

«Я вижу тайную структуру магии, и с помощью своих предметов, я могу использовать эту магию, чтобы защитить вас, исцелить вас... или уничтожить вас».

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Роль: Лидер. Вы проводите магическую силу предметов, которая усиливает ваших союзников и поражает ваших врагов.

Источник Силы: Магия. Вас привлекают загадочные формулы тайной магии и составные алхимические рецепты. Но больше всего вы сведущи в магических предметах.

Ключевые Параметры: Интеллект, Телосложение

Ношение Доспехов: Одежда, Кожа

Владение Оружием: Простое рукопашное, простое дистанционное

Инструменты: Сферы, жезлы, посохи, волшебные палочки

Бонусы к Защитам: +1 к Стойкости, +1 к Воле

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения

Хиты за новый уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные Умения: Магия. На первом уровне, выберете 4 тренированных умения из списка ниже: Магия (Инт), Дипломатия (Хар), Знание Подземелий (Муд), Лечение (Муд), История (Инт), Внимательность (Муд), Воровство (Лов).

Путь Развития: Боевой Кузнец

Классовые Особенности: Магическое Вливание, Исцеляющее Вливание

Артифайсер владеет магическим мастерством как техническим умением. Они видят структуру энергии и материи, что позволяет им понимать механизм управления и течения магической энергии вокруг материальных объектов и существ. Артифайсеры обучаются проводить магию в предметах, используя систему цепей сгигла и диаграммы или используя магические материалы. Своим мастерством они могут



Игровой Тест: Артифайсер

сбирать настоящие магические объекты в любой обстановке.

Как артифайсер, вы можете изучать свое ремесло различными способами. Вы можете быть обычным студентом магии, который стал интересоваться магическими предметами и артефактами. Возможно, вы мастер, который изобретает магические инструменты в своем старом подвале. Или может быть вы исследователь, который раскрыл свои знания в забытом, древнем месте.

В патронах, которые развешаны на вашей груди, вы храните свой арсенал алхимических компонентов, магические инструменты, бытовые принадлежности и инструменты. И вы используете свои знания, чтобы

вдохновить себя и своих союзников магической силой. Однажды, ваше магическое мастерство достигнет такого уровня, что о вас будут помнить в легендах.

Создание Артифайсера

Эта статья описывает Боевого Кузнеца. Как Боевой кузнец, вы фокусируетесь на исцелении союзников и их усилении своими заклинаниями. Вы наполняете оружие и доспехи союзников магической энергией, создавая эффекты, которые будут защищать друзей и поражать врагов. Точность ваших заклинаний основана на Интеллекте, а сила – на телосложении.

Артифайсер Боевой Кузнец

Усиленное исцеление и таланты, которые улучшают способности ваших союзников, являются центральными на этой ветке развития. Здесь не описаны рекомендуемые таланты для этого пути развития, так как эта статья включает только таланты для Боевого Кузнеца.

Рекомендуемая Черта: Стойкий (Человеческая черта: Крепкое Тело).

Рекомендуемые Умения: Магия, Лечение, История, Внимательность, Воровство.

Классовые Особенности Артифайсера

Вы имеете следующие классовые особенности.

Магическое Вливание

Ваше знание магических предметов дает вам способность управлять силой, которая содержится в них. Вы можете восполнять энергию, потраченную магическими предметами. В течение короткого отдыха, вы можете перезарядить талант предмета На день. Вы можете перезарядить предмет, который имеет уровень меньше вашего или равные вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта.

Вы можете использовать Магическое Вливание один раз за день, и кроме того, вы получаете одно дополнительное использование для каждой своей вехи. Каждый предмет может быть перезаряжен магическим вливанием один раз в день.

Компоненты

Ваше оружие, инструменты, и прочее снаряжение покрыто рунами и мистическими знаками. Вы несете эзотерические реагенты и материалы, вместе с крошечным предметом, который вы используете для создания своих изобретений (смотрите ниже). Таким образом, вы можете создавать большое количество магических предметов. Если вы не имеет то, что вам нужно, вы можете превратить подручные материалы в компоненты. После расширенного отдыха, вы изготавливаете, наполняете или готовите объекты и смеси которые вам нужны, для использования своих талантов На день.

Исцеляющее Вливание

Классовая черта артифайсера Исцеляющее Вливание, работает как талант. Эта особенность включает несколько талантов. Артифайсер имеет доступ к талантам этой особенности дважды за сцену. На 16 уровне, вы получаете доступ к этим талантам, 3 раза за сцену.

Исцеляющее вливание: Классовая особенность Укрепляющая Формула Артифайсера

Вы наполняете магической энергией специальную микстуру укрепляющей смеси. Затем вы разбрызгиваете ее в воздухе, тем самым помогая своим союзникам.

На сцену (Особое) ♦ Магия, Лечение
Малое Действие Ближняя вспышка 5
 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)

Цель: Вы и один союзник в зоне

Эффект: Цель может потратить исцеление и восстановить дополнительно 1кб хитов. Значение увеличивается до 2кб на 6 уровне, 3кб, на 11 уровне, 4кб на 16 уровне, 5кб на 21 уровне, 6кб на 26 уровне.

Особое: Вы можете использовать талант Исцеляющее вливание два раза за сцену, но один раз за раунд. На 16 уровне вы можете использовать талант Исцеляющее вливание три раза за сцену, но один раз за раунд.

Исцеляющее вливание: Классовая особенность Целебная смесь Артифайсера

Вы бросаете в воздух тонирующую смесь, и создаете облако, которое вы наполняете магической энергией, для исцеления своих союзников.

На сцену (Особое) ♦ Магия
Малое Действие Ближняя вспышка 5
 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)

Цель: Вы и каждая цель в зоне

Эффект: Каждая цель может потратить исцеление, чтобы восстановить временные хиты равные вашему модификатору Телосложения +1. Увеличьте значение временных хитов до мод. Тел +2 на 6 уровне, мод. Тел +3 на 11 уровне, мод. Тел +4 на 16 уровне, мод. Тел +5 на 21 уровне, мод. Тел +6 на 27 уровне.

Особое: Вы можете использовать талант Исцеляющее вливание два раза за сцену, но один раз за раунд. На 16 уровне вы можете использовать талант Исцеляющее вливание три раза за сцену, но один раз за раунд.

Заклинатель Ритуалов

Вы получаете черту Заклинатель Ритуалов как бонусную черту, и можете использовать магические ритуалы. Вы владеете книгой ритуалов, которая уже содержит два ритуала: Сделать Целым (PHB, 309) и



один ритуал 1-го уровня на ваш выбор.

ОБЗОР АРТИФАЙСЕРА

Характеристики: Вы направляете магическую энергию, чтобы защитить своих союзников и поразить врагов. Большинство ваших атак зональные и дистанционные, и наносят средний урон. Ваши таланты, включая лечение, изменяются, несмотря на свою малую ограниченность.

Религия: Артифайсеры ставят знания выше веры, и только некоторые посвящают себя особой вере. Кореллон и Йоун вызывают почтение среди артифайсеров благодаря магии и пониманию, а Эратис и Морадин являются обычным выбором из-за своего влияния на технологии, ремесло и цивилизацию. Набожные артифайсеры могут брать любую из этих вер.

Расы: Первыми артифайсерами были дварфы, и объединяли мастерство ремесла своей расы с магией. Другие расы, такие как люди, элдрины, гномы и кованые обычно имеют своих артифайсеров.

Инструменты и Оружие

Артифайсеры используют жезлы, посохи и волшебные палочки, чтобы лучше проводить и направлять магическую энергию. Без них, артифайсеры все еще могут использовать свои таланты, включая те, что имеют ключевое слово Инструмент. Артифайсер владеющий магическим жезлом, посохом или палочкой может добавлять ее бонус зачарования к броскам атаки и урона талантами артифайсера, как и его таланты на пути совершенства, с ключевым словом Инструмент.

Некоторые таланты артифайсера имеют ключевое слово оружие и часто требуют дистанционного оружия. Если для такого оружия нужна амуниция, то она становится носителем магического эффекта. Так или иначе, оружие так же получает эффект. Когда атака сделана, обычное оружие всегда возвращается к артифайсеру, как магическое метательное оружие.

Таланты Артифайсера

Ваши магические таланты называются заклинаниями, хотя многие артифайсеры рассматривают заклинания, которые наполняют магию

в объекты как «вливание». Так же, новые таланты, описанные здесь, используют новое ключевое слово: «Изобретение».

Изобретение: Изобретение это объект, состоящий из неживых материалов, который оживает благодаря вашему вливанию магической энергии. Он не занимает квадрата, если в таланте не указано иное. Малым действием, вы можете заставить изобретение двигаться на количество квадратов, равное вашему модификатору Телосложения, или можете его сдвинуть на 1 квадрат. Защиты изобретение равны вашему уровню +4, а его хиты равны вашему значению исцелений. Если хиты изобретения падают до 0 или оно ломается, оно уничтожается. Если эффект, который создало изобретение, закончился без уничтожения изобретения, оно принимает инертную форму. Вы можете заново использовать изобретение, которое приняло инертную форму.



Тип Действия

Некоторые таланты артифайсера не имеют типа действия и вместо этого требуют более долгого времени активации – обычно это короткий отдых. Что бы использовать такой талант вы должны потратить требуемое время, так как они часто требуют от вас, создать предмет, смешать ингредиенты, или влить в объект большее количество магической энергии. Если вы прерываете или не можете потратить нужное время, талант не имеет эффекта, но при этом и не тратится.

Знания

Все артифайсеры имеют знание Починить предмет, простое заклинание, которое может помочь им в повседневных заботах.

Починить Предмет

Знание Артифайсера

Вы впускаете магическую энергию в предмет, восстанавливая его внутреннюю структуру.

На сцену (Особое) ♦ Магия, Лечение
Малое Действие Рукопашное Касание

Цель: Один объект

Эффект: Цель восстанавливает количество хитов, равное вашему значению исцелений. Вы не можете восстановить объект, хиты которого опустились до 0.

Особое: Вы можете использовать талант Исцеляющее вливание два раза за сцену, но один раз за раунд. На 16 уровне вы можете использовать талант Исцеляющее вливание три раза за сцену, но один раз за раунд.

Уровень 1 Неограниченные Заклинания

Громовой Доспех

Атака Артифайсера 1

Указывая своим инструментом, вы создаете вокруг доспеха вашего союзника магическую пульсацию, которая защищает его и поражает одного врага мощным громом.

Неограниченный ♦ Магия, Инструмент, Гром
Стандартное Действие Дистанционное 10

Первая Цель: Один союзник

Эффект: Первая цель получает бонус таланта +1 к КД, до конца вашего следующего хода. Проведите атаку.

Вторая Цель: Одно существо, смежное с первой целью

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: 1к6 + модификатор Интеллекта урона громом, и вы толкаете вторую цель на 1 квадрат от первой цели.

Увеличение урона до 2к6 + модификатор Интеллекта на 21 уровне.

Невыносимая Сила Атака Артифайсера 1

Когда ваше наполненное оружие поражает врага, оно высвобождает силу, которая увеличивает последующий урон.

Неограниченный ♦ Магия, Силовое поле, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона силовым полем. До конца вашего следующего хода, следующая атака против цели от одного из ваших союзников, получает бонус +2 к броску атаки.

Увеличение урона до 2(Ор) + модификатор Интеллекта на 21 уровне.

Уровень 1 Заклинания На сцену

Ключая проволока Атака Артифайсера 1

Вы метаете вперед колючую проволоку магической энергии, которая спутывает ваших врагов. Затем, вы проводите свои атаки и враги опять страдают от шипов.

На сцену ♦ Магия, Силовое Поле, Оружие

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах дистанции оружия

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урон силовым полем, и атаки против цели получает бонус +2 к броскам урона, до конца вашего следующего хода.

Щитовой Куб Атака Артифайсера 1

Вы бросаете светящийся куб, покрытый рунами, в сердце драки. Куб испускает ауру, которая поражает ближних врагов и защищает ваших союзников.

На сцену ♦ Магия, Изобретение, Силовое Поле, Инструмент

Стандартное Действие Дистанционное 10

Требование: Вы должны владеть дистанционным оружием

Эффект: Ваше изобретение появляется в квадрате, смежным с врагом, в пределах дистанции вашего оружия. До конца вашего следующего хода, вы и любой союзник смежный, или занимающий тот же квадрат что и изобретение, получает бонус +1 к КД. Проведите атаку.

Цель: Одно существо смежное с изобретением

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 1к8 + модификатор Интеллекта урона силовым полем.

Уровень 1 Заклинания На день

Укол Жизни Атака Артифайсера 1

Своим инструментом, вы запускаете один наполненный дротик союзнику, и один противнику. Дротик врага высасывает из него жизненные силы, и передает их союзнику золотой молнией.

На день ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 2к10 + модификатор Интеллекта урона силовым полем, и союзник в 10 квадратах от вас, получает 10 временных хитов.

Промак: Половина урона, и союзник получает 5 временных хитов.

Едкий Оплот Атака Артифайсера 1

Вы вливаете энергию в свои жидкие реагенты, и метаете их, чтобы создать защитную стену едкого дыма.

На день ♦ Магия, Кислота, Призыв, Инструмент

Стандартное Действие Зональная стена 5 в пределах 10 квадратах

Эффект: Вы призываете стену, которая состоит из смежных квадратов, заполненных кислотой. Она может быть до 5 квадратов в длину и до 2 в высоту. Стена остается до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое начинает свой ход смежным или внутри стены, получает 1к6 + модификатор Интеллекта урона кислотой. Стена это сложный ландшафт, и квадраты стены имеют легкую затененность.

Продолжение малым: Стена остается.

Уровень 2 Заклинания Приемы

Восстанавливающее Вливание Прием Артифайсера 2

Вы направляете восстанавливающую силу союзникам, которые затем могут ее передать другим членам группы.

На день ♦ Магия

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает 20 временных хитов, и может передать любое количество временных хитов союзнику в 5 квадратах.

Магический Трамплин Прием Артифайсера 2

Вы заливаете магической энергией квадрат приготовленной ткани, и создаете подвижную поверхность, которая выталкивает любого, кто наступит на нее в определенном направлении.

На день ♦ Магия, Изобретение

Стандартное Действие Дистанционное 10

Эффект: Вы ставите изобретение в квадрате в пределах дистанции. Вы и любой союзник, который входит в квадрат с изобретением может прыгнуть на количество квадратов, равное вашему модификатору Телосложения. Прыжок не вычитается из скорости персонажа. Эффект остается до конца вашего следующего хода.

Продление малым: Эффект остается.

Уровень 3 Заклинания На сцену

Изменение удачи Атака Артифайсера 3

Проводя особую модель энергии в снаряжение союзника, вы изменяете течение удачи.

На сцену ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 квадратов

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Цель получает штраф -2 к броску атаки, проверке умений, параметров и спасброскам до конца вашего следующего хода.

Эффект: Один союзник в зоне получает бонус +2 к броску атаки, проверке умений, параметров и спасброскам до конца вашего следующего хода. Союзник может использовать бонус после определения результата броска.



Огненное Вливание Атака Артифайсера 3

Сигил в ваших патронах светится, когда вы вливаете в него энергию. Ракета вызывает пламенный импульс, обжигаящий ваших врагов и раскаяя оружие ваших союзников магическим огнем.

На сцену ♦ Магия, Огонь, Оружие

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах дистанции оружия

Требование: Вы должны владеть дистанционным оружием

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона огнем.

Эффект: Каждый союзник в зоне наносит 2 дополнительных урона огнем, когда попадает рукопашной атакой, до конца вашего следующего хода.

Уровень 5 Заклинания На день

Хищный Осколок Атака Артифайсера 5

После удара, ваши исписанные рунами патроны создают облако магических осколков, враждебных для ваших врагов.

На день ♦ Магия, Силовое поле, Оружие, Зона

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах дистанции оружия

Требование: Вы должны владеть дистанционным оружием

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против КД

Попадание: 2(Ор) + модификатор Интеллекта урона.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вспышка создает зону магических осколков, которая остается до конца сцены. Враг, который начинает свой ход в зоне, получает урон 5 силовым полем.

Танцующее Оружие Атака Артифайсера 5

Ваше оружие вылетает из ваших рук и поражает одного из ваших соперников.

На день ♦ Магия, Изобретение, Инструмент, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Эффект: Рукопашное оружие, которое вы держите, становится изобретением, но когда его хиты опускаются до 0, оно не уничтожается, а только заканчивается эффект. Оружие входит в квадрат пространства цели и проводит против нее атаку. Если цель движется, оружие движется с ним. Если цель уходит за дистанцию действия таланта или убито, эффект заканчивается. В других случаях, эффект остается до конца вашего следующего хода.

Атака: Интеллект + бонус владения оружием против КД. Перед броском атаки, выберете, будете ли вы использовать бонус зачарования, критическую кость, и свойство вашего оружия или вашего инструмента, для нанесения урона.

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона.

Продолжение Малым: Когда вы продолжаете этот талант, повторите атаку.

Уровень 6 Заклинания Приемы

Регенерирующее Вливание Прием Артифайсера 6

Вы связываете снаряжение союзника с ровным потоком магической энергии, которая восстанавливает силы вашего друга.

На день ♦ Магия, Лечение

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Вы, если ранены или один раненый союзник

Эффект: Цель получает регенерацию 2 до конца вашего следующего хода.

Продолжение Малым: Эффект остается.

Призрачное Страние Прием Артифайсера 6

Устанавливая маленький объект в своей руке, вы создаете эфемерное строение, созданное магической силой.

На день ♦ Магия, Призыв

Стандартное Действие Дистанционное 5

Эффект: Вы призываете мост, лестничный пролет или стремянку (см. ниже) которые появляются в пространстве, в пределах дистанции.

Мост: Мост имеет 2 квадрата в ширину и количество квадратов в длину, равное вашему удвоенному модификатору Телосложения.

Винтовая лестница: Лестница занимает 2 квадрата в сторону и количество квадратов в высоту, равное вашему удвоенному модификатору Телосложения. Лестница имеет ширину в 1 квадрат.

Прямая лестница: Основание лестницы занимает 1 квадрат, и на каждый квадрат своей высоты, лестница возвышается на 1

квадрат вертикально. Количество квадратов ее длины, равное вашему удвоенному модификатору Телосложения.

Стремянка: Стремянка занимает 1 квадрат и количество квадратов в высоту, равное вашему удвоенному модификатору Телосложения.

Продолжение Малым: Строение или объект остается.

Уровень 7 Заклинания На сцену

Вливание Взрывной Силы Атака Артифайсера 7

Вы заряжаете доспех союзника потенциалом, который извергается сильным взрывом ветра, завихряя воздух вокруг.

На сцену ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 квадратов

Цель: Каждый враг в зоне, с центром на союзнике

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 1к10 + модификатор Интеллекта урона, и вы передвигаете цель на 2 квадрата.

Эффект: Союзник получает бонус +4 к КД против дистанционных атак, до конца вашего следующего хода.

Руническое Сопротивление Атака Артифайсера 7

Используя свой инструмент, вы метаете, исписанную сигилом, керамическую сферу, которая взрывает ваших врагов и покрывает союзников защитной вуалью.

На сцену ♦ Магия, Инструмент; Кислота, Холод, Огонь или Молния

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 квадратов

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 2к6 + модификатор Интеллекта урона типом энергии на выбор: кислота, холод, огонь или молния.

Эффект: Каждый союзник в зоне выбирает тип урона – кислота, холод, огонь или молния – и получает сопротивление равное 5 + ваш модификатор Телосложения, против этого типа энергии, до конца вашего следующего хода.

Уровень 9 Заклинания На день

Молниеносная пыль Атака Артифайсера 9

Проводя магическую энергию в чувствительную, железную пыль, вы создаете молнии, которые затем поражают ваших врагов.

На день ♦ Магия, Инструмент, Молния

Стандартное Действие Ближняя вспышка 3

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 2к10 + модификатор Интеллекта урона молнией, и цель изумлена (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок, она получает 5 урона молнией.
Последующий эффект: Продолжительный урон молнией 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон молнией 5 (спасение оканчивает).



Вливание Хрупкой шкуры Атака Артифайсера 9

Ваш исписанный рунами патрон делает плоть твердой, и заставляет ваших врагов слотыкаться.

На день ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: 2(Ор) + модификатор Интеллекта урона, цель замедлена и получает уязвимость 5 рукопашным атакам (спасение оканчивает оба).

Промех: Половина урона, и цель замедлена (спасение оканчивает).

Уровень 10 Заклинания Приемы

Испеляющая Статуэтка Прием Артифайсера 10

Вы наполняете маленькую модель твердой фигурки, своей жизненной силой, заставляя ее излучать золотую ауру.

На день ♦ Магия, Лечение, Изобретение

Стандартное Действие Дистанционное 10

Эффект: Вы тратите исцеление, когда создаете это изобретение, но не восстанавливаете хитов. Ваше изобретение появляется в квадрате, в пределах диапазона. Оно имеет хиты, равные удвоенному значению ваших исцелений. Малым действием, вы или любой союзник смежный, или занимающий тот же квадрат, что и изобретение может забрать некоторое количество хитов из изобретения, и восстановить их себе. Эффект остается пока хиты изобретения не иссякнут, или до конца сцены.

Скользкое Вареву Прием Артифайсера 10

Вы направляете магически наполненную жидкость под ботинки союзника, заставляя их внезапно скользить вперед.

На день ♦ Магия

Действие Передвижения Дистанционное 5

Цель: Один союзник

Эффект: Вы передвигаете цель на 5 квадратов.

Уровень 13 Заклинания На сцену

Колочий Автомат Атака Артифайсера 13

Вы бросаете небольшой моток колочей проволоки, который растет и атакует ваших врагов.

На сцену ♦ Магия, Инструмент, Изобретение

Стандартное Действие Дистанционное 10

Эффект: Ваше изобретение появляется в квадрате в пределах диапазона. Оно занимает квадрат и рассчитывается как союзник, для фланкирования. Изобретение проводит атаки против врага, который начинает свой ход, или входит в смежный с ним квадрат. Эффект остается до конца вашего следующего хода.

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 2к8 + модификатор Интеллекта урона.

Мощная Ракета Атака Артифайсера 13

Вы наполняете исписанный рунами патрон магией, создавая импульс невиданной силы.

На сцену ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: 2(Ор) + модификатор Интеллекта урона, цель отталкивается на 3 квадрата и сбита с ног.

Уровень 15 Заклинания На день

Матрица Молнии Атака Артифайсера 15

Заполняя магической силой свой доспех, вы создаете систему молний, который атакуют ваших врагов своими электрическими щупальцами.

На день ♦ Магия, Инструмент, Молния

Стандартное Действие Ближняя вспышка 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 2к10 + модификатор Интеллекта урона молнией.

Эффект: До конца сцены, враг, который начинает свой ход смежным с вами получает урон молнией 5, и изумлен до конца вашего следующего хода.

Выстрел Шершня Атака Артифайсера 15

Ваше оружие жужжит токсической энергией, когда вы вливаете в него магическую силу. Когда оно поражает цель, оружие испускает облако шершенеобразных частиц, который жсляют окружающих врагов.

На день ♦ Магия, Яд, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: 2(Ор) + модификатор Интеллекта урона ядом, и цель получает продолжительный урон ядом 10, и дает боевое преимущество вам и вашим союзникам (спасение оканчивает оба).

Эффект: До конца сцены, враг, который начинает свой ход смежным с целью, получает урон ядом 5.

Уровень 16 Заклинания Приемы

Шарм Удачи Прием Артифайсера 16

Вы вливаете в маленький объект энергию, увеличивающую удачу.

На день ♦ Магия, Изобретение

Короткий Отдых На себя

Эффект: Вы создаете изобретение, которое может быть взято. Малым действием, существо, держащее изобретение, может использовать его и получить бонус +5 к своему следующему спасброску или проверке умения. Эффект остается до доспользования предмета или до конца следующего расширенного отдыха.

Вливание железной шкуры Прием Артифайсера 16

Вы сминаете небольшую металлическую пластинку в своей руке, наполняя ее защитной магией. Затем вы используете свой инструмент и направляете облако пыли на доспех союзника.

На день ♦ Магия

Малое Действие Дистанционное 10

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает бонус +4 к КД, до конца вашего следующего хода.

Уровень 17 Заклинания На сцену

Прыгающий Выстрел Атака Артифайсера 17

Наполняя патрон энергией полета, вы посылаете оружие рикошетом, среди врагов.

На сцену ♦ Магия, Силовое поле, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Первая цель: Одно существо

Первая атака: Интеллект против КД

Попадание: 2(Ор) + модификатор Интеллекта урона силовым полем, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Эффект: Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно или два существо кроме первой цели (первая цель может быть второй, если первая атака промахнулась).

Вторая атака: Интеллект против КД

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона силовым полем, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Объятия Земли Атака Артифайсера 17

Вы переносите светящиеся руны силы на доспех союзника, и отправляете его катится по земле, поражая врагов.

На сцену ♦ Магия, Силовое поле, Инструмент

Стандартное Действие Дистанционное 10

Первая цель: Один союзник

Эффект: Вы передвигаете первую цель на 3 квадрата и затем проводите атаку.

Вторая цель: Каждый враг смежный с первой целью.

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: 2к10 + модификатор Интеллекта урона силовым полем. Вы передвигаете вторую цель на 1 квадрат и обездвигаете ее, до конца вашего следующего хода.

Уровень 19 Заклинания На день

Удушьяющая Веревка Атака Артифайсера 19

Вплетая магию в приготовленную веревку, вы превращаете её в крутящееся, хваткое изобретение.

На день ♦ Магия, Инструмент, Изобретение

Стандартное Действие Зональная вспышка 2 на расстоянии 10 квадратов

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 3к10 + модификатор Интеллекта урона, и цель обездвигана (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и цель обездвигана до конца вашего следующего хода.

Эффект: Каждый квадрат в зоне рассчитывается как отдельное изобретение. Уничтожение изобретения в одном квадрате, удаляет изобретение только из этого квадрата. Враги принимают эту зону как трудный ландшафт, и враг, который входит или начинает свой ход в зоне, замедлен до конца своего следующего хода. Эффект остается до конца вашего следующего хода.

Сквозной Патрон Атака Артифайсера 19

Когда вы попадаете во врага своим, наполненным магией снарядом, он ввинчивается в существо и выходит из него, оставляя его уязвимым для атак.

На день ♦ Магия, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: 3(Ор) + модификатор Интеллекта урона, цель дает вам и вашим союзникам боевое преимущество и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает оба). Если цель убита, до того, как продолжительный урон этого таланта закончится, ближайший враг в 5 квадратах от цели получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). *Последующий эффект:* Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и цель дает вам и вашим союзникам боевое преимущество (спасение оканчивает).

Уровень 22 Заклинания Приемы

Эликсир Героя Прием Артифайсера 22

Используя свою жизненную силу, вы наполняете небольшой флаж энергией исцеления.

На день ♦ Магия, Изобретение, Лечение

Короткий Отдых На себя

Эффект: Вы тратите исцеление, чтобы создать лечущий эликсир, вместо восстановления хитов. Малым действием персонаж может потратить изобретение, чтобы восстановить хиты, равные двойному значению ваших исцелений. Так же, персонаж может провести спасбросок против каждого эффекта, который оканчивается по спасброску. Изобретение остается пока не истратится, или до следующего расширенного отдыха.



Сумка четырех ветров Прием Артифайсера 22

Вы смешиваете реагенты и создаете бурю в небольшой закрытой сумке, а затем вы выпускаете ветра, чтобы сдвинуть себя и ваших союзников.

На день ♦ Магия

Малое Действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и каждый союзник в зоне

Эффект: Вы передвигаете каждую цель на 3 квадрата.

Уровень 23 Заклинания На сцену

Доспех Кислоты Атака Артифайсера 23

Вы выливаете подготовленную жидкость на доспех союзника, создавая зеленую вспышку, и теперь он выделяет ядовитые испарения.

На сцену ♦ Магия, Кислота, Инструмент

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Каждый враг в зоне, с центром на союзнике

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 3к8 + модификатор Интеллекта урона кислотой.

Эффект: Союзник получает сопротивление кислоте 15. До конца вашего следующего хода, любое существо, которое проводит рукопашную атаку против этого союзника, получает урон 5 кислотой.

Призматический Выстрел Атака Артифайсера 23

Вы активируете руны на своем оружии, заставляя его излучать яркие цвета, поражающие вашего врага.

На сцену ♦ Магия, Холод, Яд, Психическая энергия, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Первая атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона ядом, и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

Эффект: Проведите вторую атаку против цели.

Вторая Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона холодом, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Эффект: Проведите третью атаку против цели.

Третья Атака: Интеллект против Воли

Попадание: 1(Ор) + модификатор Интеллекта урона психической энергией, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Уровень 25 Заклинания На день

Трио острых клинков Атака Артифайсера 25

Вы бросаете в своих врагов три, покрытые рунами клинка. Они окружают его и вонзаются, когда он атакует или движется.

На день ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Дистанционное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 3к10 + модификатор Интеллекта урона, и цель получает 10 урона, если атакует или движется, в свой ход (спасение оканчивается). Последующий эффект: Цель получает 5 урона, если атакует или движется, в свой ход (спасение оканчивается).

Промех: Половина урона, и цель получает 5 урона, если атакует или движется, в свой ход (спасение оканчивается).

Всепоглощающая ракета Атака Артифайсера 25

Ваш патрон сигила, воспламеняется и окутывает врага ярким пламенем.

На день ♦ Магия, Огонь, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: 3(Ор) + модификатор Интеллекта урона огнем, цель получает продолжительный урон огнем 10 и ослеплена (спасение оканчивает оба). Если цель провалила первый спасбросок против этого таланта, продолжительный урон огнем увеличивается до 15. Если цель провалила второй спасбросок против этого таланта, продолжительный урон огнем увеличивается до 20.

Промех: Половина урона, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Уровень 27 Заклинания На сцену

Облако могильной пыли Атака Артифайсера 27

Вы бросаете во врага сумку с пылью, которая взрывается бледным облаком, высасывая из него жизнь, и передавая ее вашим союзникам.

На сцену ♦ Магия, Лечение, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное Действие Зональная вспышка 3 в пределах 20 клеток

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: 2к10 + модификатор Интеллекта урона некротической энергией. Каждый союзник в зоне восстанавливает хиты, равные половине нанесенного урона, получают бонус +1 к броскам атаки и всем защитам до конца вашего следующего хода.

Рой живых калтропов Атака Артифайсера 27

Вы бросаете горсть шипованных сфер на землю. После того как они ужалят ваших врагов, калтропы взрываются.

На сцену ♦ Магия, Огонь, Инструмент

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Интеллект +2 против КД

Попадание: 3к8 + модификатор Интеллекта урона.

Эффект: Враги в зоне дают боевое преимущество. В конце вашего следующего хода, каждое существо в зоне получает урон 2к10 + модификатор Телосложения, и эффект заканчивается.

Уровень 29 Заклинания На день

Стрела жгучего холода Атака Артифайсера 29

Сигил, выгравированный на вашем оружии источает жгучий холод. По команде, он выпускает свой зимний потенциал, превращая вашего врага в ледяную скульптуру.

На день ♦ Магия, Холод, Оружие

Стандартное Действие Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Рефлексов

Попадание: 3(Ор) + модификатор Интеллекта урона холодом, цель обездвижена и получает уязвимость 10 всему урону (спасение оканчивает оба). Последующий эффект: Цель замедлена и получает уязвимость 5 всему урону (спасение оканчивает оба).

Промех: Половина урона, цель замедлена и получает уязвимость 5 всему урону (спасение оканчивает оба).

Сигил Теневых щупальцев Атака Артифайсера 29

Отслеживая магические потоки в воздухе, своим инструментом, вы заставляете появляться на доспехах союзников, губительные, фиолетовые руны. Из воздуха появляются черные щупальца и атакуют ближайших врагов.

На день ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Каждый враг в зоне, с центром на союзнике

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: 4кб + модификатор Интеллекта урона, и цель ослеплена и замедлена (спасение оканчивает оба). Когда цель проваливает первый спасбросок против этого таланта, вы можете передвинуть ее на 1 квадрат.

Промак: Половина урона, и цель ослеплена (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены, любое существо, которое атакует этого союзника ослеплена до конца вашего следующего хода.



Магические Предметы

Единственное, что отличает артифайсеров от других заклинателей, это их способ использования магических предметов. Предметы ниже, включают несколько примеров, которые артифайсеры обычно собирают в своих приключениях.

Жезл смертельного колдовства Уровень 2+

Наполненный магией войны и покрытый символами смерти, этот жезл увеличивает смертельность магических атак.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм

Урв 12 +3 13 000 зм Урв 27 +6 1 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к10 урона за каждый плюс. Если вы выкинули 10, вы можете бросить кость еще раз и сложить результаты.

Жезл рунического сопротивления Уровень 8+

Элементальные руны глубоко выбиты на этом инструменте. Они усиливают заклинания, которые защищают вас от разных типов энергии.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Влияет только на Артифайсера. Сопротивление, которое предоставляют ваши таланты Артифайсера, остаются до конца вашего следующего хода, вместо того, чтобы оставаться дополнительным раунд (до конца вашего хода в следующем раунде).

Талант (На сцену): Малое действие. Зональная вспышка 1, на расстоянии 10 квадратов. Вы и каждый союзник в зоне, выбираете тип урона: кислота, холод, огонь или молния, и получаете сопротивление равное 5 + ваш модификатор Телосложения, до конца вашего следующего хода.

Слиток Освобождения Уровень 19+

Сплетение рун покрывает этот тяжелый металлический брусок, который помогает освободить ваших союзников от негативных эффектов.

Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 24	+5	525 000 зм			

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На сцену): Свободное действие. Примените этот талант, когда вы наносите урон используя этот жезл. Союзник в 10 квадратах от вас, может провести спасбросок против негативного эффекта. Если это эффект Очарования, Страха или Превращения, союзник получает бонус +2 к спасброску.

Каменеющий Доспех Уровень 8+

Каменная поверхность этого сцигильского доспеха, может твердеть, поглощая тяжелые атаки

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Доспехи: Ткань, Кожа

Улучшение: КД

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете сопротивление 5, до конца вашего следующего хода. Когда вы используете этот талант, вы можете потратить один ваш магический талант На сцену или На день, чтобы увеличить сопротивление еще на 5.

Уровень 23 или 28: Вы получаете сопротивление 10 всему урону.

Восстанавливающий Прибор Уровень 6

Эти перчаткообразные приспособления, повышают вашу способность к починке.

Ячейка предмета: Кисти 1 800 зм

Свойство: Когда вы применяете лечащие таланты на конструкциях, эти существа восстанавливают дополнительные хиты 2кб. Когда вы используете таланты, предоставляющие временные хиты, на конструкциях, эти существа получают дополнительные 2кб временных хитов.

Очки Каннис Уровень 1

Эти очки усиливают ваше зрение, используя магическую энергию, которую вы применяете в своих талантах.

Ячейка предмета: Голова 360 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Внимательности.

Талант (На день): Малое действие. Вы можете потратить этот талант, когда используете свой магический талант На день или На сцену. Вы получаете темновидение до конца сцены или на 5 минут, если потратили талант На сцену; или до конца вашего следующего расширенного отдыха, если вы потратили талант На день.

