

СЕОНИ ЧАРОДЕЙ 1

НАРОД	УМЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	КОЧЕВНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+5 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ДРАКОНИЙ, ВАРИСИЙСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	17
СИЛА	СИЛ +0	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +2
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +1	МУДРОСТЬ	МДР +1
		ХАРИЗМА	ХАР +4

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ЗАКЛ. ЩИТ
	15	15	16
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
+4	+5	+6	

УДАРЫ

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

НАВЫКИ

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

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	заклинания чародея, магия крови, наследие (наследие древнего рода), Чародейский потенциал
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Уверенность (Выживание)
ЧЕРТЫ НАРОДА	Заимствованный фокус

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 3,1 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	арбалет (10 болтов), одежда исследователя, малое противоядие, низший эликсир жизни (3), посох, рюкзак
УБРАНЫ	бурдюк, огниво, письменные принадлежности, свеча (10), спальный мешок, сухой паёк (на 3 недели)
БОГАТСТВО	3 см, 8 мм

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+7	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	17
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	всплеск кислоты [caustic blast], обморожение [frostbite], обнаружение магии [detect magic], преграждающий оберег [forbidding ward], щит [shield]		
1-й КРУГ	силовой залп [force barrage], тёмные нити [grim tendrils], цветные брызги [dizzying colors]		
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.

□□□ **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.

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

Заимствованный 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 заклинания *силовой залп*, 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.

Уверенность [Assurance]. Вы можете отказаться от проверки навыка Выживание, чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (суммарно 13. 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 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 ступок кислоты, который поражает существ. Существа в области получают 1d8 урона кислотой (обычное испытание Реакции). При критическом провале существо также получает 1 продолжительный урон кислотой.

Обморожение [Frostbite] ➤➤ (концентрация, манипуляция, фокус, холод). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** обычное испытание Стойкости. **Эффект:** вокруг вашей цели собирается сфера колющего холода, грозя заморозить её тело. Цель получает 2d4 урона холодом (обычное испытание Стойкости). При критическом провале цель также получает уязвимость 1 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 длящихся 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.

Преграждающий 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

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, устойчивостей, уязвимостей 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.

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.

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.