

ЛУЧНИК ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Примечание от Автора

В этом небольшом документе представлены вариации воина с возможностью сотворения заклинаний.

Лучнику заклинателю, конечно, хотелось бы добавить волшебных стрел, но как вариация на тему мне он вполне понравился.

Рыцарь заклинатель – является переработанным Мистическим Рыцарем, которого возможно использовать в рамках лицензии OGL.

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

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 rd	hail of thorns, hunter's mark
7 th	cordon of arrows, pass without trace
13 th	conjure barrage, lightning arrow
19 th	conjure volley, swift quiver

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 КС спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

$$\text{КС спасброска} = 8 + \text{бонус владения} + \text{модификатор Интеллекта}$$

$$\text{Модификатор броска атаки} = \text{бонус владения} + \text{модификатор Интеллекта}$$

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 удваиваются.

Волшебная связь

Начиная с 7-го уровня, когда Вы используете классовое свойство Связь с Оружием, то привязанное оружие считается волшебным в целях преодоления устойчивости к урону от не магического 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 15-м 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 круга, чтобы стать невидимым до начала вашего следующего хода. За каждый круг ячейки выше 1-го длительность невидимости увеличена на 1 раунд.

Улучшенное военное волшебство

Начиная с 18-го уровня, если вы используете Связь с оружием на дальнобойное 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

РЫЦАРЬ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Рыцарь Заклинатель использует свое знание волшебства для повышения собственных атакующих и защитных возможностей.

Особенности Рыцаря Заклинателя

Уровень	Особенности Архетипа
3	Сотворение Заклинаний, Связь с оружием
7	Военное волшебство, Волшебная связь
10	Заклинающий Удар
15	Заклинающий Рыцарь
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 Рыцаря 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 длительного 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, Рыцаря Заклинатель может также выучить некоторые заклинания, которые представлены в таблице «Дополнительные Заклинания Рыцаря Заклинателя». Эти заклинания Рыцарь 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.

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 КС спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

КС спасброска = 8 + бонус владения + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус владения + модификатор Интеллекта

Дополнительные заклинания Рыцаря Заклинателя

Уровень	Заклинания
3 rd	arcane strike
7 th	Branding smite,
13 th	Elemental Weapon
19 th	Fire Shield

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 7ого уровня, когда вы совершаете атаку с использованием свойства Дополнительная атака, вы можете заменить одну из атак на сотворение заговора. Этот заговор должен быть наносщим урон цели.

Волшебная связь

Начиная с 7-го уровня, когда Вы используете классовое свойство Связь с Оружием, то привязанное оружие считается волшебным в целях преодоления устойчивости к урону от не магического 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.

Заклинающий рыцарь

На 15ом уровне вы изучаете как сплести волшебную энергию вокруг себя для защиты и нападения. Когда вы концентрируетесь на заклинании, вы получаете бонус +1 к КЗ, спасброскам, броскам атаки и ваши атаки оружием ближнего боя наносят дополнительно 1к4 слового урона за каждый круг заклинания, на котором вы концентрируетесь.

Улучшенное военное волшебство

На 18ом уровне ваше знание волшебства позволяет вам эффективно от него защищаться - вы получаете Устойчивость к Магии и совершаете с преимуществом

спасброски против заклинаний (но не волшебных эффектов).

Заклинания Рыцаря Заклинателя

Уровень воина	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

определенного типа (таким образом, игнорируя любые устойчивости и иммунитеты), персонаж при этом также получает 1к4 урона и при этом его максимум хитов также уменьшается на значение полученного урона. Эти хиты восстанавливаются после завершения длительного отдыха.

На более высоких кругах: при использовании для сотворения этого заклинания ячеек выше первого круга, урон, наносимый заклинанием, увеличивается на 1к8 и 1к4 за каждый круг ячейки выше 1.

ЗАКЛИНАНИЯ

Молниевый клинок

Заговор, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: на себя (в пределах досягаемости оружия)

Компоненты: С, М (оружие ближнего боя)

Длительность: 1 раунд

Заклинатель заряжает оружие ближнего боя которое использовалось при сотворении заклинания и совершает одну атаку ближнего боя против существа в пределах досягаемости. При попадании, цель получает все обычные эффекты от попадания оружием и при этом заряд молнии может по желанию заклинателя перепрыгнуть на другое существо, которое видит заклинатель в 5 футах от первоначальной цели. Второе существо получает урон молнией равный модификатору заклинательной характеристики.

Урон заклинания возрастает при достижении персонажем более высоких уровней. Начиная с 5 уровня, атака оружием в ближнем бою также наносит 1к8 урона молнией цели при попадании, а урон молнией, наносимый второй цели возрастает до 1к8+ модификатор заклинательной характеристики персонажа. Оба этих урона возрастают на 1к8 при достижении 11 уровня (2к8 и 2к8+модификатор заклинательной характеристики) и 17 уровня (до 3к8 и 3к8+ модификатор заклинательной характеристики соответственно).

Кровавый клинок

1 круг, некромантия

Время сотворения: 1 бонусное действие

Дистанция: на себя (в пределах досягаемости оружия)

Компоненты: С, М (оружие ближнего боя)

Длительность: 1 минута, Концентрация

Персонаж жертвует собственной жизненной силой, чтобы усилить свою следующую атаку. При сотворении этого заклинания персонаж тратит 1 кость хитов, чтобы зарядить клинок силой своей крови. Следующее попадание совершенное во время действия заклинания наносит цели дополнительно 2к8 урона без

Лицензия

Тут должна быть лицензия ОГЛ, но пока ее нет. Тем не менее – Product Identity включает в себя все новые механики, заклинания, классы и т.п.