

ЭЗРЕН ВОЛШЕБНИК 1

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

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

УДАРЫ	
БЛИЖНИЙ БОЙ	посох +3 [–2/–7] (полуторное 1d8), урон 1d4 (дробящий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	рука-помощник +7 [+2/–3] (дистанция 500 футов, нужно потратить 1 фокальный пункт), урон 1d4+4 (дробящий)

НАВЫКИ		
АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+5•	+7•	+0
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+7•	+0	+3•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ТОРГОВЛЯ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+0	+7•	+4
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+1	+4•	+7•
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+0	+4•	+7•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+2	+4•	+2

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ	
КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Заклинания волшебника, Магическая диссертация (Метамагические эксперименты), Мистическая связь, Школа магии (Школа единой магической теории)
ЧЕРТЫ КЛАССА	Дальнее заклинание ♦, Обширное заклинание ♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Перекупщик
ЧЕРТЫ НАРОДА	Покладистый

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 2,5 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	низший эликсир жизни (2), одежда исследователя, посох, путеискатель, рюкзак, свиток тёмных нитей
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), книга заклинаний, крюк-кошка, мел (10 кусков), мыло, огниво, письменные принадлежности, спальный мешок, сухие пайки (на 2 недели), факел (5), чудесная фигурка (лестница)
БОГАТСТВО	1 эм, 4 см

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+7	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	17
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	всплеск кислоты [caustic blast], обнаружение магии [detect magic], свет [light], щит [shield], электрическая дуга [electric arc]		
1-й КРУГ	☐ огненное дыхание [breathe fire], ☐ силовой залп [force barrage]		
ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ	рука-помощник [hand of the apprentice]		



ВОЛШЕБНИК: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы могущественный заклинатель, чья магическая мощь проистекает из упорных исследований и изучения сокровенных основ мироздания.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Эзрена:

Крюк-кошка [Grappling Hook]. Вы можете метнуть крюк с привязанной к нему верёвкой, чтобы облегчить лазание. Чтобы закрепить крюк, нужно пройти проверку дистанционной атаки с дескриптором «тайна» против СЛ, которая зависит от цели (обычно не менее СЛ 20). Атака использует умение в простом оружии. При успехе крюк прочно закрепляется на цели, а при критическом провале вам кажется, что крюк надёжно закреплён, но во время подъёма он срывается.

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

Путеискатель [Wayfinder] (необычный, магический, настроенность). В этом компактном компасе применяются древние технологии. Подобные устройства служат отличительным знаком агентов Общества Искателей и символом статуса среди искателей приключений всех мастей. Путееискатель может использоваться в качестве компаса. **Активация:** ♦ Свет (концентрация). **Эффект:** путеискатель сотворяет на себя заклинание свет 1-го круга.

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.

□ **Свиток тёмных нитей [Scroll of Grim Tendrils].** Когда вы держите этот свиток, вы можете сотворить заклинание тёмные нити (см. раздел «Заклинания»). После того как вы Сотворите заклинание, свиток уничтожается.

Чудесная фигурка (лестница) [Marvelous Miniature (ladder)] (магический, одноразовый, расширяющийся). На нижней стороне основания этой крохотной лестницы выгравирована руна. Использование: удерживаемый, 1 рука. Активация (манипуляция). После активации эта фигурка навсегда превращается в деревянную 20-футовую лестницу.

□□ **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 Эзрена.

Дальнее заклинание [Reach Spell] ♦ (волшебник, концентрация, метамагия). Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если вашим следующим действием будет Сотворение заклинания, у которого есть дистанция, его дистанция увеличится на 30 футов. Увеличение дистанции заклинания происходит согласно обычным правилам: для заклинания с дистанцией «касание» она увеличится до 30 футов.

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

Магическая диссертация (Метамагические эксперименты) [Arcane Thesis (Experimental Spellshaping)]. В вашей диссертации написано, что метамагические практики можно сделать эффективнее, меняя параметры во время сотворения, как поступали волшебники древности, которым приходилось

разрабатывать собственные чары и заклинания. Вы получаете черту волшебника 1-го уровня с дескриптором «метамагия» на ваш выбор. В случае Эзрена это Дальнее заклинание.

Мистическая связь [Arcane Bond]. Вы помещаете часть своей магической силы в предмет. Каждый день во время подготовки заклинаний вы можете сделать одну из своих вещей предметом силы. Как правило, это связанная с магией вещь, например жезл, кольцо или посох, но вы можете выбрать любой другой предмет или оружие. Вы получаете свободное действие Опустошение предмета силы.

□ **Опустошение предмета силы [Drain Bonded Item] ♦** (волшебник, мистический). **Частота:** 1 раз в день. **Требования:** предмет силы при вас. **Эффект:** вы расходуете заключённую в предмете силы магию. Во время этого хода вы получаете возможность без затрат ячейки сотворить одно заклинание, которое вы в этот день уже подготовили и использовали. При этом вы всё равно должны использовать занятие Сотворение заклинания и выполнить прочие требования заклинания.

Обширное заклинание [Widen Spell] ♦ (волшебник, манипуляция, метамагия). Вы преобразуете энергию заклинания, чтобы оно подействовало на большую область. Если вашим следующим действием будет Сотворение заклинания без длительности и с областью в виде взрыва, конуса или линии, вы увеличиваете его область. Если радиус взрыва был не менее 10 футов, он увеличивается на 5 футов (область взрыва меньшего радиуса не меняется); если длина конуса или линии была равна 15 или менее футов, она увеличивается на 5 футов; если конус или линия были больше, их длина увеличивается на 10 футов.

Перекупщик [Bargain Hunter]. Вы можете использовать Дипломатию для Зарабатывания денег, выискивая выгодные предложения и перепродавая товары с наценкой. В начале игры вы дополнительно получаете 2 эм (уже учтено в разделе «Снаряжение»).

Покладистый [Cooperative Nature]. Возраст и опыт научили вас оставлять в стороне разногласия и работать сообща с другими, чтобы творить великие дела. Вы получаете ситуативный бонус +4 к проверкам для Помощи товарищу.

Школа магии (школа единой магической теории) [Arcane School (Unified Magical Theory)]. Вам претит идея о том, что магию можно удобно распределить по отдельным школам, и вы изучаете её самостоятельно, стремясь получить лучшее от различных школ. Вы получаете дополнительную классовую черту волшебника 1-го уровня (Обширное заклинание) и добавляете одно заклинание 1-го круга по вашему выбору в книгу заклинаний (уже добавлено в раздел «Заклинания»). Вы получаете запас фокальных пунктов, равный 1, который вы можете использовать, чтобы сотворить фокальное заклинание рука-помощник.

ЗАКЛИНАНИЯ

Эзрен может творить заклинания из приведенного ниже списка. Он может творить до двух заклинаний 1-го круга, но ему необходимо предварительно подготовить их. Помимо заклинаний, которые Эзрен уже подготовил (см. 1-ю страницу), в его книге заклинаний также записаны заклинания *магический доспех [mystic armor]*, *масло [grease]*, *метка [sigil]*, *муравьиная грузоподъёмность [ant haul]*, *обморожение [frostbite]*, *сообщение [message]*, *телекинетический снаряд [telekinetic projectile]*, *цветные брызги [dizzying colors]*, *чтение ауры [read aura]*.

ФОКУСЫ

Всплеск кислоты [Caustic Blast] ♦♦ (кислота, концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Область:** 5-футовый

взрыв. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** вы кидаете густок кислоты, который поражает существ. Существа в области получают 1d8 урона кислотой (обычное испытание Реакции). При критическом провале существо также получает 1 продолжительный урон кислотой.

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 лежащих 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.

Свет [Light] ♦♦ (концентрация, манипуляция, свет, фокус). **Дистанция:** 120 футов. **Длительность:** до следующей вашей ежедневной подготовки. **Эффект:** вы создаёте сияющую сферу, которая испускает яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Если вы создаёте сферу в пространстве согласного существа, то можете прикрепить её к этому существу (в таком случае сфера будет парить около существа при его перемещении). Когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете переместить свет на расстояние до 60 футов; вы можете прикрепить или открепить его от существа в качестве части этого движения.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы сотворяете это заклинание, когда у вас уже есть четыре активных заклинания свет, одно из них по вашему выбору прекращается.

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.

Электрическая дуга [Electric arc] ♦♦ (концентрация, манипуляция, фокус, электричество). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 или 2 существа. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** Электрическая дуга перепрыгивает с одной цели на другую. Каждая цель получает 2d4 урона электричеством (обычное испытание Реакции).

1-й Круг

Огненное дыхание [Breathe Fire] ♦♦ (концентрация, манипуляция, огонь). **Область:** 15-футовый конус. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** из вашего рта вырывается пламя. Вы наносите 2d6 урона огнём существам в области (обычное испытание Реакции).

Силовой залп [Force Barrage] от ♦ до ♦♦♦ (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+1 урона силой. За каждое дополнительное использованное при Сотворении заклинания действие увеличьте количество осколков на 1, вплоть до максимума в 3 осколка 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 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.

ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Эзрен может сотворять особое заклинание благодаря школе магии, к которой принадлежит. Заклинания школы — вид фокальных заклинаний, для сотворения которых потребуется потратить 1 фокальный пункт (ФП). Вначале ваш запас ФП равен 1. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка, во время которого вы изучаете свою книгу заклинаний или занимаетесь исследовательской работой.

Рука-помощник [Hand of the Apprentice] ♦ (необычный, атака, волшебник, манипуляция, фокальное). **Дистанция:** 500 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** Зная фундаментальные основы магии, вы поднимаете в воздух и метаете в цель своё оружие. Вы бросаете в цель оружие ближнего боя, которое держите и которое для вас изучено. Совершите проверку атаки заклинанием. При успехе вы наносите цели такой же урон оружия, как при Ударе в ближнем бою, только вместо модификатора Силы добавляете к урону модификатор заклинательной характеристики. При критическом успехе вы наносите двойной урон и применяете критический эффект оружия. Вне зависимости от успешности атаки оружие возвращается в вашу руку.