<div class=\”col main-info-block-item\”><div class=\”content-data-block\”><div class=\”row-2 race-page\”><div class=\”col\”><div class=\”row-2 title-block\”><div class=\”col race-name\”>Вайзард [Visored] </div><div class=\”col origin-name\”><strong>Источник:</strong> \”Оригинальный сюжет\”</div><div class=\”col right-epigraph\”><p>\”Запечатанный король Квинси. Через 900 лет он восстановит свое сердцебиение. За 90 лет он восстановит свой интеллект. За девять лет он восстановит свою силу. И за девять дней он восстановит мир. Давайте двигаться вперед. Урю. Haschwalth. Эти девять дней станут концом этого мира\”</p><p>— Яхве, <strong>Правитель Квинси</strong></p></div></div></div><div class=\”col page-content\”><div class=\”content-block\”><p>Вайзарды — это группа синигами, которые приобрели силы пустых посредством экспериментов, обычно не по собственной воле. Когда Пустой вселяется в душу синигами, он сливается с ним и его духовным мечом. Этот процесс очень опасен, поскольку синигами должны сражаться с этим Пустым внутри себя. Проигрыш в этой битве приводит к тому, что Пустой забирает их тело, однако, если Синигами побеждает, они получают возможность носить маску Пустого и получают доступ к силам Пустого. Этот процесс известен как пустификация.</p></div><div class=\”content-block\”><h3 class=\”underlined\”>Вайзарды и Общестово Душ</h3><p>Вайзарды кажутся полностью людьми и, за исключением случаев, когда они используют свои силы, неотличимы от обычных синигами. Чтобы получить доступ к своим силам пустого, вайзард надевает маску пустого. Их духовное давление также превращается в смесь пустых и синигами.</p><p>Переход из синигами в вайзоров обычно сопровождается быстрым изгнанием из Общества душ. Вайзард и любые другие вовлеченные стороны будут считаться Сообществом душ преступниками за нарушение закона о приобретении сил пустых. Их статус или звание любого рода лишаются, и в случае задержания они проведут остаток своих дней на самом нижнем этаже Центральной Великой подземной тюрьмы.</p></div><div class=\”content-block\”><h3 class=\”underlined\”>Сверхъестественный дар: Вайзард</h3><p>У Мастера Подземелий есть возможность разрешить происхождение Вайзарда новому персонажу, созданному в кампании \”Блич\”. Альтернативно, персонаж, подвергшийся пустификации в ходе кампании, может стать Вайзардом.</p>

<p>Стать Вайзардом — это сверхъестественный дар (см. \”Сверхъестественные дары\” в главе 7 Руководства Мастера), который наделяет вас следующими особенностями.</p>

</div>

<div class=\”content-block\”>

<h3 class=\”underlined\”>Человеческое происхождение</h3>

<p>Вы получаете способности человека. Персонаж также может получить Происхождение в результате знаменательного или трагического события. Поработайте со своим ГМ-мом, чтобы выяснить, готовы ли вы к такому развитию событий и как разворачиваются такие истории.</p>

</div>

<div class=\”content-block\”>

<h3 class=\”underlined\”>Особенности Вайзарда</h3>

<p><strong class=\”feature-race\”>Внутренняя битва.</strong> Чтобы сначала получить доступ к остальным чертам, вы должны сначала победить Пустого, слившегося с вашей душой.</p>

<p>Вы должны потратить 1 минуту на медитацию, чтобы войти в свой Внутренний Мир. Как только они появятся, вы немедленно сразитесь с Пустым. Во внутреннем мире у вас есть доступ ко всему вашему вооружению и способностям, как обычно, но у вас не будет сумки, веревки или любого другого оборудования. Пустой принимает ваш внешний вид, но в темной, извращенной и злой версии. Он использует ту же статистику, что и ваш персонаж, но с применением шаблона Пустой.</p>

<p>Во время битвы со своим пустым ваше настоящее тело начинает выплескивать белый, затвердевающий материал, который постепенно обращается в маску пустого, из глаз и рта, превращается в пустого и неистовствует, нападая на всех, кто находится в поле зрения, пытаясь поглотить любые души. За каждую душу, которую пожирает тело вашего Пустого, он получает совокупный бонус +1 ко всем проверкам способностей, проверкам навыков и броскам урона во Внутренней битве.</p>

<p>Если вы проиграете Внутреннюю битву, вы будете убиты, Пустой захватит ваше тело, превратится в арранкара и будет контролироваться ГМ-ом. Если ваше настоящее тело будет убито, вы тоже будете убиты.</p>

<p>Однако, если вы победите Пустого, вы выйдете победителем, надев маску Пустого. Вы получаете четыре способности пустого.</p>

<p><strong class=\”feature-race\”>Маска пустого.</strong> В свой ход в качестве бонусного действия вы надеваете маску пустого, получая следующие преимущества.</p>

<p>&mdash; Вы получаете доступ к своим способностям пустого.</p>

<p>&mdash; Все ваши формы передвижения увеличиваются на 20 футов.</p>

<p>&mdash; Вы имеете преимущество на проверки Силы и спасброски Силы.</p>

<p>&mdash; У вас есть устойчивость к дробящему, колющему и режущему урону от немагических источников.</p>

<p>Ваша маска длится с шагом в 1 минуту, общее количество минут равно вашему бонусу мастерства. Вы можете снять маску по своему желанию и восстановить все потраченные минуты в течении длительного отдыха.</p>

<p>Всякий раз, когда вы получаете уровень, вы получаете способность пустого (ваш уровень = вашему количеству HD) или способность вооружения. Начиная с уровня 10, ваш HD увеличивается на ваш бонус мастерства с целью выполнения предварительных требований HD для способностей пустого.</p>

<p><strong class=\”feature-race\”>Увеличенное духовное давление.</strong> Вы сохраняете свой тип существа, но считаетесь Пустым для заклинаний и других эффектов, которые обнаруживают присутствие типа существа Пустой.</p>

<p><div class=\”empty-line\”>data</div></p>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>