

## ЛУЧНИК ЗАКЛИНАТЕЛЬ [ELDRITCH ARCHER]

Это архетип Воина, созданный на основе Рыцаря Заклинателя на замену [Arcane Archer].

Таким образом показаны добавленные или измененные классовые особенности.

### Особенности Лучника Заклинателя

Уровень	Особенности Архетипа
3	Сотворение Заклинаний, Связь с оружием
7	Военное волшебство, Волшебная связь
10	Заклинающий Удар
15	Волшебный Снайпер
18	Улучшенное Военное Волшебство

### Сотворение Заклинаний

При достижении 3 уровня к своим воинским талантам вы добавляете возможность использовать заклинания. Смотрите общие правила о заклинаниях в разделе SRD и список заклинаний волшебника в разделе SRD.

Заговоры. Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка волшебника. Дополнительный заговор волшебника вы изучите на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний Лучника Заклинателя содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний. Чтобы использовать заклинание определённого круга, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания длинного отдыха отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 круга *щит*, и имеете ячейки 1 и 2 кругов, вы можете использовать это заклинание, используя любую из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете, три заклинания 1 круга из списка волшебника на свой выбор, два из которых должны принадлежать к школам Воплощения и Ограждения.

Столбец «Известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника. Все эти заклинания должны принадлежать школам Воплощения или Ограждения, и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний. Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 круга.

Кроме этого, Лучник Заклинатель может также выучить некоторые заклинания, доступные рейнджеру, которые представлены в таблице «Дополнительные Заклинания Лучника Заклинателя». Эти заклинания Лучник Заклинатель может изучить вместо любого другого заклинания волшебника, в т. ч. на уровнях, на которых он иначе мог бы выучить только заклинания из школ Воплощения или Ограждения.

Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Ограждения, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровнях.

### Дополнительные заклинания Лучника Заклинателя

Уровень	Заклинания
3 <sup>rd</sup>	hail of thorns, hunter's mark
7 <sup>th</sup>	cordon of arrows, pass without trace
13 <sup>th</sup>	conjure barrage, lightning arrow
19 <sup>th</sup>	conjure volley, swift quiver

**ИНТЕРЕСНЫМ  
ВАРИАНТОМ ЗАМЕНЫ  
ARCANE ARCHER'А  
ЯВЛЯЕТСЯ ПОСТРОЕННЫЙ НА  
ЭЛДРИТЧ КНАЙТЕ ЛУЧНИК С  
НЕМНОГО ИЗМЕНЕННЫМИ  
СПОСОБНОСТЯМИ КЛАССА**

### Заклинательная характеристика.

Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний, поскольку вы узнаете заклинания посредством изучения и запоминания. Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Интеллект. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении УС спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

УС спасброска = 8 + бонус владения + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус владения + модификатор Интеллекта

### Связь с оружием

На 3 уровне вы узнаете ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, и он может быть совершён в течение короткого отдыха. Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь.

Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку.

У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному. Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

### Военное волшебство

Начиная с 7 уровня, если вы используете Связь с оружием на дальнбойное оружие и это оружие у вас в руке, вы можете бонусным действием сотворить заговор заряжая этой энергией 1 единицу амуниции. Как часть этого бонусного действия вы можете выстрелить, используя эту амуницию в любую цель в пределах максимальной дальности оружия.

Если заговор требует попадания, то используется дальнбойная атака оружием используя Ловкость (или Силу), как обычно, а не вашу Заклинательную Характеристику. Если заговор требует, чтобы цель провалила спасбросок, то сначала определяется

попадание из лука используя Ловкость и в случае попадания, цель совершает спасбросок. В случае критического попадания из дальнбойного оружия, эффекты от заговора также не накладываются.

## Волшебная связь

Начиная с 7ого уровня, когда Вы используете классовое свойство Связь с Оружием, то привязанное оружие считается волшебным в целях преодоления устойчивости к урону от немагического оружия.

## Заклинающий удар

Начиная с 10 уровня вы узнаете, как с помощью удара оружием снизить сопротивляемость цели вашим заклинаниям. Если вы попадаете, по существу, атакой оружием, это существо совершает следующий спасбросок от вашего заклинания, использованного до конца вашего следующего хода, с помехой.

## Волшебный снайпер

На 15ом уровне вы изучаете как сплести волшебную энергию вокруг себя чтобы скрывать свое местоположение. После того как вы будучи скрытым совершили действие Атака вы можете бонусным действием использовать ячейку 1ого или выше уровня, чтобы стать невидимым до начала вашего следующего хода. За каждый уровень ячейки выше 1ого длительность невидимости увеличена на 1 раунд.

## Улучшенное военное волшебство

Начиная с 18ого уровня, если вы используете Связь с оружием на дальнбойное оружие и это оружие у вас в руке, вы можете бонусным действие сотворить заклинание. (уже не только заговор) заряжая этой энергией 1 единицу амуниции. Во всех прочих аспектах это свойство работает как Военное волшебство.

## Заклинания Лучника Заклинателя

Уровень война	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на круг заклинаний			
			1	2	3	4
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

## ПРИМЕЧАНИЕ ОТ АВТОРА

Вариация Рыцаря Заклинателя, работающая с луком.

С уважением, Антон Палихов и сообщество «Киборги и Чародеи»