



КЛАССОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ: ВОЛШЕБНИК

Всевозможные уловки и обманы с новой силой иллюзий.

Некоторые типы волшебников известны своими иллюзиями, заклинатели которые создают обманчивые изображения и звуки используют свою магическую силу для одурачивания, замешательства и очарования своих врагов. Иллюзионисты используют магию, играя с сознанием своих врагов, заставляя их видеть и слышать вещи которых нет, и игнорировать реальные вещи, которые находятся у них под носом. Иллюзорные заклинания оборачивают чувства врагов против них самих, обманывая их глаза и уши и заставляя делать поступки, которые они обычно не сделали бы. Некоторые иллюзии настолько реалистичны, что могут убедить сознание врагов поверить в их реальность, и быть причиной тяжелых травм и даже смерти.

Представители класса волшебников, которые хотят специализироваться в магии иллюзий, могут использовать следующие заклинания на своем героическом пути.

Уровень 1 Неограниченное Заклинание Волшебника

Иллюзорная Засада Атака волшебника 1

Вы создаете иллюзия спектрального налетчика, который кружится перед вашим врагом.

Неограниченный □ Инструмент, Магический, Иллюзия, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

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

На 21 уровне урон увеличивается до 2кб + модификатор Интеллекта.

Уровень 1 Заклинание Волшебника На сцену

Хватающая Тень Атака волшебника 1

По вашей команде появляется тень, которая захватывает вашего врага, и погружает зону, рядом с ним, во тьму.

На сцену □ Инструмент, Магический, Иллюзия, Психическая энергия

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта и цель замедлена, до конца вашего следующего хода.

Эффект: Тень создает зону, которая остается до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое входит в зону захваченную тенью, получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта, и замедлена до конца своего следующего хода.

Уровень 1 Заклинание Волшебника На день

Фантомная Пропась Атака волшебника 1

Вы создаете изображение бездонной пропасти, которая появляется перед вашими врагами, и заставляет их падать к своей смерти.

На день □ Инструмент, Магический, Иллюзия, Психическая энергия

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2кб + модификатор Интеллекта, цель падает и обездвижена до конца своего следующего хода.

Промех: Цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Уровень 2 Прием Волшебника

Призрачная Местность Приём волшебника 2

Вы заставляете местность перед вами, казаться более труднопроходимой для ваших врагов.

На день Магический, Иллюзия, Инструмент, Зона
Свободное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток

Эффект: До конца столкновения, сложный ландшафт в этой зоне для ваших врагов, стоит 2 дополнительных квадрата скорости, вместо 1. Так же, все преграды и ловушки в этой зоне, получают бонус к броскам атаки против ваших врагов, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 3 Заклинание Волшебника На сцену

Зеркальный Лабиринт Атака волшебника 3

Вы создаете вокруг своих врагов иллюзорный, зеркальный лабиринт, который скрывает от них мир вокруг.

На сцену Инструмент, Магический, Иллюзия
Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Цель обездвижена, и получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Интеллекта, до конца вашего следующего хода.

Уровень 5 Заклинание Волшебника На день

Призрачный Налетчик Атака волшебника 5

Вы создаете сложное изображение, смертельного налетчика, который яростно атакует вашего врага.

На день Инструмент, Магический, Иллюзия, Психическая Энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + ваш модификатор Интеллекта.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 5, и дает боевое преимущество всем вашим союзникам (спасение оканчивает оба).

Уровень 6 Прием Волшебника

Спектральная Гончая Приём волшебника 6

Вы призываете призрачное изображение мощного мастиффа, который преследует вашу цель.

На день Магический, Инструмент, Иллюзия
Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаете иллюзию спектральной гончей, которая появляется в квадрате, который вы обозначите. Она не занимает этот квадрат, но считается как союзник и используется исключительно для фланкирования. Так же, пока гончая остается в 10 квадратах от вас, вы получаете бонус таланта +1 к КД и всем защитам, и бонус таланта +5 к проверкам Восприятия, так как гончая может предупреждать вас об опасности.

Поддержание малым: Вы можете поддерживать этот талант, до конца сцены. Каждый раунд вы можете передвигать гончую на 5 квадратов, малым действием. Спектральная гончая игнорирует сложный ландшафт, но эффект таланта заканчивается если гончая уходит из вашей зоны видимости.

Уровень 7 Заклинание Волшебника На сцену

Изобилие Врагов Атака волшебника 7

Вы слетаете иллюзорную вуаль перед глазами ваших врагов, заставляя видеть в своих союзниках, врагов.

На сцену Инструмент, Магический, Иллюзия, Психическая энергия

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта, и вы и ваши союзники можете обращаться с целью, как с союзником, за исключением фланкирования. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

Уровень 10 Прием Волшебника

Иллюзорная Стена Приём волшебника 10

Кажется, что твердая стена материализуется перед вашими врагами посреди поля боя, и отделяет их от вас.

На день Магический, Инструмент, Иллюзия

Малое действие Зональная стена 8 в пределах 20 квадратах

Эффект: Вы создаёте иллюзию непрерывной стены из твердого материала (например, из камня или металла). Стена может достигать 8 квадратов в длину и 4 в высоту. Стена блокирует линию обзора для всех врагов (но не для союзников). Когда любой союзник движется смежный со стеной, или начинает рядом с ней свой ход, как свободное действие вы проводите атаку (Интеллект против Воли) против цели. При успехе, цель принимает стену как блокирующую передвижение. При поражении, стена больше не блокирует линию обзора или движения, для этого существа, до конца сцены.

Поддержание малым: Вы можете продлить этот талант до конца сцены.