

ВОЛШЕБНИК

"Заклинания слетают с моего языка и с кончиков моих пальцев. Мало кто может противоречить мне. Жизнь в обучении магии обременяет меня, но я также ею наслаждаюсь."

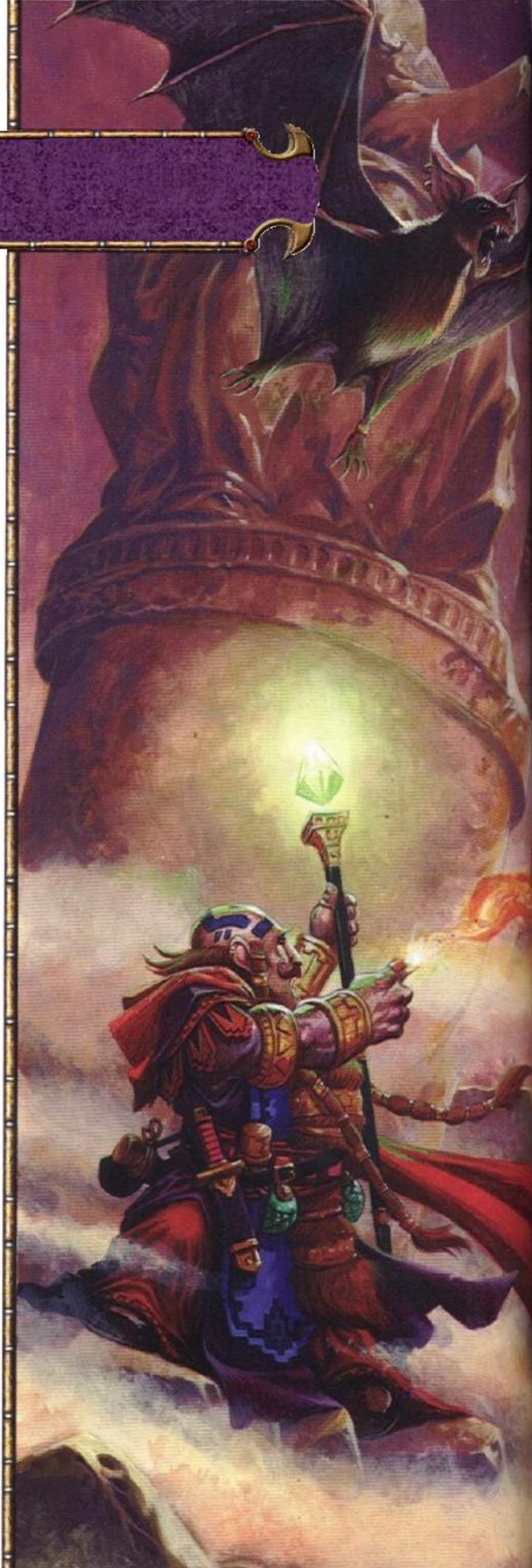
Для большинства людей волшебник олицетворяет магию, и это справедливо. Среди тех, кто имеет дело с магией, вы лучше всех разбираетесь в принципах волшебства, лежащего в основе действительности. Многие могут использовать эту силу, но не у всех это будет получаться эффективно.

Вы управляете магией как художник, рисующий картину на чистом холсте, или как скульптор, раскрывающий формы, заключенные в однотонном камне, выражая свою силу. Ваше искусство красиво, но, в то же время, смертельно. Вы постоянно совершенствуетесь в своем ремесле, изучая еще более сложные ритуалы, приобретая более новые и могущественные инструменты, и развивая мощност своих заклинаний.

Кроме сфер, посохов, жезлов и волшебных палочек, известных заклинателям, волшебники одиночки пользуются другими инструментами. Ваш том содержит наброски магических секретов, через которые вы можете направить свою силу.

В этой главе содержит много полезного как для атакующих волшебников, предпочитающих нападать в открытую, так для хитрых и скрытных волшебников. На этих страницах вы найдете следующие материалы.

- ♦ **Новые инструменты:** Выберите новый путь при использовании сферы или выберите новый инструмент. Используйте магические секреты, спрятанные в вашем томе, чтобы использовать больше новых талантов.
- ♦ **Новый путь развития:** Волшебник иллюзионист и призывающий волшебник обучаются особым магическим навыкам.
- ♦ **Новые таланты волшебника:** Изучите новый путь, чтобы препятствовать своим врагам, включающий иллюзорные и призывающие заклинания, и раскройте заклинания, которые дополняют выбранный вами инструмент.
- ♦ **Новые пути совершенства:** Шесть новых путей станут доступны, как только ваш волшебник станет сильнее. Эти пути основываются на таких техниках, как, например, невидимость и телепортация или на использовании случайного шанса.





НОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

В *Книге Игрока* описывается, как волшебник может использовать сферы, посохи и волшебные палочки, которые помогают направлять и управлять магической силой. Теперь волшебник может добавить том к своим доступным инструментам и выбрать для него классовую особенность Мастерство в Инструментах.

НОВОЕ РАЗВИТИЕ МАСТЕРСТВА В ИНСТРУМЕНТАХ

Волшебники могут выбрать новый вид мастерства с инструментами для сферы или выбрать мастерство с томом.

НОВЫЕ ОПЦИИ СФЕРЫ

Многие волшебники используют сферу для усиления и продления их заклинаний, но некоторые улучшают ее, используя как инструмент обмана.

Вы можете использовать Сферу Обмана в качестве новой классовой особенности.

Сфера Обмана: Однажды в сцену, свободным действием, когда вы промахиваетесь талантом иллюзии волшебника, выберите противника в пределах 3 клеток от цели, по которой промахнулись. Выбранный враг также не может быть целью изначальной атаки. Повторите атаку против этой новой цели с бонусом к броску атаки, равному вашему модификатору Харизмы.

Вы должны держать сферу в руке, чтобы получить выгоду от этой особенности. Волшебники иллюзий выбирают этот вид мастерства, чтобы дальше распространять сети обмана над врагами.

ОПЦИИ ТОМА

Волшебники, которые используют том в качестве инструмента, могут выбрать один из двух видов Мастерства в Инструментах, которые полезны призывающим волшебникам и другими своими полезными особенностями.

Том Связывания: Однажды в сцену, свободным действием, если вы используете том во время использования магического призывающего таланта, все существа, призванные этим талантом, получают бонус к урону, равный вашему модификатору Телосложения.

Вы должны держать в руке том, чтобы получить выгоду

от этой особенности. Очевидно, что призывающие волшебники предпочитают этот вид мастерства с томом, потому что это выгодно для их призывающих заклинаний. Этот вид мастерства также обеспечивает выгоду определенным заклинаниям.

Том Готовности: Когда вы выбираете эту форму мастерства в инструментах, выберите атакующий талант на сцену вашего или ниже уровня, который вы в данный момент не знаете. Этот талант сохраняется у вас и доступен вам для использования вами позже.

Однажды в раунд, свободным действием, вы можете использовать запасенный талант, расходуя неиспользованный атакующий талант волшебника своего уровня или выше. Также вы должны использовать нормальное действие, требуемое для использования запасенного таланта.

Всякий раз, когда вы достигаете уровня, в котором выбираете талант на сцену, вы можете сменить запасенный талант на новый атакующий талант волшебника вашего уровня или ниже, который вы в данный момент не знаете.

Вы должны держать в руке том, чтобы получить выгоду от этой особенности. Волшебники всех направленностей оценят эту форму мастерства, потому что она предоставляет гибкость во время битвы.

НОВОЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: ПРИЗЫВ

Талант, в котором есть ключевое слово «призыв», переносит существ из других планов для служения вам разнообразными способами.

ПРИЗВАННОЕ СУЩЕСТВО

Существо, которые вы призвали, использует нижеприведенные правила, если описанный талант не говорит иное.

- ♦ **Дружественное Существо:** Когда вы используете призывающий талант, вы создаете существо, которое дружелюбно к вам и вашим союзникам. Место, где появится существо, определяет талант.
- ♦ **Ваши Защиты:** Защиты призванного существа равны вашим в момент призыва, не включая ваши временные бонусы или штрафы ваших показателей.
- ♦ **Хиты:** Максимальные хиты вашего призванного существа равны вашему ранению. Когда хиты существа падают до 0, оно уничтожается, и вы теряете одно исцеление. Если у вас нет исцелений, то вы теряете здоровье, равное вашему ранению.

ПРИЗЫВ ЧЕРНОГО ПОЖИРАТЕЛЯ

Мэриэль вздохнула, пылающие солдаты окружили паладина. «Ладно, Дарен», - сказала она, - «смотри, как я снова спасу твою шкуру».

Она начинает медленно дышать и прикрывает глаза для единственного момента, позволяя тьме поглотить ее разум. Первый слог, сорвавшийся с ее губ, пронесся визжащим звуком рядом с позицией Дарена, от чего паладин съежился. Мэриэль протянула свою волшебную палочку и согнула пальцы другой руки наподобие когтей, и ее следующий слог открыл пролом во тьму.

Рядом с этим местом появляется существо, которое она звала и просила о помощи в заклинании. Она позвала и оно откликнулось, и оно пробирается с помощью своих щупалец через открытую сводную брешь в мир из того пространства, в котором оно обитало до этого.

Для Мэриэль секунды тянулись, пока черный пожиратель выползал через разрыв в пространстве, раскрывая свои длинные щупальца, и занимая свою позицию рядом с огненными архонами. После того, как заклинание было завершено, время вернулось в свое русло, и черный пожиратель начинает разрушать.

- ♦ **Нет Исцелений:** У призванных существ отсутствуют исцеления, но если таланты позволяют исцелять существо, то вы можете потратить исцеление на него. Затем призванное существо получает все выгоды исцеления вместо вас.
- ♦ **Скорость:** Скорость призванного существа определяет призывающий талант.
- ♦ **Управление Существом:** У вызванного существа нет самостоятельных действий; вы тратите свои действия для управления им ментально. Вы можете управлять существом только если между вами есть линия воздействия. Когда вы управляете существом, вы обмениваетесь между собой знаниями, но не зрением.

Малым действием вы можете приказывать существу использовать, если оно на это физически способно, одно из следующих действий: ползти, избавиться от захвата, лететь, открыть или закрыть дверь или контейнер, поднять или бросить предмет, бежать, встать, совершить шаг, протиснуться или идти.

Призывающие таланты предоставляют больше особых команд, которые вы можете дать призванному существу и дать тип действия каждой команде. Если эта особая команда совершается малым действием, вы можете дать эту команду один раз каждый ваш ход.

- ♦ **Атаки и Проверки:** Если призывающий талант позволяет призванному существу атаковать, вы совершаете атаку с помощью существа, как это указано в описании. Если призванное существо может совершить проверку навыка или способности, вы совершаете проверку. Атаки и проверки вы совершаете через существо, не включая в них временных бонусов или штрафов ваших характеристик.
- ♦ **Длительность:** Если призывающий талант не предписывает иного, призванное существо будет с вами до конца сцены, а затем исчезает. Малым действием вы можете освободить призванное существо.

ВОЛШЕБНИКИ В МИРЕ

Воины и волшебники чрезвычайно редки в мире, но волшебников, возможно, немного больше. Рядовые солдаты, наемники и бандиты – это не воины, но воины могут появиться из числа подобных людей. Труднее найти таких людей среди масс обычного люда, которые имеют потенциал подняться до статуса зрелого волшебника. Вы могли бы однажды быть писарем, ученым в области исторических или магических знаний, жрецом Лоун или другого божества, травником или алхимиком в своем городе или деревне. Но в тот момент, когда вы выучили свое первое заклинание, вы встали на путь великого предназначения. Теперь вы много больше, чем ученый или мудрец – вы герой, вооруженный силой тайной магии, и эта способность всегда будет частью вас, и в самом деле вы выше, чем кто-либо из люда, населяющего мир.



НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ

В эту главу включены два дополнительных пути развития волшебника, дополняющие ранее представленные в *Книге Игрока*: волшебник иллюзионист и призывающий волшебник.

ВОЛШЕБНИК ИЛЛЮЗИОНИСТ

Ваша мистическая сила затмевает сознание и осаждает на чувства. Вы создаете препятствия, отвлекаете и уводите в сторону своих врагов, создавая воображаемые ландшафты и фантастических существ. Когда вы все контролируете, враги не могут понять, что правда, а что вымысел.



Интеллект должен быть вашей наивысшей характеристикой, поскольку она отвечает за ваши атакующие таланты. Высокая Харизма позволяет вам усилить некоторые иллюзорные эффекты. Выберите

таланты, в которых присутствует ключевое слово «иллюзия», и выберете классовую особенность Сфера Обмана для Мастерства в Инструментах, чтобы извлечь максимум пользы.

Предлагаемые классовые особенности: Сфера Обмана*

Предлагаемая черта: Эхо Фантома*

Предлагаемые навыки: Магия, Переговоры, Подземелья, Проницательность

Предлагаемые неограниченные таланты: Иллюзорная ловушка*, Призрачный болт*

Предлагаемые таланты на сцену: Хватающие тени*

Предлагаемые таланты на день: Ужасающий шепот*

*Новые таланты приведены в этой книге

ПРИЗЫВАЮЩИЙ ВОЛШЕБНИК

Ужасные существа повинуются вашему зову, и вы приказываете им помогать вам и сражаться за вас. В дополнение к связи с монстрами, вы можете создавать объекты из магической энергии, которые препятствуют или наносят вред вашим врагам. Вы должны использовать ваши собственные действия, чтобы контролировать призванных монстров, так что ваша роль в бою довольно сильно отличается от роли других волшебников.

Как и у других волшебников, решающей характеристикой будет высокий Интеллект, отвечающий за броски атак и урона. Хиты вашего призванного монстра зависят от ваших собственных, и многие колдовские заклинания наносят дополнительный урон или имеют более лучшие эффекты, зависящие от Телосложения, поэтому сделайте эту характеристику второй наивысшей. Используйте Том Связывания из Мастерства в Инструментах, так как он улучшает ваши призывающие заклинания. Выберите талант на день, в котором присутствует ключевое слово «призыв», и таланты на сцену и неограниченные, в которых присутствует ключевое слово «колдовство».

Предлагаемые классовые особенности: Том Связывания*

Предлагаемая черта: Осторожный Призыватель*

Предлагаемые навыки: Магия, Подземелья, Проницательность, Природа

Предлагаемые неограниченные таланты: Опаляющий взрыв, Штормовой столб*

Предлагаемые таланты на сцену: Астральная оса*

Предлагаемые таланты на день: Призванный огненный воин*

*Новые таланты приведены в этой книге

МАГИЯ ИЛЛЮЗИИ

Волшебники, которые используют иллюзии, это повелители нереального. Их заклинания проникают в разум противника, хаотично играя с восприятием, навязывая видения об опасности, которые достаточно убедительны, чтобы временно заменить реальность. Но иногда иллюзии не срабатывают на бехолдеров, даже если кратковременно. Сильная сторона магии иллюзий, это психический урон: воображаемая опасность причиняет вред, увеличивая сердечный ритм, затрудняя дыхание, и повергая жертву в шок.

Заклинания иллюзии могут убедить существо, что жуки, роятся на его теле, что огненный болт летит ему на перехват, что он стоит на пути в панике бегущих слонов или что пол под ним уходит из-под ног. Много подобных эффектов заставляют целей убежать,

падать на пол, или, в противном случае, попробовать избежать мнимой угрозы.

Более сильные иллюзии могут отключить восприятие цели. Вместо реального окружения разум врага наблюдает видение всеразрушающего катаклизма или безвредный вид неодушевленного объекта. От такого глубокого обмана тяжелее избавиться, но это однозначно уязвляет врага в его нынешнем состоянии, наблюдая видения и игнорируя свою реальную судьбу.

С точки зрения наблюдателя, он наблюдает реальность. Таким образом, магия иллюзии позволяет управлять. Хотя маги иллюзионисты и выбирают почти эксклюзивную силу, волшебники контроллеры зачастую хорошо изучают редкую магию иллюзии.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Эта часть включает в себя много заклинаний и для волшебника иллюзиониста, и для призывающего волшебника, а также эти таланты хорошо подходят для создания боевых волшебников и контролирующих волшебников.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 1 УРОВНЯ

Иллюзорная Засада Атака Волшебника 1

Вы создаете иллюзию кружащихся призрачных врагов, которые роятся вокруг ваших врагов.

Неограниченный ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический,

Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта

Призрачный Болт Атака Волшебника 1

Вы взмахиваете рукой, и ваш противник видит огненную стрелу, направленную к нему. Враг спасается от воображаемой угрозы.

Неограниченный ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический,

Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и сдвигаете цель на 1 клетку.

Уровень 21: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта

Штормовой Столб Атака Волшебника 1

Среди ваших врагов появляется трещащая электричеством колонна, бьющая каждого, кто осмелится пройти рядом с ней.

Неограниченный ♦ Инструмент, Магический, Созидание,

Электричество

Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы колдуете столб, трещащий от энергии, в свободной клетке в пределах дальности. Столб занимает 1 клетку и стоит до конца вашего следующего хода. Все враги, которые входят в смежную клетку с этим столбом, в свой ход получают урон электричеством, равный 1к6 + ваш модификатор Интеллекта.

Уровень 21: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта



ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Астральная Оса Атака Волшебника 1

Кристаллическая оса с тонкими крылышками появляется рядом с вашим врагом и жалит его, а затем жужжит рядом, выжидая, когда цель откроется для атаки.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Созидание

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы создаете астральную осу, которая занимает 1 клетку в пределах пространства цели. Она действует до конца вашего следующего хода.

Если цель уходит из клетки с астральной осой, то она получает урон, равный модификатору Телосложения. Если цель заканчивает свое движение дальше, чем в 2 клетках от осы, то она также получает урон, равный модификатору Телосложения.

ПРИЗЫВАЮЩАЯ МАГИЯ

Волшебники, использующие магию призыва, могут призвать множество монстров из различных локаций или произвести продолжительный эффект с помощью магической энергии, чтобы измотать, атаковать или заблокировать своего врага.

Маг-призыватель может вызвать стремительного ястреба, существо из стихийного ветра и ярости, чтобы тот ударил по врагу в битве. Рычащий мастифф в быстром прыжке бросается на врага и кусает его, после чего возвращается к волшебнику, готовый вновь кинуться в атаку по команде мага. Также маг может призвать твердотелого защитника, который встанет между ним и вражеской атакой.

Но, несмотря на красивое название, волшебник призывает существ не навсегда. Его арсенал включает в себя созидающие заклинания, которыми он управляет с помощью магической

энергии: например, столб электричества, возникающий среди врагов, который наносит им вред, если те подойдут слишком близко; лужа скользкого кипящего масла, возникающая под ногами врагов; или сверкающая стена, переливающаяся множеством цветов, которая бьет ближайших врагов различными эффектами.

Призыв против Созидания: Призывающие заклинания – это дневные таланты, создающие длительные психические эффекты в форме существ. Некоторые созидающие заклинания (обычно это таланты на сцену или неограниченные) создают временные эффекты, которые принимают форму существа. Поэтому созидаемые атакующие не имеют хитов или действий, используемых по команде волшебника, но они уподобляются существам в своем поведении и держат контроль над определенными зонами.

Усиливающая Молния	Атака Волшебника 1
<i>Зеленая и желтая молнии переплетаются вокруг вашей волшебной палочки, а затем устремляются к врагу, взрываясь дождем искр.</i>	
На сцену ♦ Инструмент, Магический, Электричество	
Стандартное действие Дальнобойный 20	
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон электричеством 2к8 + модификатор Интеллекта, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.	
Меткость с Волшебной Палочкой: В следующий раз, когда вы используете до конца сцены классовую особенность Меткость с Волшебной Палочкой, вы также получаете бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекту.	

Хватающие Тени	Атака Волшебника 1
<i>По вашему приказу тени вытягиваются, хватая ваших врагов, и окутывая эту область тьмой.</i>	
На сцену ♦ Зона, Иллюзия, Инструмент, Магический,	
Психическая энергия	
Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10	
Цель: Каждое существо во вспышке	
Атака: Интеллект против Воли	
Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.	
Эффект: Вспышка создает зону корчащихся теней, которая длится до конца вашего следующего хода. Все существа, которые входят в зону, получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта, и становятся замедленными до конца вашего следующего хода. Существа могут получить этот урон только один раз за раунд	

Зажигательный Взрыв Мастера Сферы	Атака Волшебника 1
<i>Сгустки пламени вырываются из вашей сферы, и взрываются среди ваших врагов, создавая зону пылающего огня, обжигая их, когда те пытаются сбежать.</i>	
На сцену ♦ Зона, Инструмент, Магический, Огонь, Силовое поле	
Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10	
Цель: Каждое существо во вспышке	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы сбиваете цель с ног.	
Эффект: Вспышка создает зону вспыхивающего пламени, которая длится до конца вашего следующего хода. Все существа, которые входят в зону, или начинают в ней ход, получают урон огнем 2. Враги могут получить этот урон только один раз за раунд.	
Наказание со Сферой: Вы можете увеличить продолжительность этого эффекта, несмотря на то, что это не неограниченный талант. Если вы это делаете, то зона становится вспышкой 3 и не воздействует на вас или ваших союзников.	

Разъедание Удара Посоха	Атака Волшебника 1
<i>Вы бьете вашим посохом по земле, и кислота вскипает, обволакивая вашу цель едкой дымкой.</i>	
На сцену ♦ Инструмент, Кислота, Магический	
Стандартное действие Дальнобойный 10	
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон кислотой 1к6 + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода существа, находящиеся дальше 5 клеток от цели, получают покров против нее.	
Защита с Посохом: В следующий раз, до конца сцены, когда вы используете классовую особенность Защита с Посохом, атакующий также получает урон кислотой, равный вашему модификатору Интеллекта.	

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Масло	Атака Волшебника 1
<i>Скользкое масло растекается по земле перед вашими врагами, мешая им твердо стоять на ногах.</i>	
На день ♦ Зона, Инструмент, Магический	
Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10	
Эффект: Вспышка создает зону скользкого масла, которая покрывает всю горизонтальную поверхность до конца сцены. Зона считается труднопроходимой местностью. Вы можете совершить следующую атаку, используя клетку в пределах зоны как клетку-источник.	
Стандартное действие Ближняя вспышка 1	
Триггер: Существо входит в зону	
Цель: Вызвавшее триггер существо.	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Вы сбиваете цель с ног.	
Промак: Вы сдвигаете цель на 2 клетки. Это перемещение не провоцирует срабатывание атаки триггера.	

Ужасающий Шепот	Атака Волшебника 1
<i>Ваш враг, казалось бы, страдает от ужасных звуков. Отчаянно пытаясь найти источник, он не обращает внимания на истинную угрозу, исходящую от вас и ваших врагов.</i>	
На день ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Психическая энергия	
Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10	
Цель: Каждый враг во вспышке	
Атака: Интеллект против Воли	
Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, и цель замедлена и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).	
Постэффект: Вы сбиваете цель с ног.	
Промак: Цель замедлена и получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.	

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ ВОЛШЕБНИКА

Как ваш персонаж получил свою книгу заклинаний? Может быть, вы читали формальную инструкцию в какой-нибудь академии волшебников, где вы заполняли бланк на получение книги заклинаний в свой первый школьный день и стали заполнять ее записями, заклинаниями и ритуалами в течение всего образования? Может быть, вы учились у более опытного волшебника, который дал вам книгу из своей коллекции в качестве подарка, признавая завершение вашего обучения? Быть может, ваша "книга" заклинаний является потерянной коллекцией записей, тайно добытой вами, из которой вы узнали секреты магии? Или, может быть, это фолиант, осторожно и точно скопированный мастером писцом от руки, который

занимался в то время составление законов одной из древних империй мира?

Что записано в вашей книге кроме заклинаний и ритуалов? Может быть в ней записана подробная история развития магии, написанная архимагом Бэл Турата? Трактат по грибам Подъземья и использования их в ритуалах? Разбросанные записи о призываемых существах с примечаниями на полях книги, сделанными чьими-то руками, притом не одними (включая ваши)? Или, может быть, листы книги по большей части пусты, что отражает неокрепшее состояние ваших знаний?

Иллюзорная Пропать

Атака Волшебника 1

Вы создаете изображение бездонной пропасти, которая открывается перед вашими врагами, убеждающая их, что они стремительно падают навстречу своей смерти.

На день ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Психическая энергия

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Каждый враг во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2кб + модификатор Интеллекта, и цель сбивается с ног.

Промак: Цель получает половину урона и сбивается с ног.

Раскат Грома

Атака Волшебника 1

Стихийные громовые существа падают среди ваших врагов и бьют их.

На день ♦ Звук, Инструмент, Магический, Созидание

Стандартное действие Дальнотойный 10

Первичная Цель: Одно или два существа

Первичная Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон звуком 3кб + модификатор Интеллекта, и вы сдвигаете первичную цель на 3 клетки.

Промак: Половина урона и вы сдвигаете первичную цель на 1 клетку.

Эффект: Вы колдуете громовой шар в 1 клетке в пределах пространства каждой первичной цели. Каждый громовой шар действует до конца вашего следующего хода. Каждый громовой шар может совершить вторичную атаку.

Провоцированное действие Рукопашный 1

Триггер: Цель выходит из пространства громового шара

Вторичная Цель: Вызвавшее триггер существо

Вторичная Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон звуком 5.

Поддержание малым: Каждый громовой шар поддерживается.

Призванный Огненный Воин

Атака Волшебника 1

Воин из пламени движется через завесу миров. Он поднимает свой мерцающий топор над своей головой и движется в атаку.

На день ♦ Инструмент, Магический, Огонь, Призыв

Малое действие Дальнотойный 10

Эффект: Вы призываете огненного воина Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. Огненный воин имеет скорость летая 6 (парение), а также бонус +2 к КД и Стойкости. Вы можете дать воину следующие особые команды.

♦ Стандартное Действие

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); Интеллект против Реакции;

Попадание: Урона огнем 1к8 + модификатор Интеллекта.

♦ Провоцированная Атака

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); Интеллект против Реакции;

Попадание: Урона огнем 1к8 + модификатор Интеллекта.

ПРИЕМЫ-ЗАКЛИНАНИЯ 2 УРОВНЯ

Устрашающее Присутствие

Прием Волшебника 2

Тени вокруг вас растут, ваш голос становится похож на грохот, и вы, кажется, растете в размерах, противостоя тем, кто имеет глупость оспаривать ваши желания.

На сцену ♦ Магический, Страх

Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Запугивания, и существо, смежное с вами, получает штраф -2 к броскам атаки, чья цель вы.

Парение

Прием Волшебника 2

Вы поднимаетесь на несколько дюймов над землей и парите над небольшими препятствиями.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Вы парите в 6 дюймах над землей до конца сцены или пока не упадете. Вы игнорируете штрафы и ограничения за передвижение, связанные с местностью, чувствительные к давлению ловушки, и не можете быть обнаружены с помощью чувства вибрации. Вы также получаете бонус к проверкам Скрытности, равный вашему модификатору Мудрости. Вы можете парить только над твердой поверхностью или жидкой поверхностью, которая непосредственно под вами. Тем не менее, вы не можете с помощью этой способности перелететь через пропасть или яму: если вы попытаетесь это сделать, вы упадете как при обычных обстоятельствах.

Охраняющие Клинки

Прием Волшебника 2

Три особых клинка появляются вокруг вас, создавая круг, который держит ваших врагов на расстоянии.

На день ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены или до тех пор, пока вы не окажитесь без сознания, каждый смежный с вами враг, который совершает против вас бросок атаки, получает урон силовым полем, равный вашему модификатору Интеллекта. Вы не можете нанести урон одному и тому же существу больше одного раза за раунд.

Призрачная Местность

Прием Волшебника 2

В момент вы создаете предательски труднопроходимую местность для ваших врагов.

На день ♦ Зона, Иллюзия, Магический

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10

Эффект: Вспышка создает зону иллюзорных препятствий, которые длятся до конца сцены. Труднопроходимая местность в пределах зоны требует 2 дополнительных клетки за передвижение, вместо 1 дополнительной клетки. В дополнение, ловушки и опасности в пределах зоны получают бонус к броскам атаки против ваших врагов, равный вашему модификатору Интеллекта.

НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

При использовании магических талантов, будь то заклинания волшебника или какого-либо другого магического класса, вы не будете чувствовать то же, что и при использовании воинских или духовных талантов. Заклинания волшебников в частности включают в себя чтение множества сложных магических формул, мистических слов на больше не известных языках, которые позволяют магической силе вливаться в мир. Вы можете также исполнять определенные жесты, держа свой инструмент и свободную руку в таком положении, чтобы можно было легче направить и изменить энергию, которой владеете.

Ваши таланты требуют постоянного обучения, чтобы не забывать слова силы, поэтому вы могли бы погрузиться перечитывание своей книги заклинаний каждый короткий или длительный отдых, освежая в памяти сложные формулы. Как бы то ни было, отдых вашего разума и тела также является важной составляющей для правильной работы ваших заклинаний, поэтому вы могли бы настаивать, что будете дежурить ночью в лагере первым или последним, потому что вам требуется непрерывный сон.

Призванная Теневая Змея

Прием Волшебника 2

Тени под вашими ногами мерцают и кружатся, и сливаются в форму черной змеи.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Призыв

Малое действиеДальнобойный 10

Эффект: Вы призываете Маленькую теневую змею в свободную клетку в пределах дальности. Теневая змея обладает скоростью 6. Она обладает бонусом +5 к проверкам Скрытности и не получает штрафа к Скрытности за прохождение более 2 клеток. Вы можете дать змее следующую особую команду.

♦ **Малое Действие**

Эффект: до конца своего хода вы можете видеть глазами змеи. Вы не получаете линию обзора или линию эффекта из клетки змеи для своих талантов, но можете из нее совершить проверку Внимательности, чтобы обнаружить скрытые объекты или существ.

Заклинания на сцену 3 уровня

Холодные Когти

Атака Волшебника 3

Вокруг вашей цели возникают руки скелетов, которые устремляются к ней свои ледяные когти и подрывают волю к сражению.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Холод

Стандартное действиеДальнобойный 10

Цель: Одно или два существа
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон холодом 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Гипнотический Узор

Атака Волшебника 3

Перед вашим врагом возникает переливающийся цветами узор. Его глаза становятся стеклянными, а узор очаровывает его, приманивая его все ближе.

На сцену ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Созидание

Стандартное действиеДальнобойный 10

Эффект: Вы создаете кружащийся узор из различных цветов и света в свободной клетке в пределах дальности, который длится до конца вашего следующего хода. Вы можете совершить следующую атаку, используя в качестве исходной клетки пространство созданного вами узора.

Провоцированное действиеБлижняя вспышка 3
Триггер: Враг начинает свой ход в пределах 3 клеток от узора.
Цель: Враг, находящийся во вспышке и вызвавший триггер.
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель притягивается на 3 клетки к узору и становится замедленной до конца вашего следующего хода. Цель может войти в пространство узора.

Лабиринт из Зеркал

Атака Волшебника 3

Вокруг врага возникает иллюзорный лабиринт, созданный из зеркал, который скрывает от него окружающий мир.

На сцену ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический

Стандартное действиеЗональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель становится обездвиженной и получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Интеллекта (максимальный штраф -4). Эффект длится до конца вашего следующего хода.
Промех: Цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Связывающий Вихрь

Атака Волшебника 3

Миниатюрный торнадо раздается ревом и устремляется к вашим врагам, поднимая их в воздух.

На сцену ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действиеДальнобойный 10

Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Интеллекта, и вы сдвигаете цель на 3 метра (2 клетки) вертикально. Цель остается в воздухе до начала своего следующего хода. Пока она в воздухе, она изумлена и обездвижена, а также предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам. В начале своего следующего хода цель приземляется на ноги в пространстве, которое занимала прежде или в ближайшее свободное пространство на свой выбор.

Рой Электрических Жуков

Атака Волшебника 3

Внезапно вокруг ваших врагов возникает масса насекомых с электризованными коготками. Энергия перескакивает между врагами, а жуки пируют на их плоти.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Созидание, Электричество

Стандартное действиеЗональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон электричеством 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы создаете электризованного жука в пределах пространства цели. Все жуки существуют до конца вашего следующего хода. Все враги, начинающие свой ход в клетке с жуком или в смежной с ним клетке, получают урон электричеством, равный модификатору Телосложения.