

Unearthed Arcana: Волшебник

Традиции тайной магии

Теургия

Множество божеств заявили свои права на домен Магии. С одной стороны идея того, что божественная сущность владеет подобной силой кажется противоречивой, с другой – магия является такой же частью сущего как и ветер, огонь, электричество и другие изначальные элементы. Так же как существуют божества морей и боги войны, у тайной магии тоже есть свои покровители.

Последователи подобных божеств обычно являются Жрецами, но многие из богов магии обязуют своих последователей также заниматься и изучением волшебства. Такие набожные пользователи магии, обычно следуют традиции тайной магии Теургии, и известны как теурги. Подобные заклинатели являются исследователями и учеными в не меньшей степени, чем прочие Волшебники, однако при этом они совмещают изучение магии со своим религиозным учением.

Божественное Воодушевление

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, выберете божественный домен из списка доменов выбранного вами божества. (Смотри приложение Б, *Книги Игрока*). Домены знания и света особенно подходят для теурга.

Посвящённый Арканы

Начиная с того момента как вы выбираете эту традицию на 2 уровне, каждый раз как вы получаете уровень волшебника, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника которое вы добавляете в свою книгу, заклинанием Жреца выбранного вами домена. Заклинание должно быть уровня для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Если вы уже добавили все заклинания домена в вашу книгу, далее вы можете добавлять любое заклинание Жреца. Заклинание все еще должно быть уровня для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Другие волшебники не могут копировать Жреческие заклинания из вашей книги.

Арканический Канал

На 2 уровне, вы получаете возможность получать энергию тайной магии напрямую от вашего божества, для того что бы подпитывать магические эффекты. У вас, для начала, два возможных эффекта: Божественная аркана и Божественный канал, который соответствует Божественному каналу второго уровня выбранного вами домена. Вы используете способность Божественного канала, используя заряд Арканического канала. Вы имеете один заряд Арканического канала, который восстанавливается после короткого или продолжительного отдыха. Некоторые эффекты Арканического канала требуют спасбросков, КС этих бросков равен КС спасбросков ваших заклинаний Волшебника.

С 6 уровня, вы получаете второй заряд арканического канала, и на 18 уровне – третий.

Если вы получаете дополнительные варианты Божественного канала от вашего домена, то вы так же можете применять их используя канал тайной магии.

Арканический канал: Божественная аркана

Бонусным действием вы читаете короткую молитву, чтобы повысить контроль над потоками магии вокруг вас. Следующее заклинание, которое вы примените, получает бонус +2 к броску атаки или КС.

Аколит Арканы

На 6 уровне, вы получаете преимущества ¹

выбранного вами домена 1 уровня. Однако вы не получаете никакие навыки владения оружием или броней за счет этой способности.

Жрец Арканы

На 10 уровне, вы получаете преимущества выбранного вами домена 6 уровня. Ваша вера и понимание магии позволяет вам вникнуть в секреты вашего божества.

Высший Жрец Арканы

На 14 уровне, вы получаете преимущества выбранного вами домена 17 уровня. Ваша учёная натура и знание принципов магии позволяет вам освоить этот навык раньше чем это делают Жрецы вашего домена.

Боевой маг

Некоторые из магических академий специализируются на обучении волшебников для битв и войн. Традиция боевой магии основывается на совмещении принципов школ ограждения и проявления. Она учит техникам которые усиливают наступательную силу заклинателя, одновременно обеспечивая инструменты для его защиты.

Последователи этой традиции известны как Боевые Маги. Для них магия это одновременно и меч и щит, инструмент войны, более совершенный, нежели какой-то кусок заточенной стали. Боевые маги быстры в своих атаках, и они используют заклинания для получения тактического преимущества в любой ситуации. Удары их заклинаний мощны, и в то же время их защитные способности надёжно предотвращают контраатаки противника.

Арканическое отражение

На 2 уровне, вы становитесь способны защищать себя используя плетение. Когда по вам попадают атакой или вы проваливаете спасбросок Телосложения, реакцией вы можете получить +2 КД против этой атаки или +4 к этому спасброску.

После того как вы использовали эту способность, вы не можете использовать никакие заклинания, кроме трюков, до конца вашего следующего хода.

Тактическое мышление

Начиная со 2 уровня ваша способность оперативно анализировать ситуацию позволяет вам быстро действовать в пылу битвы. Вы получаете бонус к броскам инициативы равный модификатору вашего Интеллекта.

Всплеск силы

Начиная с 6 уровня вы можете усиливать заклинания, которые наносят вред группам противников. Когда вы заставляете нескольких существ сделать спасбросок против повреждений одного из ваших заклинаний, вы можете увеличить урон этого заклинания бросив ещё два кубика урона этого заклинания. Это увеличение применяется только в раунд когда вы используете это заклинание.

Повторно использовать Всплеск Силы можно лишь по окончании короткого или продолжительного отдыха.

Крепкая магия

Начиная с 10 уровня, вы можете использовать энергию, которую испускаете, для защиты самого себя. Пока вы поддерживаете концентрацию на каком-либо заклинании, то получаете бонус +2 к КД и всем спасброскам.

Отражающая завеса

На 14 уровне ваше Арканическое отражение становится таким мощным, что начинает испускать вредоносную энергию. Когда вы используете Арканическое отражение, магическая энергия расходится вокруг вас, и вы можете выбрать любое количество существ на расстоянии до 10 футов от вас, которые при этом получают повреждение силовым полем, равное половине вашего уровня волшебника.