

## СЕОНИ ЧАРОДЕЙ 3

|           |                                 |               |                |
|-----------|---------------------------------|---------------|----------------|
| НАРОД     | УМЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК                  | ПРОИСХОЖДЕНИЕ | КОЧЕВНИК       |
| СКОРОСТЬ  | 25 ФУТОВ                        | ВНИМАНИЕ      | +6 (ИЗУЧЕННЫЙ) |
| ЯЗЫКИ     | ВСЕОБЩИЙ, ДРАКОНИЙ, ВАРИСИЙСКИЙ | КЛАССОВАЯ СЛ  | 19             |
| СИЛА      | СИЛ +0                          | ЛОВКОСТЬ      | ЛВК +2         |
| ИНТЕЛЛЕКТ | ИНТ +1                          | МУДРОСТЬ      | МДР +1         |
|           |                                 | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  | ТЕЛ +1         |
|           |                                 | ХАРИЗМА       | ХАР +4         |

### ЗАЩИТА

|            |          |                  |                |
|------------|----------|------------------|----------------|
| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКС. ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) | КБ С ЗАКЛ. ЩИТ |
|            | 32       | 17               | 18             |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ  | ВОЛЯ             |                |
| +6         | +7       | +8               |                |

### УДАРЫ

|             |                                                                                 |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | посох +5 [+0/-5] (полуторное d8), урон 1d4 (дробящий)                           |
| ДАЛЬНИЙ БОЙ | арбалет +7 [+2/-3] (перезарядка 1, шаг дистанции 120 футов), урон 1d8 (колющий) |

### НАВЫКИ

|                   |                      |                       |
|-------------------|----------------------|-----------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛВК)  | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)      | АТЛЕТИКА (СИЛ)        |
| +2                | +7•                  | +0                    |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)          | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)      |
| +6•               | +11••                | +9•                   |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | ЗНАНИЕ (ХОЛМЫ) (ИНТ) | ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ) |
| +9•               | +6•                  | +1                    |
| МЕДИЦИНА (МДР)    | ПРИРОДА (МДР)        | ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)      |
| +1                | +1                   | +1                    |
| ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)  | РЕЛИГИЯ (МДР)        | ОБЩЕСТВО (ИНТ)        |
| +4                | +1                   | +6•                   |
| СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)  | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)      | ВОРОВСТВО (ЛВК)       |
| +2                | +6•                  | +2                    |

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

### СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

|                       |                                                                                           |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ | заклинания чародея, магия крови, наследие (наследие древнего рода), Чародейский потенциал |
| ОБЩИЕ ЧЕРТЫ           | Живучесть                                                                                 |
| ЧЕРТЫ КЛАССА          | Прилив крови                                                                              |
| ЧЕРТЫ НАВЫКОВ         | Уверенность (Выживание), Обманщик                                                         |
| ЧЕРТЫ НАРОДА          | Заимствованный фокус                                                                      |

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

### СНАРЯЖЕНИЕ

|           |                                                                                                                     |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ВЕС       | ТЕКУЩИЙ: 3,2 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5                                                                                        |
| НОСИМЫЕ   | арбалет (10 болтов), одежда исследователя, малое противоядие, низший эликсир жизни (3), посох, рюкзак, шляпа мага   |
| УБРАНЫ    | бурдюк, огниво, письменные принадлежности, свеча (10), спальный мешок, сухой паёк (на 3 недели), футляр для свитков |
| БОГАТСТВО | 8 зм, 4 см                                                                                                          |

### ЗАКЛИНАНИЯ

|                        |                                                                                                                                                                                    |               |    |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|
| АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ      | +9                                                                                                                                                                                 | СЛ ЗАКЛИНАНИЙ | 19 |
| ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО) | всплеск кислоты [caustic blast], мелкие фокусы [prestidigitation], обморожение [frostbite], обнаружение магии [detect magic], преграждающий оберег [forbidding ward], щит [shield] |               |    |
| 1-й КРУГ               | верный удар [sure strike], силовой залп [force barrage], тёмные нити [grim tendrils], цветные брызги [dizzying colors]                                                             |               |    |
| 2-й КРУГ               | озаряющий свет [revealing light], парящее пламя [floating flame], рассеивание магии [dispel magic]                                                                                 |               |    |
| ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ   | память предков [ancestral memories]                                                                                                                                                |               |    |



### ЧАРОДЕЙ: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы — могущественный заклинатель, чья сила исходит от управления магией, которая изначально течет через ваше тело.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Сеони:

□ **Противоядие, малое [Antidote, Lesser]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✨ (манипуляция). **Эффект:** Выпив его, вы на 6 часов получаете бонус предмета +2 к испытаниям Стойкости против ядов.

**Перезарядка 1 [Reload 1]** (дескриптор). От вас требуется потратить 1 действие на перезарядку, прежде чем снова стрелять.

**Полуторное [Two-Hand]** (дескриптор). Это оружие можно использовать двумя руками, при этом кость урона оружия заменяется на указанную. Заменяются все кости урона оружия.

**Рюкзак [Backpack]**. В рюкзак можно сложить предметы общим весом до 4; при этом первые 2 единицы веса положенных внутрь предметов не учитываются при определении предельного веса. Если вы не носите рюкзак на спине, а переносите его как-то ещё или убрали, его вес считается лёгким, а не незначительным.

**Шляпа мага [Mage's Hat]** (мистический, настроенность). Этот головной убор может выглядеть по-разному, например как цветастый тюрбан или остроконечная шляпа с полями, и может быть украшен символами или рунами. Шляпа даёт вам бонус предмета +1 к проверкам Мистицизма (уже учтено в характеристиках Сеони) и позволяет творить *мелкие фокусы* в качестве врождённого мистического фокуса.

□□ **Эликсир жизни, низший [Elixir of Life, Minor]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✨ (манипуляция). **Эффект:** выпив его, вы восстанавливаете 1d6 ПЗ и на 10 минут получаете бонус предмета +1 к испытаниям против болезней и ядов.

## СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Сеони.

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

**Заклинания чародея [Sorcerer Spellcasting]**. Вы заклинатель и можете творить заклинания мистической традиции, используя занятие Сотворение заклинания. В разделе «Заклинания» перечислены ваши заклинания и дана подробная информация о них.

**Замислованный фокус [Adapted Cantrip]**. Вам доступен фокус *преграждающий оберег* (Уже включен в фокусы Сеони).

**Магия крови [Blood Magic]**. Когда вы сотворяете заклинание *память предков* или используете ячейку заклинания для сотворения заклинаний *силовой залп* и *рассеивание магии*, вы получаете на ваш выбор либо бонус состояния +1 к КБ, либо бонус состояния +1 к испытаниям до начала вашего следующего хода.

**Наследие (наследие древнего рода) [Bloodline (Imperial)]**. Ваше наследие определяет источник вашей магической силы. Одним из ваших предков был смертным, сумевшим подчинить себе магические силы.

**Обманщик [Lie to Me]**. Вы настолько хорошо разбираетесь во всяких уловках, что во время разговора вас нелегко обмануть. В ходе разговора при попытке Лжи собеседника используйте вашу СЛ Обмана (если она выше вашей СЛ Внимания), чтобы определить успешность этой лжи. Черта не применяется, если вы не ведёте активной беседы — например, когда кто-то пытается солгать, произнося длинную речь.

**Прилив крови [Blood Rising]** 🌀 (мистический, чародей). Магия в вашей крови вспыхивает в ответ на заклинание вашего врага. Вы

создаёте эффект Магии крови (см. выше), который знаете, даже если вы уже находитесь под воздействием магии крови. Целью должны быть либо вы, либо существо, спровоцировавшее эффект Прилива крови. Если эффект магии крови даёт вам бонус к КБ или соответствующему испытанию, этот бонус применяется к спровоцировавшему эффект заклинанию. Если у эффекта есть длительность, вместо этого он длится до начала вашего следующего хода.

**Уверенность [Assurance]**. Вы можете отказаться от проверки навыка Выживание, чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (суммарно 15. Остальные бонусы, штрафы и модификаторы не применяются).

**Чародейский потенциал [Sorcerous Potency]**. Когда вы Сотворяете заклинание из своей ячейки заклинаний, которое наносит урон или восстанавливает ПЗ, вы получаете бонус состояния к урону или исцелению для этого заклинания, равный кругу заклинания. Это относится только к начальному урону или исцелению, которое заклинание вызывает при сотворении. Отдельное существо получает урон или положительный эффект исцеления только один раз за время действия заклинания, даже если заклинание наносит урон или исцеляет это существо несколько раз.

## ЗАКЛИНАНИЯ

Сеони может использовать следующие заклинания. Она может использовать заклинания 1-го круга четыре раза в день и заклинания 2-го круга три раза в день в любой комбинации.

## ФОКУСЫ

**Всплеск кислоты [Caustic Blast]** ✨ (кислота, концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Область:** 5-футовый взрыв. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** вы кидаете сгусток кислоты, который поражает существ. Существа в области получают 1d8 урона кислотой (обычное испытание Реакции). При критическом провале существо также получает 1 продолжительный урон кислотой.

**Мелкие фокусы [Prestidigitation]** ✨ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 10 футов. **Цели:** 1 объект (только чтобы поднять, почистить, приготовить). **Длительность:** поддерживаемое. **Эффект:** Это простейшее заклинание позволяет производить мелкие магические эффекты, пока вы поддерживаете заклинание. Каждый раз, когда вы используете Поддержание заклинания, вы выбираете один из вариантов:

- **Поднять:** медленно поднять бесхозный объект лёгкого или меньшего веса на 1 фут от земли.
- **Почистить/загрязнить:** очистить или запачкать объект лёгкого или меньшего веса. Если вы концентрируетесь в течение 10 раундов, то можете применить этот эффект к объекту весом 1. Если объект ещё больше, вам придётся потратить 1 минуту за каждую единицу веса.
- **Приготовить:** нагреть, охладить или наделить вкусом до 1 фунта неживой материи.
- **Создать:** создать из магической субстанции недолговечный объект незначительного веса. Он выглядит искусственным, грубо сделан и чрезвычайно хрупок — его нельзя применить в качестве инструмента, оружия, фокусирующего предмета или для оплаты стоимости заклинания.

Это заклинание не наносит урона и не налагает пагубных состояний. Любые реальные изменения в объектах (кроме описанных выше) сохраняются, лишь пока вы поддерживаете заклинание.

**Обморожение [Frostbite]** ✨ (концентрация, манипуляция, фокус, холод). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** обычное

испытание Стойкости. **Эффект:** вокруг вашей цели собирается сфера колючего холода, грозя заморозить её тело. Цель получает 3d4 урона холодом (обычное испытание Стойкости). При критическом провале цель также получает уязвимость 2 к дробящему урону до начала вашего следующего хода.

**Обнаружение магии [Detect Magic]** ➤➤ (концентрация, манипуляция, обнаружение, фокус). **Область:** 30-футовая эманация. **Эффект:** вы испускаете импульс, выявляющий присутствие магии. Вы не получаете никаких сведений, кроме знания о наличии или отсутствии магии. Вы можете добровольно отказаться от обнаружения уже известной вам магии, например магических предметов и делящихся заклинаний, сотворённых вами и вашими союзниками.

Вы обнаруживаете магию иллюзии лишь в случае, если круг эффекта ниже круга вашего обнаружения магии. Тем не менее, предметы с аурой иллюзии, которые не обманчивы на вид (зелье невидимости, например), обычно обнаруживаются без проблем.

**Препращающий оберег [Forbidding Ward]** ➤➤ (концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 союзник и 1 противник. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты. **Эффект:** вы защищаете союзника от атак и заклинаний одного противника. Цель-союзник получает бонус состояния +1 к КБ и испытаниям против атак, заклинаний и иных эффектов выбранного противника.

**Щит [Shield]** ➤ (концентрация, сила, фокус). **Длительность:** до начала вашего следующего хода. **Эффект:** вы создаёте магический силовой щит. Это считается Поднятием щита и даёт вам ситуативный бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода, но не требует для использования руки. Пока заклинание действует, вы можете использовать ответное действие Блок щитом. Твёрдость щита равна 5. Ответное действие этого заклинания можно использовать для снижения урона любого заклинания или магического эффекта, даже если тот не наносит физический урон. После использования Блока щитом заклинание прекращается, и повторно вы можете сотворить его лишь через 10 минут.

**Блок щитом [Shield Block]** ➤ (общая). **Условие:** ваш щит поднят, и вы должны получить физический урон (дробящий, колющий или режущий) от атаки. **Эффект:** вы отражаете щитом удар. Ваш щит предотвращает урон в количестве вплоть до своей твёрдости. И вы, и щит получаете весь оставшийся урон, который может сломать или уничтожить щит.

## 1-й Круг

**Верный удар [Sure Strike]** ➤ (концентрация, удача). **Длительность:** до конца вашего хода. **Эффект:** заглянув в будущее, вы узнаете, как лучше поразить цель. При следующей вашей проверке атаки до конца вашего хода вы совершаете бросок дважды и берёте лучший результат. При этом атака игнорирует ситуативные штрафы к проверке атаки и чистые проверки, если цель спрятана или плохо видима. После этого вы получаете временную невосприимчивость к верному удару на 10 минут.

**Силовой залп [Force Barrage]** ➤ — ➤➤ (концентрация, манипуляция, сила). **Дистанция:** 120 футов. **Цели:** 1 существо. **Эффект:** Вы выпускаете в существо, которое можете видеть, осколок застывшей магии. Он автоматически попадает и наносит 1d4+2 урона силой. За каждое дополнительное использованное при Сотворении заклинания действие увеличьте количество осколков на 1, вплоть до максимума в 3 осколков за 3 действия. Цель каждого вы выбираете отдельно. Если вы выпустили в одну цель несколько осколков, сложите их урон до применения бонусов или штрафов к урону, устойчивости, уязвимости и так далее.

**Тёмные нити [Grim Tendrils]** ➤➤ (концентрация, манипуляция, пустота). **Область:** 30-футовая линия. **Защита:** Стойкость. **Эффект:**

Из кончиков ваших пальцев вырываются тонкие нити чистой тьмы. Вы наносите всем живым существам на линии 2d4+1 урона пустотой и 1 продолжительный урон от кровотечения. Каждое живое существо на линии проходит испытание Стойкости.

**Критический успех:** существо избегает эффекта.

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

**Провал:** существо получает полный урон.

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

**Фирменное заклинание [Signature Spell].** Вы можете использовать ячейку заклинаний 2-го круга для сотворения этого заклинания, чтобы увеличить его силу. В этом случае урон от пустоты увеличится на 2d4, а продолжительный урон от кровотечения — на 1.

**Цветные брызги [Dizzying Colors]** ➤➤ (зрение, иллюзия, концентрация, манипуляция, устранение). **Область:** 15-футовый конус. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 или более раундов (см. ниже). **Эффект:** вихрь ярких цветов поражает существ, заставляя пройти испытание Воли.

**Критический успех:** существо избегает эффекта.

**Успех:** существо получает растерянность на 1 раунд.

**Провал:** существо получает шок 1, слепоту на 1 раунд и растерянность на 1 минуту.

**Критический провал:** существо получает шок на 1 раунд и слепоту на 1 минуту.

## 2-й Круг

**Рассеивание магии [Dispel Magic]** ➤➤ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 120 футов. **Цели:** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет. **Эффект:** Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.

**Парящее пламя [Floating Flame]** ➤➤ (концентрация, манипуляция, огонь). **Дистанция:** 30 футов. **Область:** 1 5-футовая клетка. **Защита:** Реакция. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты. **Эффект:** вы создаёте пламя, пылающее без топлива и перемещающееся по вашему приказу. При первом появлении пламя наносит 3d6+1 урона огнём всем существам в клетке, каждое из которых проходит обычное испытание Реакции. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить пламя на 10 или менее футов. Оно наносит такой же урон огнём всем существам, через чьё пространство переместилось (с тем же испытанием). Вы совершаете один бросок урона для каждого Поддержания. Каждое существо может получить урон от этого заклинания только один раз за раунд.

**Озаряющий свет [Revealing Light]** ➤➤ (концентрация, манипуляция, свет). **Дистанция:** 120 футов. **Область:** 10-футовый взрыв. **Защита:** Реакция. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** область озаряет магический свет. Вы выбираете, каким будет свет, будь то бесцветное холодное пламя или переливающиеся огоньки. Существа, на которых подействовал свет, получают состояние растерянность. Если существо было невидимым, оно становится плохо видимым вместо невидимого. Если существо было плохо видимым по иной причине, оно перестаёт быть плохо видимым.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** свет действует на существо 2 раунда.

**Провал:** свет действует на существо 1 минуту.

**Критический провал:** свет действует на существо 10 минут.

## ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы получаете запас фокальных пунктов, позволяющий вам использовать ваше заклинание наследия: *память предков*. Каждое использование этого заклинания расходует 1 фокальный пункт, и ваш общий запас фокальных пунктов равен 1.

**Память предков** [Ancestral Memories]  (необычное, концентрация, фокальное, чародей). Воспоминания давно умерших заклинателей даруют вам их знания, делая вашу магию более опасной. Вы получаете либо бонус состояния +1 к следующей проверке атаки заклинанием, которую вы попытаетесь совершить до конца своего хода, либо враг в радиусе 60 футов получает штраф состояния -1 к следующему испытанию против эффекта заклинания, которое вы Сотворите до конца своего хода.