

МУДРЕЦ АРКАНАМИРИУМА

АРХЕТИП

Уровень



БОНУСНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте к известным заклинаниям; или если вы не можете к Инж.Делу и Мистицизму при ремонте используйте камень чар для сотворения заклинания **магический предмет**.

ОПОЗНАНИЕ

Один раз за раунд опознайте магический предмет или устройство проверки Инж.Д.2.0 или Мистицизм.

Уровень
2

+10 к определению свойств, кодовых слов и паролей.

ПРЕДВИДЕНИЕ

Определите к добру, злу или тому и другому приведут ваши планируемые действия в ближайшем будущем.

Уровень
6

Время прочтения: 1 минута
Вперед на 30 минут.

МАГИЧЕСКАЯ НАСТРОЕННОСТЬ

Вы видите источники магии на расстоянии 120фт. Проведите проверку Мистицизма для определения школы магии. Сконцентрируйтесь на существе и определите, является ли он магом и каковы его способности.

Уровень
9

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Бонус к Инж.Делу и Мистицизму при ремонте магических предметов.

БОНУС ПРОРИЦАТЕЛЬНОСТИ

Уровень
Класса

Ненужно использовать **обнаружение магии** для определения маг. предмета.

Можете приобрести магический предмет на 2 уровня выше чем ваше персонаж, в любом большинстве поселений.

МАНИПУЛЯЦИИ С КАМНЯМИ ЧАР

Один раз в день потратите ячейку заклинаний, чтобы поместить заклинание в камень заклинаний, при условии, что заклинание известно вам.

Уровень
6

Если вы не маг, используйте один раз в день.

ПЕРЕЗАРЯДКА МАГ. ПРЕДМЕТОВ

Уровень
9

Носите три магические вещи одновременно.

Уровень
18

Носите четыре магических предмета одновременно.

ПЕРЕЗАРЯДКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Уровень
12

Один раз в день, потратите 1 ПР для восстановления дневных зарядов магич. предмета.

Используй
Сегодня