

ЭЗРЕН ВОЛШЕБНИК 3

НАРОД	ЧЕЛОВЕК (УМЕЛЫЙ)	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	КУПЕЦ
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+6 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВАРИСКИЙ, ВСЕОБЩИЙ, ДВАРФИЙСКИЙ, ДРАКОНИЙ, ПОЛУРОСЛИЧИЙ, САВКРОТ (ПОДЗЕМНЫЙ)	КЛАССОВАЯ СЛ	19
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
	32	17	18
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
+7	+7	+8	

УДАРЫ	
БЛИЖНИЙ БОЙ	+1 посох +6 [+1/-4] (полупуторное 1d8), урон 1d4 (дробящий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	рука-помощник +9 [+4/-1] (дистанция 500 футов, нужно потратить 1 фокальный пункт), урон 1d4+4 (дробящий)

НАВЫКИ		
АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+7•	+11••	+0
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+9•	+0	+5•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ТОРГОВЛЯ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+0	+9•	+4
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+1	+6•	+9•
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+0	+6•	+9•
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+2	+6•	+2

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ	
КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Заклинания волшебника, Магическая диссертация (Метамагические эксперименты), Мистическая связь, Повышение заклинаний, Школа магии (Школа единой магической теории)
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Эталон народа*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Дальнее заклинание ➤, Контрзаклинание ➤, Нечеловеческое заклинание ➤, Обширное заклинание ➤
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Мистическое чутьё, Перекупщик
ЧЕРТЫ НАРОДА	Покладистый, Природные амбиции* (Контрзаклинание)

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

Значения указанные рядом с этим символом добавляются к броску d20

СНАРЯЖЕНИЕ	
ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 2,7 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	кольцо меток, малое зелье исцеления, одежда исследователя, +1 посох, путеискатель, рюкзак, свиток невидимости, свиток тёмных нитей
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), книга заклинаний, крюк-кошка, мел (10 кусков), мыло, огниво, письменные принадлежности, спальник мешок, сухие пайки (на 2 недели), факел (5), чудесная фигурка (лестница)
БОГАТСТВО	4 зм, 4 см

ЗАКЛИНАНИЯ	
АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+9 СЛ ЗАКЛИНАНИЙ 19
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	всплеск кислоты [caustic blast], обморожение [frostbite], телекинетическая рука [telekinetic hand], щит [shield], электрическая дуга [electric arc]
1-й КРУГ	верный удар [sure strike], огненное дыхание [breathe fire], силовой залп [force barrage]
2-й КРУГ	кислотная хватка [acid grip], рассеивание магии [dispel magic]
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:

□ **Зелье исцеления, малое [Healing Potion, Lesser]** (жизнь, зелье, исцеление, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемое, 1 рука. **Активация:** ✦ (манипуляция). **Эффект:** выпив его, вы восстанавливаете 2d8+5 ПЗ.

Кольцо меток [Ring of Sigils] (мистический, настроенность). **Использование:** носимое. Это серебряное кольцо покрыто метками и позволяет вам творить метку в качестве врождённого мистического фокуса (см. раздел «Заклинания»). **Активация:** **Отслеживание метки** ✦ (концентрация, обнаружение). **Частота:** 1 в 10 минут. **Эффект:** вы узнаете, в каком направлении находится последняя созданная вами при помощи кольца метка. Активация не срабатывает, если метка дальше 5 миль от вас или если между вами и меткой есть свинец или проточная вода.

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. Путеискатель 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 невидимости [Scroll of Invisibility]**. Когда вы держите этот свиток, вы можете сотворить заклинание невидимость (см. раздел «Заклинания»). После того как вы Сотворите заклинание, свиток уничтожается.

□ **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.

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.

Контрзаклинание [Counterspell] ✨. **Условие:** существо использует Сотворение заклинания, и это заклинание у вас подготовлено. **Эффект:** когда противник использует Сотворение заклинания и вы видите магические проявления этого, вы можете воспользоваться собственной магией для нейтрализации. Вы тратите подготовленное заклинание, чтобы не дать спровоцировавшему это ответное действие противнику сотворить то же заклинание. Вы тратите ячейку, как если бы сотворили это заклинание, а затем пытаетесь нейтрализовать заклинание, спровоцировавшее это ответное действие (см. с. 437 Основной книги игрока). Ваш бонус к этой проверке равен +9.

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.

Мистическое чутьё [Arcane Sense]. Углублённое изучение магии позволило вам инстинктивно ощущать её присутствие. Вы можете неограниченно применять обнаружение магии 1-го круга как врождённое мистическое заклинание (см. раздел «Заклинания»).

Несмертельное заклинание [Nonlethal Spell] ✦ (волшебник, манипуляция, метамагия). Вы можете уменьшить смертоносность своих заклинаний. Если вашим следующим действием будет Сотворение заклинания без дескрипторов «пустота» и «смерть», которое наносит урон, это заклинание получает дескриптор «несмертельное».

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.

Повышение заклинаний [Heightening Spells]. Когда вы подготавливаете заклинания 2-го круга и выше, вы можете занять эти ячейки усиленными версиями заклинаний низких кругов. При этом круг заклинания повышается до круга ячейки. Для повышения заклинания в вашем репертуаре должен быть его вариант нужного вам круга. Эффект многих заклинаний усиливается при повышении до определённого круга. Фокусы всегда автоматически повышаются до значения круга, равного половине вашего уровня, с округлением вверх (в случае Эзрена — до 2-го круга). Эффекты от повышения уровня фокусов Эзрена уже учтены в их описаниях в разделе «Заклинания».

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 пять фокусов, три заклинания 1-го круга и два заклинания 2-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], *мелкие фокусы* [prestidigitation], *муравьиная грузоподъёмность* [ant haul], *раскат грома* [thunderstrike], *свет* [light], *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 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.

Метка [Sigil] ➡ (концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо или объект. **Длительность:** неограниченная (см. ниже). **Эффект:** вы помечаете выбранное существо или объект безвредной уникальной магической меткой размерами около 1 квадратного дюйма. Метка может быть видимой или невидимой, и вы можете изменять её видимость, совершая Взаимодействие, чтобы коснуться цели. Метку можно смыть или соскрести, потратив на это 5 минут. С существа метка пропадает естественным образом по прошествии недели.

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

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.

Телекинетическая рука [Telekinetic Hand] ➡ (концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 бесхозный объект лёгкого или меньшего веса. **Длительность:** поддерживаемое. **Эффект:** вы создаёте парящую магическую руку, невидимую или призрачную, которая хватается выбранный объект и медленно перемещает его на расстояние до 20 футов. Объект левитирует, поэтому перемещать его можно в любом направлении. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить объект ещё на 20 футов. Если объект в воздухе, когда заклинание прекращается, он падает.

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:** Электри-

ческая дуга перепрыгивает с одной цели на другую. Каждая цель получает 3d4 урона электричеством (обычное испытание Реакции).

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 скрытана или плохо видима.

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).

Повышенное (+1): урон увеличивается на 2d6.

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 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 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.

2-й Круг

Кислотная хватка [Acid Grip] ♦♦ (кислота, концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 120 футов. **Цель:** 1 существо. **Защита:** Реакция. **Эффект:** эфемерная когтистая рука сжимает цель, обжигая её магической кислотой. Цель получает 2d8 урона кислотой и 1d6 продолжительного урона кислотой в зависимости от испытания Реакции. Пока существо получает продолжительный урон от этого заклинания, у него штраф состояния –10 футов к скоростям.

Критический успех: существо избегает эффекта.

Успех: существо получает половину урона и не получает продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 5 или менее футов в выбранном вами направлении.

Провал: существо получает полный урон и продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 10 или менее футов в выбранном вами направлении.

Критический провал: существо получает двойной урон и полный продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 20 или менее футов в выбранном вами направлении.

Невидимость [Invisibility] ♦♦ (иллюзия, манипуляция, незаметное). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 10 минут. **Эффект:** вы скрываете цель иллюзией, делая её невидимой. Цель становится необнаруженной для всех существ, хотя они могут попытаться её отыскать, чтобы она вместо этого считалась для них скрытанной. Если цель совершает враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается.

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 (стр. 437 Основной книги игрока). 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.

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.