способностей, СБ. Вместо броска 1к20 существо может выбрать 11. На 8лвл можете наделять касательное оружие законным атрибутом на количество раундов равное лвл клирика. +1 использование на 12,16,20лвл. Бонусные заклинания: 1st—protection from chaos, 2nd—align weapon (law only), 3rd—magic circle against chaos, 4th—order's wrath, 5th—dispel chaos, 6th—hold monster, 7th—dictum, 8th—shield of law, 9th—summon monster IX (law spell only).

Liberation Domain

Можете раз в день двигаться игнорируя препятствия при передвижении на количество раундов равное лвл клирика. Раунды могут идти не по порядку. На 8 лвл на количество раундов равное лвл клирика генерирует ауру в радиусе 30 футов и все союзники игнорируют эффекты confused, grappled, frightened, panicked, paralyzed, pinned, or shaken. Раунды могут идти не по порядку. Бонусные заклинания: 1st—remove fear, 2nd—remove paralysis, 3rd—remove curse, 4th—freedom of movement, 5th—break enchantment, 6th—greater dispel magic, 7th—refuge, 8th—mind blank, 9th—freedom.

Luck Domain

Можете 3+модМудрости раз в день, стандартным действием коснуться существо и добавить удачи. В следующий раунд в любое время, существо может бросить 2к20 и выбрать лучший бросок. На блвл можете перебросить 1 бросок до объявления результата, вы должны принять 2-й бросок даже если он хуже. +1 использование на 12,18лвл. Бонусные заклинания: 1st—true strike, 2nd—aid, 3rd—protection from energy, 4th—freedom of movement, 5th—break enchantment, 6th—mislead, 7th—spell turning, 8th—moment of prescience, 9th—miracle.

Madness Domain

В ближнем бою, касательной атакой, вселяете в существо безумие 3+модМудрости раз в день. Выберете 1 из следующих характеристик: БА, СБ, проверкам навыков. К выбранному параметру добавляется +1/2лвл клирика (минимум 1), к 2-м другим штраф -1/2лвл клирика (минимум 1),

эффект исчезает через 3 раунда. На 8лвл генерируете 30 футовую ауру на количество раундов равное лвл клирика, раунды не обязательно идут последовательно. Враги совершают СБВ против 10+1/2лвл клирика +модМудрости или становятся confusion. Если СБ успешен враг иммунен к ней в течении 24 часов. Если выйти из ауры эффект сразу пропадает. Бонусные заклинания: 1st—lesser confusion, 2nd—touch of idiocy, 3rd—rage, 4th—confusion, 5th—nightmare, 6th—phantasmal killer, 7th—insanity, 8th—scintillating pattern, 9th—weird.

Magic Domain

Вы можете стандартным действием 3+модМудрости раза в день своё оружие ближнего боя заставить полететь и ударить врага в радиусе 30 футов и мгновенно вернуться. Эта дальняя атака и позволяет использовать бонус мудрости вместо ловкости на БА, бонус к урону силы всё также добавляется. Эта способность не может быть использована для манёвров. На 8 лвл вы можете в ближнем бою касательной атакой рассеять магию, как аналогичное заклинание. +1 использование на 12,16,20лвл. Бонусные заклинания: 1st—identify, 2nd—magic mouth, 3rd—dispel magic, 4th—imbue with spell ability, 5th—spell resistance, 6th—antimagic field, 7th—spell turning, 8th—protection from spells, 9th—mage's disjunction.

Nobility Domain

Стандартным действием 3+модМудрости раз в день можете вдохновить существо в пределах 30 футов. Получает +2 бонус морали к БА, проверкам навыкам и способностей, СБ на количество раундов равное 1/2лвл клирика, минимум 1. На 8лвл получаете лидерство как бонусный фит и +2 бонус для проверки лидерства для тех у кого тоже божество. Бонусное заклинание: 1st—divine favor, 2nd—enthrall, 3rd—magic vestment, 4th—discern lies, 5th—greater command, 6th—geas/quest, 7th—repulsion, 8th—demand, 9th—storm of vengeance.

Plant Domain

Свободным действием, 3+модМудрости раза в день, можете превратить руки в прочное дерево покрытое мелкими шипами. Ваши рукопашные атаки не провоцируют атаки по возможности и наносят смертельный урон. И получает бонус на урон равный 1/2лвл клирика, минимум 1. На 6лвл свободным действие выращиваете из себя шипы, если противник атакует вас оружием ближнего боя без досягаемости, он получает 1кб урона, +1 за каждые 2 лвл клирика. Способность длится в течении раундов равных лвл клирика в день, не обязательно последовательно. Domain Spells: 1st—entangle, 2nd—barkskin, 3rd—plant growth, 4th—command plants, 5th—wall of thorns, 6th—repel wood, 7th—animate plants, 8th—control plants, 9th—shamble.

Protection Domain

Получаете +1 бонус к СБ, бонус увеличивается на +1 на 5,10,15,20лвл. Стандартным действием 3 +модМудрости раза в день можете коснуться союзника добавив ему свою сопротивляемость к СБ на 1 минуту, сами вы теряете этот бонус на 1 минуту. На 8лвл в 30 футовой ауры вы и ваши союзники получают +1 бонус отклонения к КД и +5 сопротивления от кислоты, холода, огня, электричества и звука в течении раундов равным лвл клирика, раунды не обязательно идут по порядку. Бонус отклонения увеличивается на +1 на 12,16,20лвл. На 14лвл сопротивления увеличиваются до 10. Бонусные заклинания: 1st—sanctuary, 2nd—shield other, 3rd—protection from energy, 4th—spell immunity, 5th—spell resistance, 6th—antimagic field, 7th—repulsion, 8th—mind blank, 9th—prismatic sphere.

Repose Domain

Касательной атакой, 3+модМудрости раза в день, можете ввести существо в staggered на 1 раунд, если существо уже в staggered, то оно засыпает на 1 раунд. На нежити эффект длится вашему модМудрости. На 8лвл в течении раундов равных лвл клирика, генерируете 30 футовую ауру. Живые существа в этой области иммунны к эффектам смерти, высасыванию энергии и уровней, не снимает уже имеющийся эффект, но в ауры этот эффект не действует. Раунды не обязательно идут последовательно. Бонусные заклинания: 1st—deathwatch, 2nd—gentle repose, 3rd—speak with dead, 4th—death ward, 5th—slay living, 6th—undeath to death, 7th—destruction, 8th—waves of exhaustion, 9th—wail of the banshee.

Rune Domain

Вы получаете написание свитков в качестве бонусного фита. Вы можете стандартным действием создать взрывную руну в любой соседней области, которая будет наносить 1кб урона, +1 за каждый лвл клирика. Тип урона выбирается при создании: холод, огонь, кислота,

электричество. Руна невидима, и длится в течении количества раундов за лвл клирика или пока не активируется. Вы не можете создать руну в уже занятом пространстве. Для заклинания рассеивания руна считается 1лвл. Сложность обнаружить руну 26. Обезвредить 26. Можете создавать 3+модМудрости рун. На 8лвл можете добавить еще 1 заклинания из тех что можете использовать. Оно будет влиять только на то существо которое активировало руну. Заклинание должно быть на 1 уровень ниже чем самое сильное из списка клирика. Бонусные заклинания: 1st—erase, 2nd—secret page, 3rd—glyph of warding, 4th—explosive runes, 5th—lesser planar binding, 6th—greater glyph of warding, 7th—instant summons, 8th—symbol of death, 9th—teleportation circle.

Strength Domain

Стандартным действием, 3+модМудрости раза в день, можете коснуться существа, чтобы добавить ему зачарованный бонус силы на 1 раунд в размере ½ от лвл клирика на боевые маневры, ближние атаки, проверок основанных на силе. На 8лвл можете добавить лвл клирика как зачарованный бонус к Силе и длительности раундов в день. Этот бонус распространяется только на проверки и навыки основанные на Силе. Раунды не обязательно идут по порядку. Domain Spells: 1st—enlarge person, 2nd—bull's strength, 3rd—magic vestment, 4th—spell immunity, 5th—righteous might, 6th—stoneskin, 7th—grasping hand, 8th—clenched fist, 9th—crushing hand.

Sun Domain

Каждый раз когда с помощью позитивной энергии наносите урон нежити, добавьте к урону лвл клирика, теперь этот урон наносится без возможности СБ. На 8лвл в радиусе 30 футов создаете нимб света, как эффект заклинания дневной свет. Заклинания и подобные способности с тёмным атрибутом автоматически рассеиваются. Длительность равна лвл клирика на раунд в день. Раунды не обязательно последовательные. Бонусные заклинания: 1st—endure elements, 2nd—heat metal, 3rd—searing light, 4th—fire shield, 5th—flame strike, 6th—fire seeds, 7th—sunbeam, 8th—sunburst, 9th—prismatic sphere.

Travel Domain

Увеличиваете базовую скорость на 10 футов. Свободным действием увеличиваете мобильность на 1 раунд, игнорируете все штрафы из-за сложных рельефов местности. Можете использовать 3+модМудрости раза в день. На 8 лвл можете телепортироваться на 10 футов за лвл клирик. Телепортация использует 5 футовый шаг и не провоцирует атаку по возможности. Вы должны быть в прямой видимости места телепортации, можете взять готовых существ в телепортацию, но равномерно тратя дальность за каждого. Бонусные заклинания: 1st—longstrider, 2nd—locate object, 3rd—fly, 4th—dimension door, 5th—teleport, 6th—find the path, 7th—greater teleport, 8th—phase door, 9th—astral projection.

Trickery Domain

Добавляете к классовым навыкам Блеф, маскировку, Скрытность. Вы можете создать иллюзию самого себя, 3+модМудрости раз в день, действием движения. Способность аналогична заклинанию mirror image в течении раундов равного лвл клирика или пока не будет уничтожена. Можете иметь не более 1 иллюзии одновременно, не суммируется с аналогичным заклинанием. На 8лвл можете создать иллюзию самого себя и любых союзников в радиусе 30 футов, в течении раундов на лвл клирика. В противном случае функционирует как заклинание veil. Раунды не обязательно последовательные. Бонусные заклинания: 1st—disguise self, 2nd—invisibility, 3rd—nondetection, 4th—confusion, 5th—false vision, 6th—mislead, 7th—screen, 8th—mass invisibility, 9th—time stop.

War Domain

Божества: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa. Вы можете, 3+модМудрости раз в день, стандартным действием коснуться существа и дать бонус урона в ближнем бою равный 1/2лвл клирика, минимум 1. На 8лвл можете использовать любой боевой фит, вы должны соответствовать предпосылкам, в течении раундов за лвл клирика. Раунды не обязательно последовательно. Можете изменить фит каждый раз при использовании. Бонусные заклинания: 1st—magic weapon, 2nd—spiritual weapon, 3rd—magic vestment, 4th—divine power, 5th—flame strike, 6th—blade barrier, 7th—power word blind, 8th—power word stun, 9th—power word kill.

Water Domain

Вы можете, 3+модМудрости раза в день, касательной атакой в радиусе 30 футов нанести урон льдом равный 1к6, +1 урона за каждые 2 лвл клирика. На 6лвл получаете

сопротивляемость холоду 10, на 12лвл – 20, на 20лвл иммунитет к холоду. Бонусные заклинания: 1st—obscuring mist, 2nd—fog cloud, 3rd—water breathing, 4th—control water, 5th—ice storm, 6th—cone of cold, 7th—elemental body IV (water only), 8th—horrid wilting, 9th—elemental swarm (water spell only).

Weather Domain

Вы можете, 3+модМудрости раза в день, стандартным действием создать взрыв бури не дальше 30 футов, нанося 1к6 не смертельного урона, +1 не смертельного урона за 2 лвл клирика. Враг пострадавший от взрыва переносит штрафы -2 к БА на 1 раунд. На 8лвл можете использовать lightning, количество болтов равно лвл клирика. В радиусе 30 футов можете стандартным действием поразить всех врагов, но не дальше и не более 1 болта во врага. Эта способность функционирует иначе чем заклинание call lightning. Бонусные заклинания: 1st—obscuring mist, 2nd—fog cloud, 3rd—call lightning, 4th—sleet storm, 5th—ice storm, 6th—control winds, 7th—control weather, 8th—whirlwind, 9th—storm of vengeance.

Маг: Знает как обращаться с дубиной, кинжалом, лёгким и тяжелым арбалетом и посохом.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности	Использовать закл. в день/заготовлено									
		Стойк.	Рефл.	Воли		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	0	0	+2	Arcane bond, arcane school, cantrips, Scribe Scroll	/3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	0	0	+3		/4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		/4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		/4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4	Bonus feat	/4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		/4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		/4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		/4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		/4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	Bonus feat	/4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		/4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8		/4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		/4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9		/4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9	Bonus feat	/4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+8/+3	+5	+5	+10		/4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		/4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		/4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		/4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	Bonus feat	/4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Заклинания – маг использует arcane заклинания из списка заклинаний мага/чародея. Чтобы использовать заклинания у мага параметр Интеллекта должен быть 10+лвл заклинания. Маг может использовать определённое количество заклинаний в день и дополнительное использования за счет высокого Интеллекта. Магу надо подготавливать заклинания из списка ему известных. После 8-ми часового отдыха, нужно потратить час чтобы заготовить заклинания которые будет использовать.

Bonus Languages – может выучить Драконий язык в дополнение к списку расовых языков которые может учить.

Arcane Bond – с 1лвл появляется мощная связь с предметом или существом. После того как маг выбрал какая связь, она не может быть изменена. Если это предмет он появляется у мага бесплатно и должен быть 1 из следующих предметов: амулет, кольцо, посох, палочка или оружие. Чтобы использовать предмет амулет и кольцо должны быть надеты, а посох, палочка или оружие должны быть в руках. Предмет также занимает соответствующий слот магического предмета. Если предмет утерян, то чтобы произносить заклинания магу надо проходить проверку Концентрации 20+лвл заклинания или потерять заклинание если не прошел. Предмет можно использовать 1 раз в день, чтобы использовать любое заклинание которое есть в книги магии и которое может произнести маг, даже если оно не подготовлено. Это заклинание не может быть изменено метамагическими навыками или другими способами. Нельзя использовать заклинание из

запрещенной школы магии. Маг может добавить магические способности вещи с помощью фитов по созданию вещей. Если предмет палочка по после окончания всех зарядов она не разрушается, а может быть использована для создания новой, она сохраняет свои свойства связанного предмета. Если владелец такого предмета умирает или если меняется тип предмета, то старый предмет теряет свои способности и становится обычным превосходным предметом. Никто кроме конкретного мага не может пользоваться связанным предметом. Если предмет поврежден, он будет полностью восстановлен как только маг подготовит новые заклинания на день. Если предмет уничтожен, его можно восстановить ритуалом длительностью 8 часов и стоимостью 200 з.м. за лвл заклинателя плюс стоимость превосходного предмета. Новый предмет не получает магических свойств старого предмета.

Существо (фамильяр) путешествует с магом, имеет определённый внешний вид и свои характеристики согласно таблице. Оно является магическим зверем. Существо приносит магу бонус только если не дальше 1 мили от него. Если может от нескольких классов, то уровни существа суммируются. Если существо умерло или потерялось, то оно может быть заменено через неделю после проведения ритуала стоимостью 200 з.м. за лвл мага и длительностью 8 часов.

Familiars

Маг получает фамильяра, некогда раньше обычное животное, теперь магического зверя со своими старыми и новыми способностями и бонусами. Некоторые бонусы действуют когда фамильяр не дальше 1 мили. Если фамильяр умирает маг может через неделю провести ритуал длительностью 8 часов и стоимостью 200 з.м. за лвл мага и получить нового фамильяра. Список бонусов предоставляемых каждым видом фамильяра.

Фамильяр	Спец способность
Летучая мышь	Маг получает +3 бонус к проверкам полёта
Кот	Маг получает +3 бонус к Скрытности
Ястреб	Маг получает базовое зрение и бонус +3 к проверкам Внимательности при ярком свете
Ящерица	Маг получает +3 бонус к проверкам взбирания
Сова	Маг получает базовое зрение и бонус +3 к проверкам Внимательности при темноте
Мышь	Маг получает +2 бонус к СБС
Ворон*	Маг получает +3 бонус проверке Оценивать
Гадюка	Маг получает +3 бонус проверке Блефа
Лягушка	Маг получает +3 бонус к ХП
Ласка	Маг получает +3 бонус к СБР

*может говорить на 1 языке мага, это сверхъестественная способность

Фамильяр использует свои базовые характеристики животного + следующие бонусы. Использует свой лвл или лвл мага что выше. Имеет половину ХП в половину ХП мага, округленную в низ.

Attacks – использует ББА мага и добавляет модСилы или Ловкостью к своим природным атакам ближнего боя. Для урона считается нормального размера.

Saving Throws – использует или ББС (СБС+2, СБР+2, СБВ+0) или мага (в пересчете от всех классов). Использует свои модификаторы к СБ, не может использовать бонусы мага.

Skills – для каждого навыка в котором есть ранг у фамильяра или мага, фамильяр может использовать эту способность с рангами мага или своими, смотря что выше. Использует свои модификаторы характеристик. В независимости от общего числа рангов, некоторые навыки могут иметь больше из-за способности фамильяра. Класовые навыки – Акробатика, Взбирание, Полет, Плавание, Скрытность, Внимательность.

Лвл мага	Природная броня	Интеллект	Спец. Способности
1-2	+1	6	Alertness, improved evasion, share spells, empathic link

3-4	+2	7	Deliver touch spells
5-6	+3	8	Speak with master
7-8	+4	9	Speak with animals of its kind
9-10	+5	10	
11-12	+6	11	Spell resistance
13-14	+7	12	Scry on familiar
15-16	+8	13	
17-18	+9	14	
19-20	+10	15	

Alertness – способность аналогичная фиту.

Improved Evasion – способность аналогичная монашеской.

Share Spells – вы можете применять заклинания цель которого «вы» на фамилльяра и даже те которые обычно не влияют на животных (магических животных).

Empathic Link – маг имеет эмпатическую связь с фамилльяром дальностью 1 миля. Может общаться только эмоциями и не может видеть глазами фамилльяра.

Deliver Touch Spells – маг может использовать касательные заклинания через фамилльяра если до этого его коснулся и передал ему. Если передал другое старое исчезает.

Speak with Master – маг может общаться устно с фамилльяром, другие существа не могут понять речь без помощи магии.

Speak with Animals of Its Kind – может общаться с такими же животными как и фамилльяр. Общение ограничивается интеллектом собеседника.

Spell Resistance – фамилльяр получает сопротивляемость магии 5+лвл мага.

Scry on Familiar – может наблюдать за фамилльяром раз в день как с помощью заклинания scrying.

Arcane School – может выбрать специализацию в 1-й школе магии получая дополнительные заклинания и возможности школы. Выбор сделанный на 1 лвл не может быть сменен. Маг который хочет специализироваться в 1 школе, должен выбрать 2 других запрещенных. Маг все же может заготовить заклинания из запрещенной школы затратив 2 слота под 1 заклинание. Кроме этого маг может пользоваться магическими предметами из запрещенной школы получая штраф -4 на все проверки связанные с этим предметом. Маг универсальной школы может подготавливать любые заклинания. Каждая школа даёт свои бонусы. Добавляет дополнительный слот под заклинания с 1лвл заклинаний. В этот слот маг должен заготавливать заклинание из своей школы. Маг может воздействовать на это заклинание с помощью метамагии, но использует ячейку более высокого лвл. Маг универсальной школы не получает дополнительный слот.

Cantrips – маг может подготовить заклинания 0лвл согласно таблице, оно может быть использовано повторно. Маг может использовать заклинания запрещенной школы, но за 2 слота.

Scribe Scroll – маг получает способность аналогичную фиту.

Bonus Feats – на 5,10,15,20лвл получает бонусные фиты из списка метамагических, по созданию вещей или Spell Mastery.

Spellbooks – маг может подготовить любое заклинание записанное в книге. Маг не может подготовить заклинание если его нет в книге, исключение read magic. Маг начинает игру зная все заклинания 0лвл (за исключением запрещенной школы) и 3х заклинаний 1лвл по своему выбору. Кроме этого дополнительное количество заклинаний 1 лвл равно модИнтеллекта. На каждом новом лвл добавляет 2 новых заклинаний своего или ниже лвл. В любое время может добавить себе в книгу заклинаний, заклинания из других книг магов (читай добавление заклинаний из других книг/свитков/по памяти).

Школы таинства:

Abjuration School

Resistance – вы получаете сопротивляемость выбранному типу энергии при подготовки заклинаний, каждый день может быть изменён. На 1лвл - 5, на 11лвл до 10, на 20лвл иммунитет.

Protective Ward – стандартным действием, 3+модИнтеллекта раза в день, создаете защитную ауру радиусом 10 футов, длительностью модИнтеллекта/раунды. Все союзники и вы получаете +1 бонус отклонения к КД, на 1 раунд. Увеличивается на +1 на 5,10,15,20лвл.

Energy Absorption – на 6лвл получаете поглощение энергии 3*лвл мага в день. Когда вы получаете урон вы сначала проверяете иммунитет, уязвимость, сопротивление и только потом поглощение энергии, сокращая максимум поглощений в день. Любые повреждения сверх поглощения наносятся нормально.

Conjuration School

Summoner's Charm – всякий раз когда вы используете заклинание призыва, увеличьте длительность призыва на 1 раунд за 2лвл мага, минимум 1. На 20-лвл можете призвать монстра на всегда, одновременно может быть призван только 1 монстр, можно отпустить старого и призвать нового.

Acid Dart – стандартным действием, 3+модИнтеллекта раза в день, можете касательной атакой, не дальше 30 футов, нанести 1к6 урона кислотой, +1 урона за 2 лвл мага.

Dimensional Steps – на 8лвл можете стандартным действием использовать телепортацию на 30 футов за лвл мага. Можно использовать как 5-футовый шаг не провоцируя атаки по возможности. Может взять с собой существ, тратя равномерно дальность перемещения на каждое существо.

Divination School

Forewarned – вы можете действовать в раунде внезапности, даже если провалили бросок Внимательности. Но по-прежнему принимаетесь застопым врасплох, пока не совершите действие. Получаете бонус к инициативе 1/2лвл мага, минимум 1. На 20лвл после вы можете взять природную 20 на бросок инициативы.

Diviner's Fortune – стандартным действием, 3+модИнтеллекта раза в день, можете коснуться существа добавив ему бонус на проверки навыков, способностей, БА, СБ в размере 1/2лвл мага, минимум 1, длительностью 1 раунд.

Scrying Adept – на 8лвл вы считаетесь под постоянным заклинанием detect scrying. Можете наблюдать через фамильяра. Хорошо знакомые для вашего фамильяра получают штраф -10 на проверку заметить ваше слежение.

Enchantment School

Enchanting Smile – вы получаете зачарованный бонус на проверки Блефа, Дипломатии, Запугивания. Увеличивается на +1 на 5,10,15,20лвл. На 20лвл когда преуспеваете в СБ против школы enchantment, заклинание возвращается в заклинателя как с помощью заклинания spell turning.

Dazing Touch – в ближнем бою, 3+модИнтеллекта раза в день, касательной атакой можете заставить существо стать dazed. Существо с большим лвл чем маг игнорирует.

Aura of Despair – на 8лвл можете создать 30 футовую ауру длительностью лвл мага/раунд в день. Враги получают штраф на броски проверки навыков, способностей, БА, СБ и урона. Раунды могут идти не последовательно.

Evocation School

Intense Spells – каждый раз когда вы используете заклинание школы evocation наносящее урон, добавьте к урону 1/2лвл мага, минимум 1. Действует только на один заряд, а не все лучи, ракеты. Урон того же типа, что и у заклинания. На 20 лвл используя заклинания школы evocation, можете дважды пытаться пробить сопротивляемость магии выбрав лучший результат.

Force Missile – может использовать, 3+модИнтеллекта раза в день, аналогично заклинанию magic missile. Нанося урон 1к4+ урон от Intense Spells.

Elemental Wall – на 8лвл можете создать стену, длительностью лвл мага/раунд в день. Раунды должны быть последовательными. Эта стена наносит урон ядом или холодом, или электричеством или огнём, определяющийся при создании. В противном случае функционирует как wall of fire.

Illusion School

Extended Illusions – заклинания школы Illusions с длительностью «концентрация» увеличиваются продолжительностью на 2лвл мага за раунд в день, минимум 1, после прекращения концентрации. На 20лвл

заклинания с длительностью «концентрация» становится постоянным. Можете иметь только 1 постоянное заклинание Illusions, другое вызванное заменяет старое.

Blinding Ray – стандартным действием, 3+модИнтеллекта раз в день, касательной атакой в радиусе 30 футов стреляете во врага и делает его blinded на 1 раунд. Если лвл врага больше лвл мага то враг dazzled.

Invisibility Field – на 8лвл можете быстрым действием стать невидимым, длительностью лвл мага на раунд в день. Раунды могут быть не последовательными. Функционирует как greater invisibility.

Necromancy School

Power over Undead – вы получаете Command Undead или Turn Undead фит в качестве бонуса. Можете использовать channel energy, 3+модИнтеллекта раз в день, но только для этих фитов. Можете потом взять другие фиты Extra Channel и Improved Channel, но не Elemental Channel and Alignment Channel. Сложность СБ 10+1/2лвл мага+модХаризмы. На 20 лвл нежить не может совершать СБ против этой способности.

Grave Touch – стандартным действием, 3+модИнтеллекта раз в день, вблизи, касательной атакой можете сделать врага shaken, на количество раундов за 2 лвл мага, минимум 1. Если вы касаетесь существа уже shaken то оно становится frightened, если лвл ниже лвл мага.

Life Sight – на 8лвл получаете слепое виденье в радиусе 10 футов на количество раундов за лвл мага в день. Эта способность позволяет обнаруживать живых и неживых существ. Это зрение позволяет определить живое или нежить это существо. Механизмы и другие существа с этой способностью обнаружить нельзя. Увеличивается на 10 футов на 12,16,20 лвл.

Transmutation School

Physical Enhancement – вы получаете бонус зачарования +1 к одной физической характеристики (Сила, Ловкость, Тело), увеличивается на +1 на 5,10,15,20лвл. Вы можете изменить характеристику когда подготавливаете заклинания. На 20лвл выберите 2 физические характеристики.

Telekinetic Fist – стандартным действием, 3+модИнтеллекта раз в день, касательной атакой в радиусе 30 футов наносите дробящий урон телекинетическим кулаком 1к4 урона, +1 урона за 2лвл мага.

Change Shape – на 8лвл можете изменить свою форму на количество раундов за лвл мага. Раунды могут идти не последовательно. Эта способность работает как beast shape II или elemental body I. На 23 лвл как beast shape III or elemental body II.

Universalist School

Hand of the Apprentice – вы можете в качестве стандартного действие, 3+модИнтеллекта раз в день, заставить оружие из ваших рук вылететь, атаковать и мгновенно вернуться. Рассматривается как дальняя атака с добавлением бонуса силы к урону, но вместо бонуса ловкости к БА, добавляется бонус Интеллекта. Не может быть использована для выполнения combat maneuver.

Metamagic Mastery – на 8лвл можете использовать любой известный метамагический фит без увеличения длительности и уровня заклинания. +1 использование на 10,12,14,16,18,20лвл. Если заклинание изменяет лвл заклинания более чем на 1, то необходимо тратить 1 дополнительное использование за каждый лвл выше. Не меняет фактический уровень заклинания, не можете использовать способность для увеличения лвл заклинания больше чем можете скастовать.

Монах: Квалифицированы в простом оружии и с предметами тренировок - дубина, арбалет (легкий, тяжелый), кинжал, ручной топор, метательное копьё, кама, нунчаки, посох, сюрикены, сыангхэм, праща. Важные характеристики Мудрость, Ловкость, Сила.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	0	+2	+2	+2	Bonus feat, flurry of blows, stunning fist, unarmed strike
2	+1	+3	+3	+3	Bonus feat, evasion
3	+2	+3	+3	+3	Fast movement, maneuver training, still mind
4	+3	+4	+4	+4	Ki pool (magic), slow fall 20 ft.
5	+3	+4	+4	+4	High jump, purity of body
6	+4	+5	+5	+5	Bonus feat, slow fall 30 ft.
7	+5	+5	+5	+5	Wholeness of body
8	+6/+1	+6	+6	+6	Slow fall 40 ft.

9	+6/+1	+6	+6	+6	Improved evasion
10	+7/+2	+7	+7	+7	Bonus feat, ki pool (lawful), slow fall 50 ft.
11	+8/+3	+7	+7	+7	Diamond body
12	+9/+4	+8	+8	+8	Abundant step, slow fall 60 ft.
13	+9/+4	+8	+8	+8	Diamond soul
14	+10/+5	+9	+9	+9	Bonus feat, slow fall 70 ft.
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Quivering palm
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ki pool (adamantine), slow fall 80 ft.
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Timeless body, tongue of the sun and moon
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Bonus feat, slow fall 90 ft.
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Empty body
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfect self, slow fall any distance

Лвл	БА	Невооруженные повреждения	Бонус КД	Скорость без доспехов, м.(футов)	Урон монаха	
	Шквал ударов				Мален.	Больш.
1	-1/-1	1d6	+0	+0	1d4	1d8
2	0/0	1d6	+0	+0	1d4	1d8
3	+1/+1	1d6	+0	+3(10)	1d4	1d8
4	+2/+2	1d8	+1	+3(10)	1d6	2d6
5	+3/+3	1d8	+1	+3(10)	1d6	2d6
6	+4/+4/-1	1d8	+1	+6(20)	1d6	2d6
7	+5/+5/0	1d8	+1	+6(20)	1d6	2d6
8	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+6(20)	1d8	2d8
9	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+9(30)	1d8	2d8
10	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+9(30)	1d8	2d8
11	+9/+9/+4/+4/-1	1d10	+2	+9(30)	1d8	2d8
12	+10/+10/+5/+5/0	2d6	+3	+12(40)	1d10	3d6
13	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+12(40)	1d10	3d6
14	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+12(40)	1d10	3d6
15	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+15(50)	1d10	3d6
16	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d8	+4	+15(50)	2d6	3d8
17	+15/+15/+10/+10/+5/+5/0	2d8	+4	+15(50)	2d6	3d8
18	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+18(60)	2d6	3d8
19	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+18(60)	2d6	3d8
20	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+18(60)	2d8	4d8

AC Bonus – когда монах без брони и не нагружен, он добавляет свой бонус Мудрости к КД и CMD. С 4-го уровня увеличивает КД и CMD на +1 и улучшает на +1 на 8,12,16,20лвл. Эти бонусы он не теряет когда застан врасплох и против касательных атак. Теряет, только если обездвижен, беспомощен, носит броню или щит, несет среднюю или тяжелую нагрузку.

Flurry of Blows – с 1го уровня может совершать шквал ударов, совершая дополнительные атаки как указано в таблице с помощью природных атак или оружия монаха. (Two-Weapon Fighting, Improved Two-Weapon Fighting и Greater Two-Weapon Fighting не суммируются). На 8-м и 15лвл эта способность улучшается. Монах добавляет полный бонус силы к урону с 1 и 2-й руки. Может заменить часть шквала удара на обезоруживание, опрокидывание, раскалывания. Не может использовать естественные атаки для совершения дополнительных атак во время шквала ударов. Монах считается вооруженным и наносит больше урона от природных атак согласно таблице.

Bonus Feat - получает бонусный фит из списка: Catch Off-Guard, Combat Reflexes, Deflect Arrows, Dodge, Improved Grapple, Scorpion Style, and Throw Anything. На 6-м можно выбрать из: Gorgon's Fist, Improved Bull Rush, Improved Disarm, Improved Feint, Improved Trip, and Mobility. На 10-м можно выбрать из: Improved Critical, Medusa's Wrath, Snatch Arrows, and Spring Attack. Даже если монах не удовлетворяет предпосылкам.

Stunning Fist – способность аналогичная фиту. На 4-м лвл может заменить на эффект усталости. На 8-м эффект sickened в течении 1 минуты. На 12м staggered в течении 1кб+1раунд. На 16-м всегда слепым или глухим. На 20м парализовать цель на 1кб+1раунд. Эффект выбирается до броска кубика на попадание. Одинаковые эффекты не суммируются, но длительность эффекта продлевается.

Evasion – со 2-го лвл монах может уклониться и полностью избежать урон от заклинаний и способностей позволяющих совершать СБР. Если СБР провален, урон переносится полностью. Способность не работает когда монах в броне или беспомощен.

Fast Movement – с 3-го лвл монах получает бонус зачарования к скорости передвижения согласно таблице.

Maneuver Training – с 3-го лвл монах добавляет свой лвл к СМВ.

Still Mind – с 3-го лвл монах получает +2 бонус против заклинаний и эффектов.

Ki Pool – с 4-го лвл монах получает сверхъестественную ки энергию. Количество ки энергии равно 1/2лвл монаха+модМудрости. Использование 1 ки энергии делает оружие магическим для преодоления сопротивления. На 10лвл атака считается законной для преодоления сопротивления. С 16-го ка атака алмазным оружием. Во время шквала ударов 1 ки энергия позволяет совершить 1 атаку с максимальным БА. Так же 1 единица может увеличить скорость на 20футов в течении 1 раунда. Еще 1 единица может дать +4 уклонения к КД на 1 раунд. Любое из этих действий активируется быстрым действием. Энергия ки восстанавливается каждое утро после 8 часов сна.

Slow Fall – с 4-го лвл монах при падении может касаться рукой стены для уменьшения высоты падения на 20 футов. На 20лвл может падать, цепляясь за стену с любой высоты без получения урона.

High Jump – с 5-го лвл монах добавляет свой лвл на все проверки акробатики, и они считаются с разбега. Может добавить 1 ки энергии для получения бонуса +20 к акробатике на 1 раунд.

Purity of Body – с 5-го лвл иммунен ко всем болезням, в том числе магическим и сверхъестественным.

Wholeness of Body - с 7-го лвл с помощью 2 ки энергии стандартным действием может исцелить урон равный уровню монаха.

Improved Evasion – с 9-го лвл монах получает половину урона, если провалил СБР.

Diamond Body – с 11лвл иммунен ко всем видам яда.

Abundant Step – с 12лвл может проскользнуть между измерениями действием движения как заклинание dimension door, потратив 2 ки энергии. Уровень заклинателя равен уровню монаха, другие существа не могут перемещаться вместе с монахом.

Diamond Soul – с 13 лвл получает сопротивляемость заклинания равное 10+лвл монаха.

Quivering Palm – с 15 лвл монах 1 раз в день может создать вибрацию в теле врага, чтобы убить его. Использование способности объявляется до броска атаки. Существа иммунны к критическому урону, также не восприимчивы к этой способности. Если атака успешна враг переносит урон и монах может убить цель в любой момент на протяжении дней равное лвл монаха. Сложность СБС 10+1/2лвл монаха+модМудрости. Успешный СБ защищает от способности только этого монаха. Монах может иметь только 1 возможность использовать способность, если способность используется когда предыдущая не закончилась, то старая способность и её эффект пропадает.

Timeless Body – с 17лвл не имеет штрафов от старения и от заклинаний несущий эффект старения. Уже имеющиеся штрафы остаются в силе. Монах по прежнему умирает от старости.

Tongue of the Sun and Moon – с 17лвл может говорить с любым живым существом.

Empty Body - с 19лвл действием движения за 2 ки энергии может стать эфирным на 1 минуту как аналогичное заклинание.

Perfect Self - с 20лвл считается магическим существом. Рассматривается как аутсайдер для заклинаний и магических предметов. Получает сопротивляемость 10/хаотичность. В отличии от других аутсайдеров может быть воскрешен.

Паладин: Законно-добрый. Квалифицирован во всех видах простого и военного оружия, и всех типов доспехов и щитов (кроме башенных).

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности	Исп. закл. в день			
		СБС	СБР	СБВ		1	2	3	4
1	+1	+2	0	+2	Aura of good, detect evil, smite evil 1/day	-	-	-	-
2	+2	+3	0	+3	Divine grace, lay on hands	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	Aura of courage, divine health, mercy	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+4	Channel positive energy, smite evil 2/day	0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+4	Divine bond	1	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+5	Mercy	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+5	Smite evil 3/day	1	0	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+6	Aura of resolve	1	1	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+6	Mercy	2	1	-	-
10	+10/+5	+7	+3	+7	Smite evil 4/day	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura of justice	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Mercy	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Smite evil 5/day	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura of faith	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Mercy	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Smite evil 6/day	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura of righteousness	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Mercy	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Smite evil 7/day	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Holy champion	4	4	3	3

Заклинания - может использовать любые заклинания divine из списка заклинаний паладина.

Паладин должен иметь Харизму равную 10+лвл заклинания, чтобы использовать заклинание. Сложность СБ против заклинаний паладина 10+лвл заклинания +модХаризмы. Может использовать только определённое количество заклинаний в день и дополнительные заклинания за счёт высокой Харизмы как указано в таблице. Если указан 0 значит может использовать только за счёт высокой Харизмы. Паладин должен потратить 1 час в день чтобы в молитве заготовить заклинания, он должен выбрать какие заклинания будет заготавливать. На 3лвл паладин не имеет кастер лвл, на 4 и выше его кастер лвл равен лвл-3.

Aura of Good – паладин излучает ауру добра. Уровень ауры равен уровню паладина.

Detect Evil – может действием движения использовать обнаружение зла в пределах 60 футов на 1 предмете/объекте как аналогичное заклинание, как будто изучал в течении 3-х раундов. Сосредоточив внимание на 1 объекте, паладин не обнаруживает зло в любых других объектах.

Smite Evil – 1 раз в день взывает к силам добра. Если цель злая, то быстрым действием метит цель и получает против цели бонус к БА равный модХаризме, бонус урона равный лвл паладина (если цель аутсайдер, дракон нежить или нежить то 2 к урону за 1 лвл паладина). Автоматически преодолевает все сопротивляемости цели. Получает бонус отклонения к КД равное модХаризмы, против меченого врага. Если цель не злая, то способность зря расходуется. Метка висит на цели, пока она не умрёт или пока паладин не восстановит способность или не использует на ком-то другом. На 4,7,10,13,16,19 получает дополнительное использование способности в день.

Divine Grace – со 2лвл паладин добавляет модХаризмы на все СБ.

Lay On Hands – со 2лвл паладин может лечит раны. Может использовать 1/2лвл паладина+модХаризмы в день и восстанавливает 1кб за каждые 2 лвл паладина. Активация стандартное действие, если сам себя то быстрым действие. Может наносить урон нежити касательной атакой без СБ, не провоцируя атаку по возможности.

Aura of Courage – с 3лвл иммунитет к страху. Союзники в пределах 10 футов получает +4 бонус морали против страха. Аура работает пока паладин в сознании.

Divine Health – с 3лвл иммунитет ко всем болезням.

Mercy – с 3лвл и на 6,9,12,15,18 паладин выбирает 1 эффект от которого лечит цель с помощью Lay On Hands. Такие эффекты как curse, disease, or poison исчезают по прохождении 1 часа после лечащего эффекта. На 3м лвл можно выбрать лечащий эффект от: **Fatigued** (-2 Сила и Ловкость, после 8 часов покоя проходит), **Shaken** (-2 к БА, СБ, проверкам навыков и способностей), **Sickened** (-2 к БА, урону оружием, СБ, проверкам навыков и способностей).

На 6-м из: **Dazed** (не может совершать никакие действия, штрафов к КД нет), **Diseased, Staggered** (только действие движение или стандартное, по прежнему может совершать быстрые и немедленные действия).

На 9м из: **Cursed, Exhausted** (движется с половинной скоростью, не может бежать и чаржится, -6 к Силе и Ловкости, через час отдыха становится Fatigued), **Frightened** (для этого надо взять лечащий эффект от Shaken) (существо должно бежит от источника страха; если нет возможности бежать, то будет сражаться получая штрафы -2 к БА, СБ, проверкам навыков и способностей; существо может использовать спец способности и заклинания если для побега), **Nauseated** (от Sickened) (существо тошнит и оно не может атаковать, применять и сосредотачиваться на заклинаниях или совершать остальные действия требующие внимания, только действия передвижения в раунд), **Poisoned**.

На 12м лвл из списка: **Blinded** (слепнет и теряет бонус к ловкости,; -2 к КД; -4 на все проверки основанные на силе и ловкости; проверка Внимательности основанная на зрении проваливается; все противники имеют полное прикрытие; Проверка Акробатике 10 позволяет двигаться с половинной скоростью, если неудачна то падаешь; персонажи находящиеся длительное время в оглушении могут привыкнуть и не переносить некоторые штрафы), **Deafened** (-4 к инициативе; не может слышать; -4 к проверкам Внимательности и если основана на звуке то автоматически проваливается; 20% шанс провала заклинания с вербальным компонентом; персонажи находящиеся длительное время в оглушении могут привыкнуть и не переносить некоторые штрафы), **Paralyzed** (застыл на месте, не может сопротивляться, теряет все действия, Сила и Ловкость равна 0; летящее существо падает; плывущее может утонуть; существа могут двигаться через парализованного тратя 2 клетки перемещения на 1 клетку занимаемого пространства парализованного), **Stunned** (падает; теряет действие движение; -2 к КД; теряет бонус ловкости к КД). Все бонусы складываются между собой.

Channel Positive Energy – с 4лвл может пользоваться способностью аналогичной клирика. Лвл паладина считается как эффективный лвл клирика. Использование этой способности тратит 2 использования lay on hands. Способность основана на Харизме.

Divine Bond – с 5лвл 1 раз в день может использовать 1 из 2-х бонусов божественных возможностей.

После выбора не может быть заменена. Стандартным действие может призвать в оружие небесного духа в течении 1 минуты за лвл паладина. Оружие начинает светится как факел и получает бонус зачарования +1, этот бонус увеличивается на +1 на 8,11,14,17,20 но не больше +6 на 20лвл. Этот бонус может быть добавлен в оружие с уже существующим бонусом зачарования, но не больше +5. Или может быть использовано для добавления 1 из следующих бонусов: axiomatic, brilliant energy, defending, disruption, flaming, flaming burst, holy, keen, merciful, and speed. Стоимость за улучшение в таблице создания магического оружия. Одинаковые бонусы не суммируются, но новые работают. Эти бонусы даются только паладину. Количество использований увеличивается на +1 на 9,13,17лвл. Если это оружие будет разрушено, то паладин теряет способность призывать духа в течении 30 дней или пока не получит лвл и берет штрафы -1 на БА и урон от оружия.

Второй тип позволяет получить паладину умного, сильного и верного спутника. Обычно это тяжелая лошадь для средних паладинов или пони для маленьких. Хотя возможны и экзотические спутники: кабан, верблюд, собака из списка друида с как минимум Интеллектом 6, используя лвл паладина как лвл друида для спутника. Один раз в день стандартным действием может призвать спутника с уровнем заклинателя 1/3 от лвл паладина. Количество использований увеличивается на +1 на 9,13,17лвл. Если этот спутник будет убит, то паладин теряет способность призывать в течении 30 дней или пока не получит лвл и берет штрафы -1 на БА и урон от оружия. На 11 лвл спутник получает небесный подтип и становится магическим зверем. На 15лвл получает сопротивляемость заклинаниям 11+лвл паладина.

Aura of Resolve – на 8лвл иммунен к заклинаниям очаровывания и им подобным способностям. Союзники в пределах 10 футов получает +4 бонус морали против очаровывания. Аура работает пока паладин в сознании.

Aura of Justice – с 10лвл паладин быстрым действием может потратить 2 использования Smite Evil для того чтобы предоставить всем союзникам в радиусе 10футов возможность использовать Smite Evil со своими бонусами. Союзники должны использовать эту способность в начале хода, злые не получают эту возможность.

Aura of Faith – с 14лвл оружие паладина рассматривается как доброе для преодоления сопротивлений в радиусе 10футов. Работает пока паладин в сознании.

Aura of Righteousness – с 17 лвл паладин получает снижение повреждений на 5/зло и иммунитет к заклинаниям принуждения и подобным заклинаниям способностей. Союзники в радиусе 10 футов получают бонус +4 против принуждающих эффектов. Работает пока паладин в сознании.

Holy Champion - с 20лвл становится вестником власти бога. Снижение сопротивления становится 10/зло. Каждый раз, когда использует Smite Evil и успешно попадает по злому аутсайдеру, так же подвергает заклинанию изгнание как аналогичное заклинание banishment, лвл паладина равен уровню заклинателя, оружие используется как святой символ. После эффекта изгнания и нанесения урона Smite Evil заканчивается. Каждый раз, когда использует channels positive energy или lay on hands лечит максимальное количество здоровья.

Code of Conduct – паладин должен быть законно-доброго мировоззрения, теряет все бонусы, кроме профессии, если совершает злодеяние. Кроме того паладин уважает законную власть, действует с честью, не врёт, не обманывает, не использует яд, помогает нуждающимся (при условии что не используют во зло или для хаотических последствий), наказывает тех кто вредит невинным.

Associates – может быть в группе с хорошими или нейтральными союзниками, избегает работы с символами зла и теми, кто оскорбляет его моральный кодекс. В исключительных случаях может объединится со злом для победы над еще большим злом. В это время паладин будет пытаться искупить вынужденное объединение в такой союз.

Рейнджер: Важные характеристики – Ловк, Сила, Мудр. Квалифицирован во всем простом и военном оружии, легкими и средними доспехами и щитами (кроме башенных).

Лвл	ББА	Спас-броски			Особые способности	Исп. закл. в день			
		Стойк.	Рефл.	Воли		1	2	3	4
1	+1	+2	+2	0	1st favored enemy, track, wild empathy	-	-	-	-
2	+2	+3	+3	0	Combat style feat	-	-	-	-
3	+3	+3	+3	+1	Endurance, 1st favored terrain	-	-	-	-
4	+4	+4	+4	+1	Hunter's bond	0	-	-	-
5	+5	+4	+4	+1	2nd favored enemy	1	-	-	-
6	+6/+1	+5	+5	+2	Combat style feat	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+5	+2	Woodland stride	1	0	-	-
8	+8/+3	+6	+6	+2	Swift tracker, 2nd favored terrain	1	1	-	-
9	+9/+4	+6	+6	+3	Evasion	2	1	-	-
10	+10/+5	+7	+7	+3	3rd favored enemy, combat style feat	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Quarry	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Camouflage	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3rd favored terrain	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Combat style feat	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4th favored enemy	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Improved evasion	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Hide in plain sight	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4th favored terrain, combat style feat	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Improved quarry	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5th favored enemy, master hunter	4	4	3	3

Заклинания - может использовать любые заклинания divine из списка заклинаний рейнджера.

Рейнджер должен иметь Мудрость равную 10+лвл заклинания, чтобы использовать заклинания. Сложность СБ против заклинаний рейнджера 10+лвл заклинания +модМудрость. Может использовать только

определённое количество заклинаний в день и дополнительные заклинания за счёт высокой Мудрости как указано в таблице. Если указан 0 значит может использовать только за счёт высокой Мудрости. Рейнджер должен потратить 1 час в день чтобы в заготовить заклинания, он должен выбрать какие заклинания будет заготавливать. На 3лвл паладин не имеет кастер лвл, на 4 и выше его кастер лвл равен лвл-3.

Favored Enemy – выбирает 1 тип существ из списка и получает бонус +2 к Блефу, Знанию, Отслеживанию, Чувство мотива, Выживания, БА и урону от оружия. Рейнджер может совершать проверку Знания нетренированную против этого типа существ. На 5,10,15,20 выбирает дополнительного врага и бонус у уже выбранных вырастает на +2. Если враг попадает более чем в 1 категории, то действует только максимальный бонус.

Категории избранных врагов рейнджера.

Тип (подтип): Аберрации, Животные, Механизмы, Драконы, Феи, Гуманоиды (водные), Гуманоиды (дварфы), Гуманоиды (эльфы), Гуманоиды (гиганты), Гуманоиды (гоблины), Гуманоиды (гнолы), Гуманоиды (гномы), Гуманоиды (халфлинги), Гуманоиды (люди), Гуманоиды (орки), Гуманоиды (рептилии), Гуманоиды (другие подтипы), Магические твари, Монстроидные гуманоиды, Слизь, Внешний (воздушный), Внешний (хаотичный), Внешний (земляной), Внешний (злой), Внешний (огненный), Внешний (добрый), Внешний (законный), Внешний (местный), Внешний (водный), Растения, Нежить, Паразиты.

Track – добавляет 1/2лвл к проверкам Выживания, минимум 1.

Wild Empathy – способность аналогичная друидской.

Combat Style Feat – со 2лвл выбирает 1 из 2х стилей боя, ближний или дальний. Получает фиты в зависимости от выбора. Если дальний то выбирается 1 фит из следующего списка: Far Shot, Point Blank Shot, Precise Shot, and Rapid Shot. На 6-м лвл еще 1 фит из списка: Improved Precise Shot and Manyshot. На 10м из: Pinpoint Targeting and Shot on the Run.

Если ближний стиль боя то на 2м лвл из: Double Slice, Improved Shield Bash, Quick Draw, and Two-Weapon Fighting. На 6м из: Improved Two-Weapon Fighting and Two-Weapon Defense. На 10м из: Greater Two-Weapon Fighting and Two-Weapon Rend.

Эти бонусы рейнджер получает, когда без доспехов, в легких или средних. В тяжелых или если несет тяжелую нагрузку бонусы теряются. Стиль выбирается 1 раз и не может быть изменён.

Endurance – с 3лвл получает способность аналогичную фите.

Favored Terrain – с 3лвл выбирает тип местности из списка и получает +2 бонус к проверкам Инициативы, Знанию географии, Внимательности, Скрытности и Выживанию в данной местности, также рейнджера нельзя выследить, хотя он может оставить следы по желанию. Может выбрать дополнительный тип местности на 8,13,18лвл и бонус у уже выбранных вырастает на +2. Если местность попадает более чем в 1 категории, то действует только максимальный бонус.

Избранные типы местности рейнджера: холодный (тундра, снег, ледники, лед), пустынный (песок и пустоши), лесной (хвойный и лиственный), джунгли, горный (в том числе и холмы), равнины, планы (выдрать один кроме материального плана), болота, подземный (пещеры и подземелья), городской (здания, улицы, канализации), водный (выше и ниже поверхности).

Hunter's Bond – с 4лвл образует магическую связь во время охоты, которая даёт 1 из 2х способностей.

После выбора, способность не может быть сменена. Появляется тесная связь с товарищами. Позволяет распространять в радиусе 30 футов половинный бонус против избранных врагов в течении раундов равное модМудрости. Этот бонус не суммируется с другими бонусами против избранных врагов, которыми обладают союзники, действует максимальный. Вторая способность образуем связь с компаньоном-животным. Рейнджер выбирает животное из списка: badger, bird, camel, cat (small), dire rat, dog, horse, pony, snake (viper or constrictor) or wolf. Животное аналогично спутнику-компаньону друида. Эффективный уровень рейнджера на 3 меньше друида для животного.

Woodland Stride – с 7-го лвл получает способность аналогичную друидской.

Swift Tracker – с 8лвл может перемещаться с нормальной скорости по следам без штрафа -5 или с двойной скоростью со штрафом -10 (вместо -20).

Evasion – с 9лвл получает способность аналогичную монаху.

Quarry - с 11 лвл может в качестве стандартного действия нацеливается на одну цель, в пределах видимости, и может брать 10, идя по её следам с нормальной скоростью. Кроме этого получает +2 к БА

проницательности против цели и все криты автоматически подтверждены. Рейнджер может иметь не более 1 цели и цель должна быть из списка выбранных врагов. Может отменить эффект свободным действием в любой момент, но не сможет выбрать новую в течении 24 часов. Если рейнджер видит подтверждение что цель мертва, он может выбрать новую через час.

Camouflage – с 12 лвл может прятаться на любой избранной местности, даже если местность не имеет укрытий.

Improved Evasion - с 16лвл получает способность аналогичную монаху.

Hide in Plain Sight – с 17лвл рейнджер в избранной местности может совершать проверку Скрыться даже если он в поле зрения.

Improved Quarry – с 19лвл может активировать Quarry свободным действием и брать 20 при выслеживании с нормальной скоростью. Бонус проницательности к БА увеличивается до +4. Если цель убита, то новую может выбрать по прошествии 10 минут.

Master Hunter – с 20лвл всегда двигается с полной скоростью используя навык Выживания. Стандартным действием может совершить атаку с полным бонусом атак против избранного врага и если атака наносит урон то враг совершает СБС со сложностью $10 + 1/2$ лвл рейнджера + мод Мудрости или умирает.

Использовать 1 раз в день против каждого избранного врага, против одного и того же не чаще 1 в 24 часа.

Чародей: Обаяние определяет мощность, количество исп. заклинаний в день и сопротивляемость к заклинаниям чародея. Ловк, Тело. Квалифицирован во всех видах простого оружия. Число заклинаний известных чародеем не попадает под характеристику Обаяние. Способен вместо забытого старого заклинания выучивать новое. в отличии от жреца и мага не надо приготавливать заклинания.

Лвл	ББА	Спас-броски			Особое
		Стойк.	Рефл.	Воли	
1	0	0	0	+2	Bloodline power, cantrips, eschew materials
2	+1	0	0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	Bloodline power, bloodline spell
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	Bloodline spell
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	Bloodline feat, bloodline spell
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	Bloodline power, bloodline spell
10	+5	+3	+3	+7	
11	+5	+3	+3	+7	Bloodline spell
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	Bloodline feat, bloodline spell
14	+7/+2	+4	+4	+9	
15	+7/+2	+5	+5	+9	Bloodline power, bloodline spell
16	+8/+3	+5	+5	+10	
17	+8/+3	+5	+5	+10	Bloodline spell
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	Bloodline feat, bloodline spell
20	+10/+5	+6	+6	+12	Bloodline power

Заклинания чародея.

Использовать заклинаний в день/ известные									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
/4	3/2	-	-	-	-	-	-	-	-
/5	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-
/5	5/3	-	-	-	-	-	-	-	-
/6	6/3	3/1	-	-	-	-	-	-	-

/6	6/4	4/2	-	-	-	-	-	-	-
/7	6/4	5/2	3/1	-	-	-	-	-	-
/7	6/5	6/3	4/2	-	-	-	-	-	-
/8	6/5	6/3	5/2	3/1	-	-	-	-	-
/8	6/5	6/4	6/3	4/2	-	-	-	-	-
/9	6/5	6/4	6/3	5/2	3/1	-	-	-	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/3	4/2	-	-	-	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/3	5/2	3/1	-	-	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/3	4/2	-	-	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/3	5/2	3/1	-	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/4	6/3	4/2	-	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/4	6/3	5/2	3/1	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/4	6/3	6/3	4/2	-
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/4	6/3	6/3	5/2	3/1
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/4	6/3	6/3	6/3	4/2
/9	6/5	6/5	6/4	6/4	6/4	6/3	6/3	6/3	6/3

Заклинания – чародей использует arcane заклинания из списка заклинаний мага/чародея. Чтобы использовать заклинания Харизма чародея должна быть не ниже 10+лвл заклинания. Сложно СБ против заклинаний чародея 10+лвл заклинания+модХаризмы. Чародей может использовать только определённое количество заклинаний в день. За счёт высокой харизмы получает дополнительные использования в день. Чародей выучивает заклинания как указано в таблице.

На 4,6,8,10,12,14,16,20лвл может переучить только 1 заклинание. Он забывает старое заклинание и выучивает новое того же уровня. При получении лвл выбирает будет ли переучивать или нет.

Чародею не надо готовить заклинания, он может использовать любые известные ему заклинания.

Cantrips – знает количество заклинаний 0лвл согласно таблице, Эти заклинания не требуют слотов и их можно использовать повторно.

Eschew Materials – получает способность аналогичную фите.

Bloodline – чародей имеет наследие в каком-то источнике магии. Он получает бонусы согласно выбранного типа наследия. Выбранное наследие сменить нельзя. С 3-м лвл начинает выучивать дополнительные заклинания, их обменивать нельзя. На 7,13,19лвл начинает получать по 1 бонусному фите, выбранные фиты должны соответствовать всем предпосылкам.

Список наследий чародея

Aberrant

Классовый навык: Знание подземелий.

Бонусные заклинания: enlarge person (3rd), see invisibility (5th), tongues (7th), black tentacles (9th), feeblemind (11th), veil (13th), plane shift (15th), mind blank (17th), shapechange (19th).

Бонусные фиты: Combat Casting, Improved Disarm, Improved Grapple, Improved Initiative, Improved Unarmed Strike, Iron Will, Silent Spell, Skill Focus (знание подземелий).

Bloodline Arcana: Продолжительность заклинаний школы полиморф увеличивается на 50%, минимум на 1 раунд. Этот бонус не складывается с Extend Spell фит.

Acidic Ray – с 1лвл вы можете стандартным действием, 3+модХаризмы раз в день, касательной атакой в радиусе 30 футов, поразить цель кислотной стрелой на 1к6, +1 урона за каждые 2 лвл чародея.

Long Limbs – на 3лвл ваша досягаемость в ближней касательной атаке увеличивается на 5 футов, на 11лвл на 10 футов, на 17 на 15 футов. Эта способность не увеличивает зону угрозы.

Unusual Anatomy – на 9лвл изменение анатомии даёт 25% что на вас не подействует критический удар, на 13лвл увеличивается до 50%.

Alien Resistance – на 15лвл получаете сопротивляемость заклинаниям 10+лвл чародея.

Aberrant Form – на 20 лвл иммунитет к критам и сник атакам. Слепоевиденье в радиусе 60 футов и снижение повреждений 5/-.

Abyssal

Классовый навык: Знание планов.

Бонусные заклинания: cause fear (3rd), bull's strength (5th), rage (7th), stonesskin (9th), dismissal (11th), transformation (13th), greater teleport (15th), unholy aura (17th), summon monster IX (19th).

Бонусные фиты: Augment Summoning, Cleave, Empower Spell, Great Fortitude, Improved Bull Rush, Improved Sunder, Power Attack, Skill Focus (знание планов).

Bloodline Arcana – каждый раз когда вы призываете существо из школы призыва, оно получает снижение повреждений 1/добро за каждые 2 лвл чародея, минимум 1. Это бонус не суммируется с другим аналогичным которые могут быть у призванного существа.

Claws – свободным действием, 3+модХаризмы раундов в день, можете вырастить когти, это естественное оружие. Полнораундовым действием можете совершить 2 атаки когтя с полным ББА нанося 1к4+модСилы (1к3 для маленьких). На 5лвл когти считаются магическими. На 7лвл урон увеличивается до 1к6 (1к4 если маленький). На 11лвл когти становятся пламенными нанося дополнительно 1к6 при успешной атаке.

Demon Resistances – на 3лвл получаете сопротивляемость электричеству 5 и +2 к СБ против ядов. На 9лвл бонус увеличивается до 10 против электричества и +4 к СБ от яда.

Strength of the Abyss – на 9лвл получаете +2 к Силе, на 13 увеличивается до +4 и на 17 до +6.

Added Summonings – на 15лвл когда вы используете заклинание призыв монстра и призываете существо с подтипом демона или дьявола, вы вызываете 1 дополнительно такое же существо.

Demonic Might – на 20лвл вы получаете иммунитет к электричеству и яду. Сопротивление кислоте, холоду и огню 10. Телепатию на 60 футов, можете общаться с любым существом если знаете его язык.

Arcane

Классовый навык: Знание «одно любое».

Бонусные заклинания: identify (3rd), invisibility (5th), dispel magic (7th), dimension door (9th), overland flight (11th), true seeing (13th), greater teleport (15th), power word stun (17th), wish (19th)

Бонусные фиты: Combat Casting, Improved Counterspell, Improved Initiative, Iron Will, Scribe Scroll, Skill Focus (Knowledge [arcana]), Spell Focus, Still Spell.

Bloodline Arcana – всякий раз когда вы используете на заклинании метамагию, увеличьте DC на 1, бонус не суммируется сам с собой и с фитом Heighten Spell.

Arcane Bond – на 1лвл вы получаете способность аналогичную мага, лвл мага считается равным лвл чародея. Если вы имеете лвл в маге, то способность суммируется, но нельзя получить и фальяра и вещь.

Metamagic Adept – на 3лвл вы можете использовать любой метамагический фит который знаете на заклинание без увеличения времени произношения. Вы все еще тратите более высокий слот для такого заклинания. +1 использования на 7,11,15,19лвл. На 20лвл эта способность заменяема Arcane Apotheosis.

New Arcana – на 9лвл вы можете добавить 1 заклинания из списка мага/чародея которое можете использовать, дополнительное 1 заклинание на 13 и 17лвл.

School Power – на 15лвл выберите 1 школу магии и увеличьте DC заклинаний этой школы на +2. Этот бонус складывается с Spell Focus.

Arcane Apotheosis – на 20 лвл можете использовать любые метамагические фиты, которые знаете, без увеличения длительности. Все еще надо тратите более высокий слот для заклинаний. Когда используете предметы требующие расходов использования, можете потратить слот заклинания для подпитки предмета. За каждые 3лвл слота заклинаний вы расходуете на 1 заряд меньше, который бы расходовали.

Celestial

Классовый навык: Лечение.

Бонусные заклинания: bless (3rd), resist energy (5th), magic circle against evil (7th), remove curse (9th), flame strike (11th), greater dispel magic (13th), banishment (15th), sunburst (17th), gate (19th).

Бонусные фиты: Dodge, Extend Spell, Iron Will, Mobility, Mounted Combat, Ride-By Attack, Skill Focus (знание религии), Weapon Finesse.

Bloodline Arcana – всякий раз когда вы используете заклинание призыв монстра, оно получает снижение повреждений 1/зло за каждые 2 лвл чародея, минимум 1. Это бонус не суммируется с другим аналогичным которые могут быть у призванного существа.

Heavenly Fire – на 1 лвл стандартным действием, 3+модХаризмы раза в день, касательной атакой в радиусе 30 футов наносит злому существу 1к4 урона, +1урон за 2 лвл чародея. Это божественный огонь он

игнорирует любые сопротивления и иммунитеты. Добрых лечит на 1к4, +1ХП за 2 лвл чародея. Доброе существо не может получить это лечение больше 1 раза в день, нейтральные существа не получают ни урона ни лечения.

Celestial Resistances – на 3лвл получаете сопротивление кислоте и холоду 5, на 9лвл бонус увеличивается до 10.

Wings of Heaven – на 9лвл можете вырастить крылья и летать со скоростью 60 футов с хорошей манёвренностью, длительностью минут в день равных лвл чародея. Это способность не обязательно должна идти последовательно, но минимум 1 минуту.

Conviction – на 15лвл 1 раз в день вы можете перебросить 1 бросок проверки навыка, способности, БА, СБ. Вы должны решить будете ли перебрасывать до объявления результатов ДМом и принять 2-й бросок даже если он хуже.

Ascension – на 20лвл получаете иммунитет к кислоте, холоду и окаменению. Сопротивление электричеству и огню 10, +4 СБ против яда. Неограниченное использование Wings of Heaven. Вы можете говорить с любым существом которое может говорить, как заклинание tongues.

Destined

Классовый навык: Знание истории.

Бонусные заклинания: alarm (3rd), blur (5th), protection from energy (7th), freedom of movement (9th), break enchantment (11th), mislead (13th), spell turning (15th), moment of prescience (17th), foresight (19th).

Бонусные фиты: Arcane Strike, Diehard, Endurance, Leadership, Lightning Reflexes, Maximize Spell, Skill Focus (знание истории), Weapon Focus.

Bloodline Arcana – всякий раз когда вы используете заклинания с целью «вы», вы получаете бонус удачи равный лвл заклинания на все СБ на 1 раунд.

Touch of Destiny – на 1лвл стандартным действие, 3+модХаризмы раз в день, можете коснуться существа дав ему бонус равный 1/2лвл чародея, минимум 1, на проверку навыка, проверку способности, БА, СБ в течении 1 раунда.

Fated – на 3лвл получаете +1 бонус удачи к СБ и КД в раунд внезапности и когда вы не знаете о нападении. Увеличивается на +1 на 7,11,15,19лвл.

It Was Meant To Be – на 9лвл можете перебросить один бросок атаки, подтверждения крита или проверки лвл для преодоления сопротивления. Вы должны решить о переброске до объявления результата и должны принять 2-й бросок даже если он хуже. На 17лвл можете использовать 2 раза в день.

Within Reach – на 15лвл когда атака или заклинание наносит урон приводящий к смерти, вы можете совершить СБВ сложностью 20 и в случае успеха вы становитесь в -1ХП и стабилизированы. Бонус от способности Fated относится к этой способности тоже.

Destiny Realized – на 20лвл если на подтверждение критического удара выпала естественная 20 вы убили. Любые критические угрозы заклинаний автоматически успешны. 1 раз в день можете автоматически преуспеть в преодолении сопротивляемости заклинания, вы должны использовать эту способность перед броском.

Draconic

Классовый навык: Внимательность.

Бонусные заклинания: mage armor (3rd), resist energy (5th), fly (7th), fear (9th), spell resistance (11th), form of the dragon I (13th), form of the dragon II (15th), form of the dragon III (17th), wish (19th).

Бонусные фиты: Blind-Fight, Great Fortitude, Improved Initiative, Power Attack, Quicken Spell, Skill Focus (Fly), Skill Focus (знание [arcana]), Toughness.

Bloodline Arcana – каждый раз когда вы используете заклинание с энергией вашей родословной, вы наносите +1 урона за каждый кубик заклинания.

Bloodline Powers

дракон	Черный	Синий	Зеленый	Красный	Белый	Латунный	Бронзовый	Медный	Золотой	Серебрянный
энергия	Яд	Электр.	Яд	Огонь	Холод	Огонь	Электр.	Яд	Огонь	Холод
выдох	60ф линия	60ф линия	30ф конус	30ф конус	30ф конус	60ф линия	60ф линия	60ф линия	30ф конус	30ф конус

Выберите тип дракона, в дальнейшем он не может быть изменён.

Claws – на 1лвл свободным действием, 3+модХаризмы раза в день, можете вырастить когти, они рассматриваются как природное оружие. Можете полнораундовым действие совершить 2 атаки когтями с полным БА, нанося 1к4 урона +модСилы (1к3 если маленький). На 5лвл считаются магическим оружием. На 7-м урон увеличивается до 1к6 (1к4 если маленький). На 11лвл при успешной атаке коготь наносит дополнительно 1к6 урона выбранным типом энергии.

Dragon Resistances – на 3лвл получаете сопротивляемость выбранному типу энергии 5 и +1 к КД природной брони. На 10лвл бонус увеличивается до 10 и +2 к КД. На 15лвл бонус увеличивается до 15 и +4 к КД.

Breath Weapon – на 9лвл получаете возможность совершить атаку выдохом нанося урон выбранным типом энергии 1к6 за лвл чародея. СБР 10+1\2лвл чародея+модХаризмы, позволяет снизить урон в 2 раза. На 17лвл можете использовать 2 раза в день, на 20м 3 раза в день.

Wings – на 15лвл вырастают, стандартным действием, крылья давая возможность полёта 60 футов и среднюю манёвренность. Можете убрать крылья свободным действием.

Power of Wyrms – на 20лвл получаете иммунитет к параличу, сну, выбранному типу энергии. Получаете слепое виденье на 60 футов.

Elemental

Классовый навык: Знание планов.

Бонусные заклинания: burning hands* (3rd), scorching ray* (5th), protection from energy (7th), elemental body I (9th), elemental body II (11th), elemental body III (13th), elemental body IV (15th), summon monster VIII (только элементали) (17th), elemental swarm (19th).

*эти заклинания соответствуют вашему типу энергии

Бонусные фиты: Dodge, Empower Spell, Great Fortitude, Improved Initiative, Lightning Reflexes, Power Attack, Skill Focus (знание планов), Weapon Finesse.

Bloodline Arcana – каждый раз когда вы используете заклинание с каким-нибудь типом энергии вы можете изменить тип энергии на свой. Ваши бонусные заклинания всегда вашего типа энергии.

Bloodline Powers

Элемент	Воздух	Земля	Огонь	Вода
Тип энергии	Электричество	Яд	Огонь	Холод
Передвижение	Полет 60ф средняя	Роясь 30 футов	+30 к сухопутной	Плавание 60 футов

Выберите 1 тип энергии, он не может быть изменён в дальнейшем.

Elemental Ray – с 1лвл стандартным действием, 3+модХаризмы раза в день, можете совершить касательную атаку дальностью 30 футов выбранным типом энергии. +1 к урону за каждые 2лвл чародея.

Elemental Resistance – на 3лвл получаете сопротивляемость выбранной энергии 10, на 9м увеличивается до 20.

Elemental Blast – на 9лвл, раз в день, с дальностью 60 футов можете бросить взрывную сферу вашего типа энергии с радиусом 20 футов, нанося 1к6 урона за лвл чародея. Существа попавшие в взрыв могут совершить СБР 10+1\2лвл чародея+модХаризмы, чтобы получить половину урона. На 17лвл 2раза в день, на 20м 3 раза.

Elemental Movement – на 15лвл получаете бонусное передвижение указанное в таблице.

Elemental Body – на 20лвл уммуны к сник атакам и критам, а также к вашему типу энергии.

Fey

Классовый навык: знание природы.

Бонусные заклинания: entangle (3rd), hideous laughter (5th), deep slumber (7th), poison (9th), tree stride (11th), mislead (13th), phase door (15th), irresistible dance (17th), shapechange (19th).

Бонусные фиты: Dodge, Improved Initiative, Lightning Reflexes, Mobility, Point Blank Shot, Precise Shot, Quicken Spell, Skill Focus (знание природы).

Bloodline Arcana - Каждый раз когда вы используете заклинание школы compulsion, увеличьте DC +2.

Laughing Touch – на 1лвл можете, 3+модХаризмы раза в день, касательной атакой вблизи можете заставить существо расхохотаться на 1 раунд. Оно может совершать только действия передвижения, но защищает себя нормально. Потом существо становится иммунным к этому касанию на 24 часа.

Woodland Stride – на 3лвл можете перемещаться через труднопроходимую местность без штрафов, буреломы, кусты, заросли. Если вызвано с помощью магии, то по прежнему влияет.

Fleeting Glance – на 9лвл можете становиться невидимым на количество раундов равное лвл чародея. Эта способность работает аналогично заклинанию greater invisibility. Раунды могут идти не по порядку.

Fey Magic – на 15лвл можете перебросить проверку преодоления сопротивления заклинанием, вы должны решить о переброске до объявления результата. Должны принять 2й бросок даже если он хуже.

Soul of the Fey – на 20лвл получаете иммунитет к яду и снижение повреждений 10/холоднокованное железо. Существа животного типа не нападают на вас, делают это если вынуждены с помощью магии. 1 раз в день можете использовать способность аналогичную заклинанию shadow walk с лвл заклинателя равного лвл чародея.

Infernal

Классовый навык: дипломатия.

Бонусные заклинания: protection from good (3rd), scorching ray (5th), suggestion (7th), charm monster (9th), dominate person (11th), planar binding (devils and creatures with the fiendish template only) (13th), greater teleport (15th), power word stun (17th), meteor swarm (19th).

Бонусные фиты: Blind-Fight, Combat Expertise, Deceitful, Extend Spell, Improved Disarm, Iron Will, Skill Focus (знание планов), Spell Penetration.

Bloodline Arcana - каждый раз когда вы используете заклинание школы charm, увеличьте DC +2.

Corrupting Touch – на 1лвл вы можете, 3+модХаризма раза в день, касательной атакой вблизи можете shaken цель на количество раундов равное ½ лвл чародея, минимум 1. Существа попавшие под эту способность начинают излучать ауру как злой внешний, одинаковые эффекты не суммируются.

Infernal Resistances – на 3лвл получаете сопротивляемость огню 5 и +2 к СБ яда. Бонус увеличивается на 9лвл на 10 и +4 к СБ.

Hellfire – на 9лвл, раз в день, с дальностью 60 футов можете вызвать столб огня с радиусом 10 футов, нанося 1кб урона за лвл чародея. Существа попавшие в взрыв могут совершить СБР 10+1/2лвл чародея+модХаризмы, чтобы получить половину урона. На 17лвл 2раза в день, на 20м 3 раза.

On Dark Wings – на 15лвл вырастают, стандартным действием, крылья давая возможность полёта 60 футов и среднюю манёвренность. Можете убрать крылья свободным действием.

Power of the Pit – на 20лвл получаете иммунитет к огню и яду, сопротивление кислоте и холоду 10, прекрасно видите в любой кислоте на 60 футов.

Undead

Классовый навык: знание религии.

Бонусные заклинания: chill touch (3rd), false life (5th), vampiric touch (7th), animate dead (9th), waves of fatigue (11th), undeath to death (13th), finger of death (15th), horrid wilting (17th), energy drain (19th).

Бонусные фиты: Combat Casting, Diehard, Endurance, Iron Will, Skill Focus (Knowledge [religion]), Spell Focus, Still Spell, Toughness.

Bloodline Arcana – некоторая нежить восприимчива к вашим заклинаниям влияющим на ум, разум.

Телесная нежить бывшая когда-то гуманоидом, воспринимается как гуманоид для определения влияющих заклинаний.

Grave Touch – на 1лвл можете совершить, 3+модХаризмы раза в день, касательную атаку и сделать цель shaken на раунд за 2 лвл чародея, минимум 1, если цель уже shaken, то она становится frightened если имеет лвл ниже чародея.

Death's Gift – на 3лвл получаете сопротивляемость холоду 5 и снижение не смертельных повреждений 5/-, на 9лвл увеличивается до 10 к холоду и не смертельных повреждений 10/-.

Grasp of the Dead – на 9лвл, с дальностью в 60 футов, можете совершить костяной взрыв конечностей радиусом 20 футов нанося 1кб урона за лвл чародея. Все попавшие в зону могут совершить СБР 10+1/2лвл чародея+модХаризмы чтобы уменьшить урон в двое. Костяные конечности исчезают после 1 раунда, конечности должны взорваться на твёрдой поверхности. На 17лвл 2раза в день, на 20м 3 раза.

Incorporeal Form – на 15лвл, раз в день, можете стать бестелесным на 1 раунд за лвл колдуна. Вы получаете половину повреждений от материальных магических предметов и не получаете урона от не магических. Ваши заклинания наносят половину урона материальным существам. Заклинания и способности которые не наносят урон функционируют нормально.

One of Us – на 20лвл получаете иммунитет к холоду, не смертельному урону, параличу, сну. Снижение повреждений 5/-. Не интеллектуальная нежить не трогает вас если вы на неё не нападаете. Получаете бонус морали +4 к СБ против заклинаний и способностей нежити.

Навыки персонажа

За разные навыки отвечают разные параметры характеристик (Сила, Ловк, Тел, Инт, Мудр, Обн).

Добавляем к навыку модификатор его параметра и распределяем очки навыков. Максимум за 1 лвл один навык можно поднять на +1. Если выучиваешь свой классовый навык получаешь дополнительно +3.

Навыки которыми можно пользоваться без тренировки: Акробатика, Оценка, Блеф, Взбирание, Ремесло/создание, Дипломатия, Маскировка, Искусство освобождения, Полёт, Лечение, Запугивание, Внимательность, Выступление, Езда верхом, Чувство мотива, Скрытность, Искусство выживания, Использование магических устройств. Проверка навыка осуществляется против установленной ДМ Сложности (далее СЛ).

Навык (± мод. характеристики)	Брд	Вв	Воин	Вор	Дрд	Жрц	Маг	Мнх	Пал	Рнж	Чар
Акробатика (Ловк*)	х	х		х				х			
Оценка (Обн)	х			х		х	х				х
Блеф (Обн)	х			х							х
Взбирание (Сила*)	х	х	х	х	х			х		х	
Ремесло/создание (Инт)	х	х	х	х	х	х	х	х	х	х	х
Дипломатия (Обн)	х			х		х			х		
Блокировка устройств (Инт)				х							
Маскировка (Обн)	х			х							
Искусство освобождения (Ловк*)	х			х				х			
Полёт (Ловк*)					х		х				х
Дрессировка животных (Обн)		х	х		х				х	х	
Лечение (Муд)					х	х			х	х	
Запугивание (Обн)	х	х	х	х				х		х	х
Знание (магия) (Инт)	х					х	х				х
Знание (подземелий) (Инт)	х		х	х			х			х	
Зн. (инженерные)(Инт)	х		х				х				
Знание (география) (Инт)	х				х		х			х	
Знание (история) (Инт)	х					х	х	х			
Знание (местное) (Инт)	х			х			х				
Знание (природа) (Инт)	х	х			х		х			х	
Зн.(знать, королевский двор) (Инт)	х					х	х		х		
Знание (планы) (Инт)	х					х	х				
Знание (религия) (Инт)	х					х	х	х	х		
Лингвистика (Инт)	х			х		х	х				
Внимательность (Мудр)	х	х		х	х			х		х	
Выступление (Обн)	х			х				х			
Профессия (Мудр)	х		х	х	х	х	х	х	х	х	х
Езда верхом (Ловк)		х	х		х			х	х	х	
Чувство мотива (Мудр)	х			х		х		х	х		
Ловкость рук (Ловк*)	х			х							
Создание заклинаний (Инт)	х				х	х	х		х	х	х
Скрытность (Ловк*)	х			х				х		х	
Ис-во выживания (Мудр)		х	х		х					х	
Плавание (Сила**)		х	х	х	х			х		х	
Исп. магических уст-в (Обн)	х			х							х

*- если есть штраф к проверки из-за доспехов он тут применяется.

** - если есть штраф к проверки из-за доспехов тут он удваивается.

Класс	Очков навыка на 1-м лвл	Очков навыка на последующих
Вор	(8+Мод. Интеллекта)	8+Мод. Интеллекта
Бард	(6+Мод. Интеллекта)	6+Мод. Интеллекта
Рейнджер	(6+Мод. Интеллекта)	6+Мод. Интеллекта
Варвар	(4+Мод. Интеллекта)	4+Мод. Интеллекта
Друид	(4+Мод. Интеллекта)	4+Мод. Интеллекта
Монах	(4+Мод. Интеллекта)	4+Мод. Интеллекта
Воин	(2+Мод. Интеллекта)	2+Мод. Интеллекта
Жрец	(2+Мод. Интеллекта)	2+Мод. Интеллекта
Маг	(2+Мод. Интеллекта)	2+Мод. Интеллекта
Паладин	(2+Мод. Интеллекта)	2+Мод. Интеллекта
Чародей	(2+Мод. Интеллекта)	2+Мод. Интеллекта

Повышение навыков происходит:

- 1 С получением уровня.
- 2 С повышением модификатора основного параметра.
- 3 Наложением временных или постоянных заклинаний/благословлений.
- 4 Минимально увеличивается при получении лвл, из-за штрафов за низкий Интеллект, на один.

Взять 10 разрешается когда вы не находитесь в непосредственной опасности или не отвлекаетесь. На проверки навыка можно **брать 20** если достаточно времени, обычно это 2 минуты, если нет наказания в случае неудачи (Блокировка уст-в, при попытке обезвредить ловушку или открыть замок. Внимательность, при попытке заметить опасность. Искусство освобождения), если вам ничто/никто не угрожает. **Взять 10** или 20 не действует на проверки способностей и проверки кастер лвл. Вы можете попытаться помочь кому-то с его задачей бросив 1к20, если выпало 10 или больше то вы добавляет +2 бонус помощи (нельзя **брать 10**). Помощников может быть ограниченное количество, на усмотрение ДМ. На некоторые проверки ДМ может наложить ограничения на помощь.

Магия

Магии большое разнообразие, так что изучаем по книге. Это КРАТКОЕ руководство.

Спас-броски

Что такое спас-броски? Маленький пример: Отравленная стрела оцарапала руку, помимо того что от Вашего ХП отнимется урон нанесенный стрелой, так еще есть шанс что яд начнет оказывать губительное воздействие на Ваш организм. Так вот отравитесь вы или нет зависит от спас-бросков. Тоже с подчинением вашего разума, уклонение от камнепада в горах и т.п.

СБ Стойкость= классовый бонус(если есть)+ расовый бонус(или другой)+мод.телосложения.

СБ Ловкость= классовый бонус(если есть)+ расовый бонус(или другой)+мод.ловкости.

СБ Воля= классовый бонус(если есть)+ расовый бонус(или другой)+мод.мудрости.

Боевые манёвры

CMB = ББА + модСилы + модификатор размера

CMD = 10 + ББА + модСилы + модЛовкости + модификатор размера.

Натиск – совершается проверка 1к20+CMB против CMD противника. Если успешно, то цель толкается на 5 футов и можете перемещаться с целью если хотите, +5 футов за каждые 5 выше CMD противника. Вызывает атаку по возможности без Improved Bull Rush фита. Вы не можете толкнуть цель если следующий квадрат занят предметом или является препятствием. Если за целью есть еще 1 враг вы получаете штраф проверки -4 и совершаете вторую проверку против 2-й цели. Теперь расстояние передвижения целей уменьшается в 2 раза.

Разоружение – вы можете разоружить противника. Совершается проверка 1к20+CMB против CMD противника. Если нет фита Improved Disarm получаете атаку по возможности. Если вы не вооружены то получаете штраф -4. Если успешно враг теряет 1 предмет из рук по вашему выбору, даже если двуручная. Если превысили на 10 то теряет 2 предмета из рук. Если провалили на 10 и более вы роняете оружие. Если вы разоружили безоружным, вы можете автоматически его подобрать.

Захват – можете попытаться бороться. Если нет Improved Grapple фита, получаете атаку по возможности. Существо у которого нет 2-х свободных рук получает штраф -4 на проверку борьбы. Если вы удачно боретесь с существом не смежным с вами, то двигаетесь к нему (если не можете то борьба прекращается). Как существо которое инициировало борьбу, вы можете свободным действием отпустить и прекратить борьбу, в противном случае каждый раунд проводить проверку борьбы, если враг не разрывает захват, то на последующие раунды вы получаете +5 бонус обстоятельства к проверке. После того как вы успешно захватили противника, вы можете совершить одно из ниже перечисленных действий в рамках проверки повторной борьбы.

1- перемещение. Вы перемещаетесь с целью на свою половинную скорость. В конце перемещения можете разместить в любом примыкающем пространстве. Если попытаетесь разместить в опасной зоне (яма, костёр и т.д.) цель получает немедленную проверку вырваться с бонусом +4.

2- урон. Вы можете совершить атаку невооруженным ударом, природной атакой, шипами на броне или легким или одноручным оружием. Нанося смертельный или нет урон.

3- pinned (существо считается застывшим врасплох, не может передвигаться, получает штраф -4 к КД. Проверка концентрации для произношения заклинаний 10+лвл закл. + CMB. Заклинания требующие соматического или материального компонента не могут быть использованы). Вы можете устойчиво захватить противника. Вы оба теряете мод Ловкости к КД.

4-связать. Вы можете связать цель веревкой. Если цель pinned, удерживаема или бессознательна вы связываете веревкой и чтобы выбраться цель должна совершить проверку Искусства побега или СМВ против 20+ СМВ. Если вы боретесь и пытаетесь связать вы получаете штраф -10.

Опрокидывание – вы можете опрокинуть противника, без Improved Trip фита получаете атаку по возможности. Если провалили на 10 и более вы падаете. Если у существа больше ног чем 2, то получает бонус +2 за каждую ногу. Некоторые существа, такие как слизь, не могут быть опрокинуты.

Набегание – стандартным действием можете перемещаться через врага или используя атаку с разбегу. Если не удастся вы останавливаетесь перед врагом, если это пространство занято, останавливаетесь в другом соседнем пространстве с врагом. Без Improved Overrun получаете атаку по возможности. Враг может пропустить вас без совершения атаки. Если проверка успешна вы пробежали. Если больше чем на 5 враг упал. Если у существа больше ног чем 2, то получает бонус +2 за каждую ногу.

Финт – стандартным действием можете обмануть противника проверкой Блефа. Сложность 10+ББА+модМудрости противника или 10+Чувство Мотива, смотря что выше, не вызывает атаку по возможности. В случае успеха на вашу следующую атаку он не может использовать модЛовкости к КД, эта атака должна совершена до вашего следующего хода. Против не гуманоидов у вас штраф -4, против существ с Интеллектом 1 или 2 штраф -8. Есть у существа нет Интеллекта использовать Финт невозможно. Improved Feint фит позволяет проводить финт действием движения.

Раскалывание – вы можете разрушить предмет удерживаемый врагом. С Improved Sunder фитом не провоцируете атаку по возможности. Если урон превышает прочность, то наносится урон предмету. Если у предмета осталось половина или меньше ХП она broken. Если падает до 0 то цель разрушена, если не хотите разрушить то она остается в 1 ХП.

Возраст, Рост и Вес

Рост и вес. В принципе каждый понимает, что бугай Варвар большого роста не пролезет в маленькую нору, а малявка Халфлинг не допрыгнет до 3-х метрового уступа. Худенький Эльф пробежит по свежи замершему озеру и не провалится под лет, в отличии от коренастого Дварфа. Для простоты понимания приведена таблица.

Раса	Базовый рост (см)	мод.роста*	Базовый вес (кг)	мод.веса**
Человек М	147	+2d10	54,0	+мод.роста x(2d4)
Человек Ж	134,5	+2d10	38,25	+мод.роста x(2d4)
Дварф М	114	+2d4	58,5	+мод.роста x(2d6)
Дварф Ж	109	+2d4	45,0	+мод.роста x(2d6)
Эльф М	134,5	+2d6	38,25	+мод.роста x(1d6)
Эльф Ж	134,5	+2d6	36,0	+мод.роста x(1d6)
Гном М	91,5	+2d4	18,0	+мод.роста x1
Гном Ж	86	+2d4	15,75	+мод.роста x1
Полу-Эльф М	139,5	+2d8	45,0	+мод.роста x(2d4)
Полу-Эльф Ж	134,5	+2d8	36,0	+мод.роста x(2d4)
Полу-Орк М	147	+2d10	67,5	+мод.роста x(2d4)
Полу-Орк Ж	132	+2d10	49,5	+мод.роста x(2d4)
Халфлинг М	81	+2d4	13,5	+мод.роста x1
Халфлинг Ж	76	+2d4	11,25	+мод.роста x1

*- одна единица на кубике обозначает 2,5 см.

** - одна единица на кубике обозначает 453г.

Возраст можете выбрать сами, если есть договоренность с МП или же по следующей таблице.

Раса	Зрелость	Варвар, Вор, Чародей	Бард, Воин, Паладин, Рейнджер	Жрец, Друид, Монах, Маг
Дварф	40 лет	+3d6	+5d6	+7d6
Гном	40 лет	+4d6	+6d6	+9d6
Полу-Орк	14 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Полу-Эльф	20 лет	+1d6	+2d6	+3d6
Халфлинг	20 лет	+2d4	+3d6	+4d6
Человек	15 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Эльф	110 лет	+4d6	+6d6	+10d6

Зрелость имеется в виду минимальный возраст ИП для путешествия(обладания параметрами и навыками).

Ниже приведены эффекты возраста:

Раса	Средний возраст*	Пожилой**	Почтенный***	Максимальный
Человек	35 лет	53 лет	70 лет	+2d20 лет
Дварф	125 лет	188 лет	250 лет	+2d% лет
Эльф	175 лет	263 лет	350 лет	+4d% лет
Гном	100 лет	150 лет	200 лет	+3d% лет
Полу-Эльф	62 года	93 года	125 лет	+3d20 лет
Полу-Орк	30 лет	45 лет	60 лет	+2d10 лет
Халфлинг	50 лет	75 лет	100 лет	+5d20 лет

* - Средний возраст: - 1 к Сила, Тело, Ловк. +1 к Инт, Мудр, Обн.

** - Пожилой: - 2 к Сила, Тело, Ловк. +1 к Инт, Мудр, Обн.

***- Почтенный: -3 к Сила, Тело, Ловк. +2 к Инт, Мудр, Обн.

Передвижение и переносимая нагрузка

Также ДМ будет следить, чтобы Вы не могли с собой таскать вагон и маленькую тележку всякого добра, ну или вытаскивать полумертвых товарищей из подземелья, применять заклинания Левитации и т.д. т.п. При средней нагрузке, максимум модЛовкости +3 и штрафы к проверкам -3. При тяжелой максимум к модЛовкости +1 и штрафы проверок -6.

1 кг = 2,2 фунта или 1 фунт = 0,45 кг

1 фут = 0,3 метра. 1 дюйм = 2,54 сантиметра

Сила	Легкая нагрузка, кг	Средняя нагрузка, кг	Тяжелая нагрузка, кг
Сила 1	до 1,39	1,4-2,7	2,8-4,5
Сила 2	до 2,7	2,8-5,9	6,0-9,0
Сила 3	до 4,5	4,6-9,0	9,1-13,5
Сила 4	до 5,9	6,0-11,7	11,8-18,0
Сила 5	до 7,2	7,3-14,9	15,0-22,5
Сила 6	до 9,0	9,1-18,0	18,1-27,0
Сила 7	до 10,4	10,5-20,7	20,8-31,5
Сила 8	до 11,7	11,8-23,9	24,0-36,0
Сила 9	до 13,5	13,6-27,0	27,1-40,5
Сила 10	до 14,9	15,0-29,7	29,8-45,0
Сила 11	до 15,8	15,9-34,2	34,3-51,8
Сила 12	до 19,4	19,5-38,7	38,8-58,5
Сила 13	до 22,5	22,6-45,0	45,1-67,5
Сила 14	до 26,1	26,2-52,2	52,3-78,8
Сила 15	до 29,7	29,8-59,9	60,0-90,0
Сила 16	до 34,2	34,3-68,9	69,0-103,5
Сила 17	до 38,7	38,8-77,9	78,0-117,0
Сила 18	до 45,0	45,1-90,0	90,1-135,0
Сила 19	до 52,2	52,3-104,9	105,0-157,5
Сила 20	до 59,9	60,0-119,7	119,8-180,0
Сила 21	до 68,9	69,0-137,7	137,8-207,0
Сила 22	до 77,9	78,0-155,7	155,8-234,0
Сила 23	до 90,0	90,1-180,0	180,1-270,0
Сила 24	до 104,9	105,0-209,7	209,8-315,0
Сила 25	до 119,7	119,8-239,9	240,0-360,0
Сила 26	до 137,7	137,8-275,9	276,0-414,0
Сила 27	до 155,7	155,8-311,9	312,0-468,0
Сила 28	до 180,0	180,1-360,0	360,1-540,0
Сила 29	до 209,7	209,8-419,9	420,0-630,0
+10 сила	x4	x4	x4

Тип передвижения	4,5 метра	6 метров	9 метров	12 метров
Один раунд(тактическое передвижение)				
Ходьба	4,5 метра	6 метров	9 метров	12 метров
Ускоренно	9 м	12 м	18 м	24 м
Бег х3	13,5 м	18 м	27 м	36 м
Бег х4	18 м	24 м	36 м	48 м
Одна минута (Обычное)				
Ходьба	45 м	60 м	90	120
Ускоренно	90 м	120 м	180	240
Бег х3	135 м	180 м	270	360
Бег х4	180 м	240 м	360	480
Один час (Путешествие)				
Ходьба	2,5 км	3,3	5 км	6,6 км
Ускоренно	4,8 км	6,6	10 км	12,8 км
Бег	-	-	-	-
Один день (Путешествие)				
Ходьба	20 км	26,4 км	40 км	52,8 км
Ускоренно	-	-	-	-
Бег	-	-	-	-

Деньги: медь, серебро, золото, платина

Обменный курс следующий: 1 пм=10 зм, 1 зм=10см, 1см=10 мм. Стартовый капитал:

Класс	К-во Золотых Монет	Класс	К-во Золотых Монет
Бард	3d6 x10	Маг	2d6 x10
Варвар	3d6 x10	Монах	1d6 x10
Воин	5d6 x10	Паладин	5d6 x10
Вор	4d6 x10	Рейнджер	5d6 x10
Друид	2d6 x10	Чародей	2d6 x10
Жрец	4d6 x10		

Стандартная монета весит 0,01 кг.

Чтобы примерно ориентироваться в ценовом диапазоне вот небольшой список товаров:

сс	Предмет\Вес (кг)	Цена	Предмет\Вес (кг)
1 мм	1 фунт пшеницы	4 зм	1 кв. метр льна
2 мм	1 фунт муки или цыпленок	5 зм	1 фунт соли или серебра
1 см	1 фунт железа	10 зм	1 кв. метр соли или корова
5 см	1 фунт табака или меди	15 зм	1 ф. шафрана или гвоздик или бык
1 зм	1 фунт корицы или коза	50 зм	1 фунт золота
2 зм	1 ф. имбиря или перца, или овца	500 зм	1 фунт платины
3 зм	1 свинья	2 зм	бочка(пустая)\13,5
2 зм	вещмешок(пустой)\0,9	4 см	корзина(пустая)\0,45
1 зм	веревка конопляная 15м.\4,5	10 зм	веревка шелковая 15м.\2,25
1 зм	кремь и огниво\-	1 мм	свеча\-
2 зм	сундук(пустой)\11,25	5 см	швейная игла\-
2 зм	лопата, заступ\3,6	1 см	масло по 0,5л.
1мм	мел 1 штука\-	1 см	мешок(пустой)\0,23
5 см	мыло за 0,5кг.	15зм	наручники\0,9
50 зм	превосходные наручники\0,9	10 зм	палатка\9,0
2 см	пергамент(лист)\-	1 см	перо\-
5 зм	кольцо печатка\-	10 зм	маленькое стальное зеркало\0,23
20 зм	простой замок\0,45	40 зм	средний замок\0,45

Цена	Предмет\Вес (кг)	Цена	Предмет\Вес (кг)
80 зм	хороший замок\0,45	150 зм	великолепный замок\0,45
5 см	кувалда\0,9	5 мм	лестница трех метровая\9,0
2 зм	ломик\2,25	3 зм	шахтерская кирка\4,5
7 зм	фонарь с козырьком\0,9	2 см	шесть трех метровый\3,6
30 зм	цепь три метра\0,9	4 зм	рыбачья сеть 11 кв. м.\2,25
1 см	рыбачий крючок\-	10 зм	переносной таран\9,0
1 см	походное одеяло\2,25	1 зм	кошка-крюк\1,8
1000 зм	подзорная труба\0,45	1 зм	пузырек с чернилами или снадобьем\0,05
2 мм	точильный камень\0,45	1мм	факёл\0,45
500 зм	алхимическая лаборатория\18,0	1000 зм	водяные часы\90,0
30 зм	воровской инструмент\1,39	100 зм	превосходный воровской инструмент\0,9
5 зм	инструмент ремесленника\2,25	55 зм	прев. инструмент ремесленника\2,25
15 зм	книга заклинаний чистая\1,35	80 зм	комплект для взбирания\2,25
50 зм	комплект лекаря\0,45	50 зм	комплект маскировщика\3,6
100 зм	линза\-	25 зм	святая вода(фляга)\0,45
50 зм	противоядие(пузырек)\-	10 зм	кислота\0,45
1 зм	трутовая палочка\-	50 зм	запутывающая торба\1,8
20 зм	дымовая палка\0,23	30 зм	громовой камень\0,45
20 зм	громовой камень\0,45	3 мм	фляжка\0,67
2 зм.	торговые весы\0,45	5 зм	музыкальный инструмент\1,35
5 зм	мешочек для компонентов закл.\0,9	25 зм	песочные часы\0,45
100 зм	превосходный муз. инструмент\1,35	2 см	вино обычное(кувшин)\2,7
10 зм	вино отличное(бутылка)\0,8	2 зм	хорошая гостиница в день
5 см	средняя гостиница в день	2 см	бедная гостиница в день
3 см	среднее питание в день	5 см	хорошее питание в день
3 см	мяса кусок\0,23	1 см	плохое питание в день
5 см	походный паёк в день\0,45	1 см	ломоть сыра\0,23
2 мм	буханка хлеба\0,23	4 см	5 литров Эля\5,0
4 мм	кружка Эля\0,5	10 зм	банкет с 1 человека
20 зм	сани\135,0	35 зм	телега, повозка\180,0
30т. зм	Галлера\-	100 зм	экипаж\270,0
3т. зм	плоскодонная лодка\-	10т. зм	торговое судно\-
10т. зм	рыбачье судно\-	50 зм	весельная лодка\45,0
2 зм	лодка на 2-х гребцов\4,5	25т. зм	боевое судно\-
35 зм	вагон\180,0	15 зм	тачка или вагонетка\90,0
3 см	тренированный наёмник в день	1 см	не тренированный наёмник в день
2 мм	посыльный за 1,6 км	1 мм	пошлина с дороги или моста
1 см	место на корабле за 1,6 км	3 мм	в телеге за 1,6 км
5 мм	корм для коня\4,5	200 зм	лошадь тяжеловоз
75 зм	обычная лошадь	30 зм	пони
100 зм	боевое пони	150 зм	легкий боевой пони
400 зм	тяжелый боевой конь	8 зм	осёл или мул
4 зм	седельные сумки\3,6	5 см	конюшня
5 зм	седло для грузов\9,0	10 зм	седло для езды\11,3
60 зм	военное экзотическое седло\18,0	20 зм	военное седло\13,5
2 зм	уздечка, вожжи\0,45	150 зм	собака ездовая
75 зм	одежда дворянина\4,5	8 зм	одежда для холодной погоды\3,2
10 зм	одежда исследователя\3,6	200 зм	королевская одежда\6,8
1 см	крестьянская одежда\0,9	5 зм	одежда монаха\0,9
5 зм	одежда жреца\2,7	30 зм	одежда придворного\2,7
1 зм	одежда путешественника\2,3	1 зм	одежда ученого\2,7
5 зм	одежда ремесленника\1,8	3 зм	одежда актёра\1,8

Оружие

Простое оружие	Цена	Урон	Крит.	Диапазон	Тип ² /Вес ¹ ,кг(lb)
Невооруженные атаки					
Перчатка	2 зм.	1d3	X2	-	Дробящее/0,45(1)
Невооруженный удар	-	1d3 ³	X2 ³	-	Дробящее/-
Облегченное рукопашное оружие					
Кинжал	2 зм.	1d4	19-20/X2	3,0 м	Кол. или руб./0,45(1)
Кинжал, прокалывающий	2 зм.	1d4	X3	-	Колющее/0,45(1)
Шипованная перчатка	5 зм.	1d4	X2	-	Колющее/0,45(1)
Булава, облегченная	5 зм.	1d6	X2	-	Дробящее/1,8(4)
Серп	6 зм.	1d6	X2	-	Рубящее/0,9(2)
Одноручное облегченное оружие					
Булава, утяжеленная	12 зм.	1d8	X2	-	Дробящее/5,4(8)
Дубина	-	1d6	X2	3,0 м	Дробящее/1,35(3)
Короткое копьё ⁴	1 зм.	1d6	X2	3,0 м	Колющее/1,35(3)
Утренняя звезда	8 зм.	1d8	X2	-	Кол. и дроб./3,6(6)
Двуручное Рукопашное					
Длинное копьё ⁴	5 зм.	1d8	X3	-	Колющее/4,0(9)
Посох ⁵	-	1d6/1d6	X2	-	Дробящее/1,8(4)
Копьё	2 зм.	1d8	X3	6,0 м	Колющее/2,25(6)
Стрелковое оружие					
Арбалет, лёгкий	35 зм.	1d8	19-20/X2	24,0 м	Колющее/1,8(4)
Арбалетные болты (10)	1 зм.	-	-	-	-/0,45(1)
Дротик	5 см.	1d4	X2	6,0 м	Колющее/0,25(1/2)
Праща	-	1d4	X2	15,0 м	Дробящее /-
Ядра, пули пращи (10)	1 см.	-	-	-	-/2,25(5)
Арбалет, тяжёлый	50 зм.	1d10	19-20/X2	36,0 м	Колющее/3,6(8)
Метательное копьё	1 зм.	1d6	X2	9,0 м	Колющее/0,9(2)
Духовая трубка	2 зм.	1d4	X2	15,0 м	Колющее/-
Дротики под трубку (10)	5 зм.				-/2,26(5)
Военное оружие	Цена	Урон	Крит.	Диапазон	Тип ² /Вес ¹ , кг(lb)
Облегченное рукопашное оружие					
Молот, облегченный	1 зм.	1d4	X2	6,0 м	Дробящее/0,9
Кирка, облегченная	4 зм.	1d4	X4	-	Колющее/1,8
Короткий меч	10 зм.	1d6	19-20/X2	-	Колющее/1,35
Кукри	8 зм.	1d4	18-20/X3	-	Рубящее/1,35
Топор, метательный	8 зм.	1d6	X2	3,0 м	Рубящее/1,8
Топор ручной	6 зм.	1d6	X3	-	Рубящее/2,25
Sap	1 зм.	1d6	X2	-	Дробящее/0,9
Starknife	24 зм.	1к4	X3	6,0 м	Колющее/1,35
Щит легкий	особая	1d3	X2	-	Дробящее/особый
Шипастый доспех	особая	1d6	X2	-	Колющее/особый
Щит с шипами, легкий	особая	1d4	X2	-	Колющее/особый
Одноручное рукопашное оружие					
Боевой молот	12 зм.	1d8	X3	-	Дробящее/2,25
Боевой топор	10 зм.	1d8	X3	-	Рубящее/2,7
Длинный меч	15 зм.	1d8	19-20/X2	-	Рубящее/1,8
Кирка, тяжёлая	8 зм.	1d6	X4	-	Колющее/2,7
Рапира	20 зм.	1d6	18-20/X2	-	Колющее/0,9
Скимитар	15 зм.	1d6	18-20/X2	-	Рубящее/1,8
Трезубец	15 зм.	1d8	X2	3,0 м.	Колющее/1,8
Цеп	8 зм.	1d8	X2	-	Дробящее/2,25
Щит тяжёлый	особая	1d4	X2	-	Дробящее/особый
Щит тяжёлый с шипами	особая	1d6	X2	-	Колющее/особый

Двуручное рукопашное оружие					
Фальчион	75 зм.	2d4	18-19/X2	-	Рубящее/(8)
Глефа	8	1d10	X3	-	Рубящее/(10)
Двуручный топор	20	1d12	X3	-	Рубящее/(12)
Двуручная дубина	5	1d10	X2	-	Дробящее/(8)
Тяжёлая цеп	15	1d10	19-20/X2	-	Дробящее/(10)
Двуручный меч	50 зм.	2d6	19-20/X2	-	Рубящее/(8)
Гвизарма	9 зм.	2d4	X3	-	Рубящее/(12)
Алебарда	10 зм.	1d10	X3	-	Руб. или Кол./(12)
Пика	10 зм.	1d8	X3	-	Колющее/(10)
Рунка	10 зм.	2d4	X3	-	Колющее/(12)
Коса	18 зм.	2d4	X4	-	Кол. Или Руб./(10)
Стрелковое оружие					
Длинный лук	75 зм.	1d8	X3	100 футов	Колющее/(3)
Составной длинный лук	100 зм.	1d8	X3	110 футов	Колющее/(3)
Короткий лук	30 зм.	1d6	X3	60 футов	Колющее/(2)
Составной короткий лук	75 зм.	1d6	X3	70 футов	Колющее/(2)
Стрелы 20 штук	1 зм.	-	-	-	-(3)

Экзотическое оружие	Цена	Урон	Крит.	Диапазон	Тип ² /Вес ¹ (кг)
Облегченное рукопашное оружие					
Кама	2 зм.	1d6	X2	-	Рубящее/0,9
Нунчаки	2 зм.	1d6	X2	-	Дробящее/0,9
Сьянгхэм	3 зм.	1d6	X2	-	Колющее/0,45
Сай	1 зм.	1d4	X2	3,0 м	Дробящее/0,45
Одноручное рукопашное оружие					
Боевой топор карликов	30 зм.	1d10	X3	-	Рубящее/3,6
Кнут ⁴	1 зм.	1d3 ³	X2	4,5 м	Рубящее/0,9
Палаш	35 зм.	1d10	19-20/X2	-	Рубящее/2,7
Двуручное рукопашное оружие					
Двойной орочий топор ⁵	60 зм.	1d8/1d8	X3	-	Рубящее/11,25
Крючковатый молот гномов ⁵	20 зм.	1d8/1d6	X3/X4	-	Дроб. и кол./2,7
Двух-кинковый меч ⁵	100 зм.	1d8/1d8	19-20/X2	-	Рубящее/9,0
Ужасный цеп	90 зм.	1d8/1d8	X2	-	Дробящее/9,0
Ургош дварфов ⁵	50 зм.	1d8/1d6	X3	-	Руб. или кол./11,25
Цепь с шипами ⁴	25 зм.	2d4	X2	-	Колющее/9,0
кривой клинок эльфов	80 зм.	1d10	18-20/X2	-	Рубящее/(7)
Стрелковое оружие					
Бола	5 зм.	1d4 ³	X2	3,0 м	Дробящее/0,9
Арбалет ручной	100 зм.	1d4	19-20/X2	9,0 м	Колющее/0,9
Арбалетные стрелы (10)	1 зм.	-	-	-	-/0,45
Сюрикен (5)	1 зм.	1d2	X2	3,0 м	Колющее/0,23
Арбалет, самовзводной, легкий	250 зм.	1d8	19-20/X2	24,0 м	Колющее/2,7
Болты на самовзвод. 5шт	1 зм.	-	-	-	-/0,45
Арбалет, самовзводной, тяжёлый	400 зм.	1d10	19-20/X2	36,0 м	Колющее/5,4
Сеть	20 зм.	-	-	3,0 м	-/2,7
Спец праща халфлингов	20 зм.	1к8	X3	24,0 м	Дробящее/1,35
Ядра (10)	1 см.	-	-	-	-/2,25

- 1 – Вес указан для среднего оружия. Меленькое оружие весит половину от указанного. Большое в 2р. больше. На некоторые предметы вес и цена особая. Урон указан для среднего оружия. Маленькое оружие будет наносить урона меньше.
- 2 – Если указано «и» оружие повреждает обоими типами, если «или» то одним, на выбор.
- 3 – Оружие наносит временные повреждения, а не постоянные.
- 4 – Оружие с диапазоном (диапазонное).
- 5 – Двойное оружие.

Доспех	Цена	Бонус к КД	Макс. возможный мод.Ловк	Штраф проверок	Шанс провала заклинания	Скорость		Вес ¹
Лёгкие доспехи						9 м.	6 м.	
Войлочный	5 зм.	+1	+8	0	5%	9	6	4,5
Кожаный	10 зм.	+2	+6	0	10%	9	6	6,75
Из выдубленной кожи	25 зм.	+3	+5	-1	15%	9	6	9,0
Кольчужная рубаха	100 зм.	+4	+4	-2	20%	9	6	11,3
Среднии доспехи								
Из шкуры	15 зм.	+4	+4	-3	20%	6	4,5	11,3
Чешуйчатая кольчуга	50 зм.	+5	+3	-4	25%	6	4,5	13,5
Стандартная кольчуга	150 зм.	+6	+2	-5	30%	6	4,5	18,0
Кираса	200 зм.	+6	+3	-4	25%	6	4,5	13,5
Тяжёлые доспехи								
Шплинтованная кольчуга	200 зм.	+7	0	-7	40%	6 ²	4,5 ²	20,3
Окаймлённая кольчуга	250 зм.	+7	+1	-6	35%	6 ²	4,5 ²	15,8
Полу-пластинчатые латы	600 зм.	+8	+0	-7	40%	6 ²	4,5 ²	22,5
Полные пластинчатые латы	1,5 т.зм.	+9	+1	-6	35%	6 ²	4,5 ²	22,5
Щиты								
Баклер	15 зм.	+1	-	-1	5%	-	-	2,25
Щит, маленький деревянный	3 зм.	+1	-	-1	5%	-	-	2,25
Щит, маленький стальной	9 зм.	+1	-	-1	5%	-	-	2,7
Щит, большой деревянный	7 зм.	+2	-	-2	15%	-	-	4,5
Щит, большой стальной	20 зм.	+2	-	-2	15%	-	-	6,75
Ростовый щит	30 зм.	+4 ³	-	-10	50%	-	-	20,3
Дополнительно								
Шипы на доспехи	+50 зм.	-	-	-	-	-	-	+4,5
Латные рукавицы с замком	8 зм.	-	-	особый	⁴	-	-	+2,3
Шипы на щит	+10 зм.	-	-	-	-	-	-	+2,3

- 1 – Вес указан для Средних персонажей. Для маленьких персонажей весят на половину меньше, а для больших в 2 раза больше.
- 2 – Если вы бежите в тяжелых доспехах вы перемещаетесь с X3, а не X4 скоростью.
- 3 – Ростовый щит может давать вам укрытие, смотрите его описание в мануале.
- 4 – Пока они надеты, вы не можете активизировать заклинание.



CHARACTER SHEET

CHARACTER NAME _____ ALIGNMENT _____ PLAYER _____
 CHARACTER LEVEL _____ DEITY _____ HOMELAND _____
 RACE _____ SIZE _____ GENDER _____ AGE _____ HEIGHT _____ WEIGHT _____ HAIR _____ EYES _____

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMP ADJUSTMENT	TEMP MODIFIER
STR STRENGTH				
DEX DEXTERITY				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
WIS WISDOM				
CHA CHARISMA				

HP HITPOINTS TOTAL DR
 WOUNDS/CURRENT HP
 NONLETHAL DAMAGE

INITIATIVE - +
 MODIFIER TOTAL DEX MODIFIER MISC MODIFIER

AC ARMOR CLASS -10+ + + + + + + +
 TOTAL ARMOR BONUS SHIELD BONUS DEX MODIFIER SIZE MODIFIER NATURAL ARMOR DEFLECTION MODIFIER MISC MODIFIER

TOUCH ARMOR CLASS **FLAT-FOOTED** ARMOR CLASS MODIFIERS

SAVING THROWS TOTAL BASE SAVE ABILITY MODIFIER MAGIC MODIFIER MISC MODIFIER TEMPORARY MODIFIER MODIFIERS

FORTITUDE (CONSTITUTION) - + + + +

REFLEX (DEXTERITY) - + + + +

WILL (WISDOM) - + + + +

BASE ATTACK BONUS **SPELL RESISTANCE**

CMB - + + MODIFIERS
 TOTAL BASE ATTACK BONUS STRENGTH MODIFIER SIZE MODIFIER

CMD - + + + -10
 TOTAL BASE ATTACK BONUS STRENGTH MODIFIER DEXTERITY MODIFIER SIZE MODIFIER

WEAPON				ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE		

WEAPON				ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE		

WEAPON				ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE		

WEAPON				ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE		

WEAPON				ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE		

SPEED LAND FT. SQ. FT. SQ.
 BASE SPEED WITH ARMOR
 FLY MANEUVERABILITY FT. SWIM FT. CLIMB FT. BURROW FT.

SKILLS

SKILL NAMES	TOTAL BONUS	ABILITY MOD.	RANKS	MISC. MOD.
<input type="checkbox"/> ACROBATICS	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> APPRAISE	=INT		+	
<input type="checkbox"/> BLUFF	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> CLIMB	=STR		+	
<input type="checkbox"/> CRAFT	=INT		+	
<input type="checkbox"/> CRAFT	=INT		+	
<input type="checkbox"/> CRAFT	=INT		+	
<input type="checkbox"/> DIPLOMACY	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> DISABLE DEVICE*	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> DISGUISE	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> ESCAPE ARTIST	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> FLY	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> HANDLE ANIMAL*	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> HEAL	=WIS		+	
<input type="checkbox"/> INTIMIDATE	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (ARCANA)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (DUNGEONEERING)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (ENGINEERING)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (GEOGRAPHY)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (HISTORY)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (LOCAL)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (NATURE)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (NOBILITY)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (PLANES)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (RELIGION)*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> LINGUISTICS*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> PERCEPTION	=WIS		+	
<input type="checkbox"/> PERFORM	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> PERFORM	=CHA		+	
<input type="checkbox"/> PROFESSION*	=WIS		+	
<input type="checkbox"/> PROFESSION*	=WIS		+	
<input type="checkbox"/> RIDE	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> SENSE MOTIVE	=WIS		+	
<input type="checkbox"/> SLEIGHT OF HAND*	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> SPELLCRAFT*	=INT		+	
<input type="checkbox"/> STEALTH	=DEX		+	
<input type="checkbox"/> SURVIVAL	=WIS		+	
<input type="checkbox"/> SWIM	=STR		+	
<input type="checkbox"/> USE MAGIC DEVICE*	=CHA		+	

☒ CLASS SKILL *TRAINED ONLY
 CONDITIONAL MODIFIERS: _____

 LANGUAGES: _____

PROPERTIES

[illegible]

ITEM

WT.

[illegible][illegible]

CP
SP
GP
PP

NEXT LEVEL

SPELLS KNOWN	SPELL SAVE DC	LEVEL	SPELLS PER DAY	BONUS SPELLS
		0		—
		1ST		
		2ND		
		3RD		
		4TH		
		5TH		
		6TH		
		7TH		
		8TH		
		9TH		

CONDITIONAL MODELS

DOMAINS/SPECIALTY SCHOOL

[illegible]

TST □□□□□□□□

[illegible][illegible]

4TH

STN:

6TH □□□□□□□□

7TH

STN

9TH