

ЭЗРЕН ВОЛШЕБНИК 5

НАРОД	ЧЕЛОВЕК (УМЕЛЫЙ)	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	КУПЕЦ
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+9 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВАРИСИЙСКИЙ, ВСЕОБЩИЙ, ДВАРФИЙСКИЙ, ДРАКОНИЙ, ПОЛУРОСЛИЧИЙ, САВКРОТ (ПОДЗЕМНЫЙ)	КЛАССОВАЯ СЛ	21
СИЛА	СИЛ +0	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +3
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +4	МУДРОСТЬ	МДР +2
		ХАРИЗМА	ХАР +0

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	КБ С ЗАКЛ. ЦИТ
	53	20	21
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
+7	+7	+8	

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	♦ +1 разящий посох огня +8 [+3/-2] (полуторное 1d8), урон 2d4 (дробящий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	♦ рука-помощник +17 [+6/+1] (дистанция 500 футов, нужно потратить 1 фокальный пункт), урон 1d4+4 (дробящий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+10•	+13••	+7•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+11•	+0	+9••
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ТОРГОВЛЯ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+0	+11•	+4
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+2	+9•	+11•
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+0	+9•	+13••
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+10•	+9•	+3

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Заклинания волшебника, Магическая диссертация (Метамагические эксперименты), Мистическая связь, Повышение заклинаний, Школа магии (Школа единой магической теории), эксперт Реакции*
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Эталон народа*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Дальнее заклинание ♦, Зачарование ударов ♦, Контрзаклинание ↻, Несмертельное заклинание ♦, Обширное заклинание ♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Изящные манеры, Мистическое чутьё, Перекупщик
ЧЕРТЫ НАРОДА	Покладистый, Природные амбиции* (Контрзаклинание), Природные навыки*

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 2,5 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	кольцо меток, одежда исследователя, +1 разящий посох огня, рюкзак, свиток тёмных нитей, жезл магического доспеха
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 зм, 7 см

ЗАКЛИНАНИЯ

АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ	+11	СЛ ЗАКЛИНАНИЙ	21
ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО)	всплеск кислоты [caustic blast], сообщение [message], телекинетическая рука [telekinetic hand], щит [shield], электрическая дуга [electric arc]		
1-й КРУГ	□ верный удар [sure strike], □ муравьиная грузоподъёмность [ant haul], □ силовой залп [force barrage]		
2-й КРУГ	□ исплотная хватка [acid grip], □ рассеивание магии [dispel magic], □ расплывчатость [blur]		
3-й КРУГ	□ огненный шар [fireball], □ ускорение [haste]		
□ 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:

□ **Жезл магического доспеха [Wand of Mystic Armor]**. Этот жезл позволяет вам сотворять заклинание магический доспех (см. раздел «Заклинания») 1-го круга 1 раз в день.

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.

Посох огня [Staff of Fire] (магический, посох). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** Сотворение заклинания. **Эффект:** вы расходуете заряды посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка. Этот посох содержит 3 заряда из максимальных 3. Вы можете сотворять фокус поджигание при помощи этого посоха, не тратя заряды, а также можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание огненное дыхание.

Вы можете совершить Взаимодействие, чтобы поджечь факел, трут или горючий материал, прикоснувшись к нему концом посоха.

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.

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.

Зачарование ударов [Bespell Strikes] ♦ (волшебник). **Частота:** 1 раз в ход. **Требования:** вашим последним действием было Сотворение заклинания (но не фокуса). **Эффект:** вы помещаете часть энергии заклинания в используемое вами оружие или одну из ваших безоружных атак. До конца вашего хода это оружие или безоружная атака дополнительно наносит 1d6 урона силой и получает дескриптор «мистический», если ещё им не обладала. Если сотворённое заклинание наносило урон другого типа, Удар вместо этого наносит дополнительный урон данного типа (если заклинание могло нанести урон двух и более типов, выберите один из них).

Изящные манеры [Courtly Graces] (навык, общая). Если вы намеренно не представитесь иначе, любой, кто заговорит с вами, предположит, что вы благородный или тесно связаны со знатью (например, выдающийся слуга). Вы можете использовать Общество для Улучшения впечатления аристократа или для Маскировки под благородного (в том числе и под определённую личность). Если же вы применяете для этого обычные навыки, то вместо этого получаете ситуативный бонус +1 к проверке.

Контрзаклинание [Counterspell] 2. **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»).

Незаметное заклинание [Conceal Spell] ♦ (волшебник, концентрация, метамагия). Усилием разума вы пытаетесь скрыть

Сотворение заклинания, упрощая слова силы и жесты и делая их почти незаметными. Если вашим следующим действием будет Сотворение заклинания, оно получает дескриптор «незаметное» (вы скрываете сияющие руны, волшебные искры и прочие явные признаки, указывающие на использование магии). Этот дескриптор маскирует только действия по сотворению заклинания и их проявления, а не сами эффекты заклинания, поэтому наблюдающие смогут увидеть, как вы выпускаете луч или растворяетесь в воздухе.

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 3-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, три заклинания 2-го круга и два заклинания 3-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], *обморожение* [frostbite], *огненное дыхание* [breathe fire], *озаряющий свет* [revealing light], *раскат грома* [thunderstrike], *свет* [light], *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 2d8 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.

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.

Поджигание [Ignition] ♦♦ (атака, концентрация, манипуляция, огонь, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** вы щёлкаете пальцами и указываете на цель, которая начинает тлеть. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите 4d4 урона огнём. Если цель в вашей зоне досягаемости, вы можете совершить атаку заклинанием в ближнем бою, а не дистанционную. В этом случае все кости урона этого заклинания увеличиваются до d6.

Критический успех: цель получает двойной урон и 3d4 продолжительного урона огнём.

Успех: цель получает полный урон.

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.

Сообщение [Message] ✨ (иллюзия, концентрация, ментальный, незаметное, слух, фокус, язык). **Дистанция:** 500 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** см. ниже. **Эффект:** вы говорите почти беззвучно, но слова не покидают ваших уст, а звучат сразу в ушах цели. Для окружающих слова слышны как обычно, но цель слышит ваши слова так же хорошо, как если бы вы стояли рядом с ней. Цель при желании может кратко ответить вам в качестве ответного действия либо в качестве свободного действия в свой следующий ход, но для этого ей нужно видеть вас и находиться в пределах дистанции заклинания. Ответ цели также доставляется сразу же в ваши уши.

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:** Электрическая дуга перепрыгивает с одной цели на другую. Каждая цель получает 4d4 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 спрятана или плохо видима.

Магический доспех [Mystic Armor] ✨ (концентрация, манипуляция). **Длительность:** до следующей вашей ежедневной подготовки. **Эффект:** вас окружает мерцающая магическая энергия, дающая бонус предмета +1 к КБ и ограничивающая максимальный модификатор Ловкости значением +5. Пока вы носите магический доспех, для расчёта КБ вы используете умение в защите без брони.

Муравьиная грузоподъёмность [Ant Haul] ✨ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 8 часов. **Эффект:** Вы укрепляете мускулы и скелет цели, позволяя переносить больший вес. Значение веса, при

котором цель становится нагруженной, увеличивается на 3, а максимальный переносимый вес — на 6.

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 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.

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.

Расплывчатость [Blur] ✨ (зрение, иллюзия, концентрация, манипуляция). **Дистанция:** касание. **Цели:** 1 существо.

Длительность: 1 минута. **Эффект:** силуэт цели размывается, и она становится плохо видимой. Из-за того, что эффект не скрывает местоположение цели, она не может использовать эту плохую видимость, чтобы Спрятаться или Красться.

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.

3-й Круг

Огненный шар [Fireball] ♦♦ (концентрация, манипуляция, огонь).

Дистанция: 500 футов. **Область:** 20-футовый взрыв. **Защита:** обычное испытание Реакции. **Эффект:** в указанной вами точке происходит огненный взрыв, наносящий 6d6 урона огнём.

Ускорение [Haste] ♦♦ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** магия ускоряет движения цели. Цель получает состояние ускорения и может в каждом раунде тратить дополнительное действие только на Удар или Перемещение.

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.