



## Абаладжар Оцерат – Охотник на магов

Автор: Роберт Вайз

Переводчик: Easter

Жизнь в Тэе сурова. Вы можете найти её особенно суровой, если не принадлежите к правящему классу волшебников. Власть имущие свысока смотрят на простой народ Тэя, полагая их людьми второго сорта. Они жестоко обращаются со своими подданными и считают, что жизни их лишены ценности. Где ещё волшебники получают людей для внушающих ужас экспериментов или для превращения в армии нежити?

Абаладжар Оцерат был сыном фермеров из тарча Приадор, и так как зулкиры не обнаружили в нём таланта к магии, он остался расти на ферме с семьёй. В ранние годы он часто видел, как жестоко обращаются с простым народом. Он принял это как часть жизни по правилам зулкиров, но ему хватило, когда Красные Волшебники убили его родителей в их собственном доме из-за того, что они несколько пренебрегли этикетом. Поскольку его родители сгорели, он сбежал в ночь. Позже он вернулся, чтобы похоронить тела и забрать своё немногочисленное имущество, а затем покинул мрачную землю, в которой родился. По сей день зрелище смерти родителей преследует его. На самом деле, в моменты сильных переживаний, он снова оказывается в своём доме в тот момент, когда порог переступают волшебники.

Абаладжар отправился на север, где начал обучаться как рейнджер, так, чтобы мог убивать волшебников. В это время он старался избегать магии как таковой, хотя чувствовал, что его магический талант растёт. В те годы он столкнулся с полуросликом по имени Перинса Фэлмарья, которая так же потеряла семью при нападении магов. От неё он узнал, что может постоять за себя, преодолеть и достигнуть чего-то в жизни. Он приписывает своё решение этой встрече и примеру, поданному мужественной полуросликом. После нескольких лет бытия рейнджером он встретил человека, который предложил ему научиться использовать методы волшебников и обратить их собственные искусства против них. Так он начал путь к становлению убийцей магов. Годы обучения и практики на меньших заклинателях привели его к убийству первого "настоящего" волшебника (по его собственной оценке) четыре года назад.

С тех пор он много путешествовал по Фаэруну и видел, что волшебники и им подобные проникли во все слои общества и все стороны жизни. Нельзя избежать их и зла, которое они несут. В юности он примирился бы с этим, но теперь не может так поступить. Каждого встреченного волшебника он заносит в чёрный список, который от этого сильно разросся. Понимая, что ему не удастся убить всех волшебников, он не против улучшить жизнь на Фаэруне по одному мёртвому волшебнику за раз, и надеется обучить преемников, чтобы они продолжили это дело.

Учитывая, что его основные противники - волшебники, Абаладжар научился некоторым способам побеждать их. Он полагается на физические атаки после того, как использует заклинания чтобы ослабить противников. Он использует касательные заклинания и заклинания луча (объединённые с *истинным ударом*), чтобы нанести урон и уменьшить способность противника активировать заклинания. Одной из его любимых тактик является использование *касания идиотизма* дважды на противнике-маге, которое в значительной степени оставляет противника неспособным творить заклинания. Он всегда ищет волшебные предметы, которые поднимают его касательный КБ, зная, что он уязвим для своей собственной тактики.



Одним из преимуществ, которое он имеет над большинством тайных заклинателей, является магический талант, который он чувствовал в себе некогда много лет назад: его способность активировать тайные заклинания в качестве божественных. Это позволяет ему читать предварительные заклинания и затем надевать броню для столкновения с враждебным волшебником. К тому же, противники испытывают сильные затруднения, пытаясь определить, что он активирует.

Поскольку Абаладжар блуждает повсюду по Фаэруну, обычно он путешествует один, но иногда его можно встретить в компании других людей, которые не читают тайные заклинания. Он не чувствует особой преданности божеству, но думает, что они достойны уважения и могут быть полезными для смертных. Он не нападает на волшебников случайно, но тщательно планирует. Иногда он проводит недели наблюдая за выбранной жертвой, изучая, какие заклинания предпочитает этот маг, чтобы подготовиться противостоять им или защитить себя от них. Он предпочитает ловить своих жертв одних, но он убил несколько волшебников в компании телохранителей. До настоящего времени он отметил зарубками более сорока волшебников, большинство которых не вернулись к жизни (он прилагает все усилия, чтобы удостовериться, что только самое дорогое волшебство может возратить жертву).

Как противник, он мог бы быть кажущимся другом авантюристов, который на самом деле изучает любого волшебника (ов) в группе. Как НИП, он мог бы преследовать какого-нибудь волшебника, в помощи которого нуждаются персонажи игроков, или он мог бы быть ответственным за ряд убийств в городе, где они отдыхают после их последнего приключения.

**Абаладжар Оцерат:** человек мужчина (Мулан) рейнджер 2/предсказатель 7/убийца магов 2; УС 11; Средний гуманоид; КХ 2d8+4 плюс 7d4+14 плюс 2d4+4; хп 53; Инициатива +2; Скорость 30 футов; КБ 18, касательный 12, оторопевший 16; Базовая атака +6; Захват +7; Атака +6 рукопашный (1d8+1/19-20, превосходный длинный меч) или +9 дальнобойный (1d8+1/x3, превосходный составной длинный лук [+1 бонус Силы]); Полная атака +6/+1 рукопашный (1d8+1/19-20, превосходный длинный меч) и +6 рукопашный (1d6/19-20, превосходный короткий меч) или +9/+4 дальнобойный (1d8+1/x3, превосходный составной длинный лук [+1 бонус Силы]); Специальные качества: стиль боя (сражение с оружием в каждой руке), избранный враг (люди +2), дикая эмпатия +2; Мировоззрение Н; Спасброски: Стойкость +12, Рефлекс +13, Воля +13; Сила 12, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 15, Мудрость 14, Обаяние 8. Возраст 31, рост 5 футов 8 дюймов (1.72 м), вес 170 фунтов. (77 кг)

*Навыки и умения:* Взбирание +5, Концентрация +14, Расшифровка +9, Сбор информации +9, Лечение +7, Скрытность +6, Знание (магия) +9, Знание (география) +6, Прислушивание +7, Бесшумное передвижение +6, Поиск +7, Искусство магии +14, Отслеживание +7, Искусство выживания +7; Изменённый призыв [Б], Активация в бою, Повышенная стойкость, Молниеносные рефлексy, Ускоренное заклинание [Б], Написать свиток, Южный магикиан, Неподвижное заклинание, Чтение следов [Б], Сражение с оружием в каждой руке [Б].

**Избранный враг:** Абаладжар получает +2 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства мотива, Отслеживания и Искусства выживания, используя эти навыки против людей. Он получает тот же бонус к броскам повреждения против людей.

**Дикая эмпатия (Экс):** Рейнджер может использовать движения тела, голос и поведение, чтобы улучшить отношение животного (такого как варан (ящерица наблюдатель) или медведь). Эта способность действует точно так же, как проверка Дипломатии, сделанная, чтобы улучшить отношение персоны. Его бонус к этой проверке +2. У типичного домашнего животного начальное отношение безразличное, в то время как у диких животных обычно не дружелюбное. Абаладжар и животное должны изучить друг друга в течение 1 минуты. Эту способность можно также использовать чтобы оказать



влияние на магического зверя с показателем Интеллекта 1 или 2, но он получает штраф -4 к проверке.

**Подготовленные заклинания мага** (5/6/6/4/3/2; КС спасброска 12 + уровень заклинания; шанс провала волшебных заклинаний 20%): 0 - *кислотный всплеск, обнаружение магии \*\*\*, обнаружение яда \*\*\*, рука мага, замораживающий луч*; 1-ый - *стремительное отступление, своенравные нервы Копэра \*\*, узнать защиты \*\*/\*\*, магическая стрела, щит, истинный удар \*\*\**; 2-ой - *грация кошки, темновидение, хитрость лисы, испепеляющий луч, видеть невидимое \*\*\*, касание идиотизма*; 3-ий - *волшебный взор \*\*\*, ясновидение/яснослышание \*\*\*, рассеивание магии, заряд молнии*; 4-ый - *дверь измерений, определить местонахождение существа \*\*\*, призыв монстра IV*; 5-ый - *шар молнии \*, ускоренный истинный удар \*\*\**.

**Книга заклинаний:** 0 - *кислотный всплеск, волшебная метка, танцующие огоньки, изумить, обнаружение магии \*\*\*, обнаружение яда \*\*\*, покоробить нежить, вспышка, свет, рука мага, починка, послание, открыть/закрыть, ловкость рук, замораживающий луч, чтение магии, устойчивость, касание усталости*; 1-ый – *понимание языков \*\*\*, стремительное отступление, своенравные нервы Копэра \*\*, узнать защиты \*\*/\*\*, магическая стрела, магическое оружие, щит, червь духа \*\*, истинный удар \*\*\**; 2-ой - *выносливость медведя, слепота/глухота, грация кошки, темновидение, чтение мыслей \*\*\*, хитрость лисы, испепеляющий луч, видеть невидимое \*\*\*, касание идиотизма*; 3-ий - *волшебный взор \*\*\*, ясновидение/яснослышание \*\*\*, рассеивание магии, заряд молнии, не определение, защита от энергии, луч изнеможения, призыв монстра III*; 4-ый - *наложить проклятие, дверь измерений, чёрные щупальца Эварда, ограниченная сфера неуязвимости, определить местонахождение существа \*\*\*, мнемоническое усиление Рари, улучшение заклинания \*, призыв монстра IV*; 5-ый - *шар молнии \*, конус холода, поцелуй вампира \*\*, надоедливые глаза \*\*\*, матрица заклинаний Симбул \**.

**Заклинания, обычно заготавливаемые при охоте на волшебника** (5/6/6/4/3/2; КС спасброска 12 + уровень заклинания; шанс провала волшебных заклинаний 20%): 0 - *кислотный всплеск, обнаружение магии \*\*\*, замораживающий луч (2), касание усталости*; 1-ый - *стремительное отступление, своенравные нервы Копэра \*\*, узнать защиты \*\*/\*\*, магическая стрела, магическое оружие, щит, истинный удар \*\*\* (3, подготовленные с мнемоническим усилением Рари)*; 2-ой - *хитрость лисы, испепеляющий луч (2), видеть невидимое \*\*\*, касание идиотизма (2), касание идиотизма*; 3-ий - *волшебный взор \*\*\*, рассеивание магии, заряд молнии (2)*; 4-ый - *определить местонахождение существа \*\*\*, мнемоническое усиление Рари, улучшение заклинания \**; 5-ый - *ускоренный истинный удар \*\*\*, матрица заклинаний Симбул \**.

\* Заклинания из *Руководства игрока по Фаэруну*.

\*\* Заклинания из *Магии Фаэруна*.

\*\*\* Заклинание *ворожбы*.

*Языки:* Общий, Дракониий, Адский, Мулхорандский.

*Имущество:* *кольчужная рубаха +2*, превосходный длинный меч, превосходный короткий меч, превосходный составной длинный лук (+1 Сила), колчан с 20 стрелами, *жилет сопротивления +3*, *кольцо контрзаклинания* (в котором обычно находится *испепеляющий луч*), *3 жемчужины могущества 1-го уровня*, различные припасы и компоненты заклинаний.

Если у него есть время на подготовку, он активировывает *мнемоническое усиление Рари*, чтобы получить три дополнительных заклинания *истинный удар*. Непосредственно перед атакой он предварительно активировывает много заклинаний: *стремительное отступление, хитрость лисы, магическое оружие, волшебный взор* и *матрицу заклинаний Симбул*. Его *матрица заклинаний Симбул* содержит заклинание *истинный удар*. Тогда он надевает броню и атакует. Он использует способность читать волшебные заклинания как божественные, чтобы избежать штрафов от брони на свои первые четыре заклинания.



**Южный магикиан (из *Рас Фаэруна*):** Раз в день за два уровня заклинателя Вы можете читать божественное заклинание как волшебное или наоборот. Это позволяет Вам игнорировать шанс провала волшебных заклинаний из-за брони или получить дополнительную выгоду от заклинания, которое функционирует по-другому для божественного заклинателя, чем для тайного. Заклинатели, у которых нет этого умения, получают штраф -4 на попытки контрзаклинания или рассеивания Ваших заклинаний, изменённых этим умением, и они должны преуспеть в проверке уровня заклинателя ( $КС = 11 + \text{уровень заклинания}$ ), чтобы обнаружить заклинание *обнаружением магии*. Фактический источник силы заклинания не меняется, не меняются и средства подготовки. Вы просто прядёте магию необычным способом, который заставляет заклинание вести себя несколько по-другому. (Абаладжар может прочесть четыре волшебных заклинания в день как божественные заклинания.)