

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР ЭЛЕМЕНТАЛИЗМ



Мистический дар: Элементализм

Начальные пункты силы: 15.

Силы: *снаряд, взрыв, волна.*

Магическая кровь: случаи, когда элементаль стихии оставляет потомство с человеческой женщиной, хоть и редки, однако не удивительны. Потомки такого союза могут наследовать кровь с магией своего предка-элементаля — наследие проявляется иногда спустя поколения. С персонажем именно это и случилось — его кровь полна стихийной магии, которая ждёт своего часа.

Энергия стихии: персонаж может служить проводником магии того же типа, элементом которого был его предок. Эта магия — совсем не то же самое, что и волшебство колдунов, обучающихся по древним гримуарам. Она груба и мощна и не позволяет совершать тонких манипуляций. Можно только открывать кран, направлять струю и закрывать, пока вся «вода» не вытекла. Физически тяжело управлять такой мощью, поэтому элементалист имеет ограничение в виде максимального количества *пунктов силы* — именно столько энергии он может пропустить через себя. С течением времени элементалист отдыхает, восстанавливая силы и *ПС*, а специальными тренировками он может увеличить свою «пропускную способность» и уменьшить необходимое время отдыха. В остальном магия элементалиста ведёт себя так же, как и другие школы. Элементалист имеет ограниченный набор сил, и для их применения должен перейти в *пробуждённое состояние*, однако каждая его сила может быть на-

делена дополнительными эффектами без траты дополнительных *ПС*.

При взятии этой *черты* персонаж должен выбрать свою стихию, этот выбор потом нельзя изменить. Стихия определяет дополнительные эффекты, которые будут накладываться при применении сил.

Развитие: персонаж со временем учиться правильно использовать свой дар, добавляя новые эффекты к своим силам. Каждая стихия имеет некий потенциал развития, и для того, чтобы его раскрыть, нужно взять *черты раскрытие возможностей и истинное пробуждение* (см. дальше).

Пробуждение: персонаж должен пробудить свои силы и настроиться для того, чтобы начать служить проводником своей магии. Пробуждение требует действия, и это очевидно, когда персонаж находится в пробуждённом состоянии — его тело горит, он сияет, либо это проявляется как-то иначе в зависимости от выбранной стихии. Персонаж расходует 1 *ПС* в начале каждого своего хода, пока он в пробуждённом состоянии. Если *ПС* для этого недостаточно, то персонаж может получить *ранение* и остаться в пробуждённом состоянии, либо же он возвращается к обычному состоянию. Так же персонаж может вернуться к обычному состоянию по своей воле, потратив действие на усмирение своей энергии. Находясь в пробуждённом состоянии, персонаж получает все эффекты, указанные в его стихии.

Силы

Снаряд

Стоимость: 1 ПС.

Дальность: 24.

Эффект: персонаж выпускает энергию в виде сгустка или луча и поражает им одиночную цель, нанося *2d6 урона*. Дополнительные эффекты зависят от стихии.

Взрыв

Стоимость: 2 ПС.

Дальность: характер.

Эффект: персонаж направляет энергию в определённую область, нанося *2d6 урона* всем, кроме себя, попавшим в *СШ* от эпицентра. Дополнительные эффекты зависят от стихии.

Волна

Стоимость: 2 ПС.

Дальность: конус.

Эффект: персонаж выпускает энергию потоком от себя, поражая всех в пределах *конусного шаблона* и нанося *2d6 урона*. Дополнительные эффекты зависят от стихии.

Черты

Раскрытие возможностей

Требования: Н, МД: элементарист.

Эффект: при взятии данной *черты* персонаж должен выбрать один вариант из возможных в описании своей стихии. Данную *черту* можно брать 2 раза, выбирая во второй раз оставшийся вариант.

Истинное пробуждение

Требования: В, МД: элементарист, раскрытие возможностей.

Эффект: персонаж получает новую силу *вспышка*. Эффект зависит от стихии.

Вспышка

Стоимость: 3 ПС.

Дальность: на себя.

Эффект: персонаж выпускает энергию вокруг себя, поражая все цели в пределах *БШ* с центром на себе и нанося *2d6 урона* всем, кроме себя. Дополнительные эффекты зависят от стихии.

Ветер

Пробуждённый: персонажа в пробуждённом состоянии окутывают вихри, приподнимая над землёй, отклоняя стрелы и смягчая удары. Персонаж получает +1 к *броне*, а на все дистанционные атаки, целью которых является герой, налагается штраф –2. Кроме этого, он парит над землёй, не касаясь её, и может перемещаться над водой.

РАСКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Порыв: мощный ветер опрокидывает всех на своём пути. Все цели, попавшие под влияние этой стихии, должны сделать *встречную проверку силы* против *характера* заклинателя и при провале упасть на соседнюю клетку. В случае *снаряда* или *волны* цель падает по направлению от заклинателя. В случае *взрыва* — от центра взрыва.

Острота: быстрые и тонкие потоки ветра могут кромсать не хуже стальных лезвий. Весь *урон*, нанесённый этой стихией, получает +4 *ББ*.

ИСТИННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Торнадо: концентрируя всю свою силу, персонаж создаёт вокруг себя торнадо. Любые дистанционные атаки типа стрельбы из лука или арбалета, а так же метание ножей и дротиков, здесь не действуют — снаряды уносит в сторону без какого-либо вреда. На метание тяжёлых снарядов, например топоров, налагается штраф –2. Также вся область является *труднопроходимой* для всех, кроме заклинателя. Эффект длится до начала следующего хода персонажа; поддержание торнадо требует 1 *ПС*

Огонь

Пробуждённый: персонажа окутывают языки пламени, безвредные для него, но обжигающие всех, кто слишком приблизится. Персонаж оказывается под эффектом силы *разрушительное поле*. Все цели, задетые этой стихией, проходят *проверку возгорания*.

РАСКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Адское сияние: всё пламя, подконтрольное персонажу, начинает гореть ярче. Персонаж может активировать *адское сияние*, потратив дополнительно 1 *ПС*. Весь наносимый огнём *урон* до начала следующего хода персонажа увеличивается до 3d6, а все цели, находящиеся на соседних от персонажа клетках, получают *урон* от жара 2d6.

Уничтожение: концентрация воли заклинателя способна нанести огромные разрушения. *Взрыв* теперь поражает все цели в пределах *БШ*.

ИСТИННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Пылающая земля: одно присутствие аспекта огня заставляет землю пылать. Все цели, оказавшиеся в пределах эффекта заклинания, при *провале проверки ловкости* (–2) получают *урон* 2d6. Все цели, которые не ушли из зоны действия силы к следующему ходу, автоматически получают указанный выше *урон*.

Свет

Пробуждённый: персонажа окутывает яркое сияние, освещающее всё вокруг в пределах *БШ*. На все атаки, целью которых является персонаж, налагается штраф -2 из-за слепящего сияния. Все цели, любым образом задетые этой стихией, остаются подсвеченными до начала следующего хода персонажа — все атаки, направленные на них, игнорируют штрафы за темноту.

РАСКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Очищающий луч: концентрированный свет при продолжительном действии наносит катастрофические повреждения. Урон от снаряда увеличивается до $2d8$. Если заклинатель последовательно применяет *снаряд* к одной и той же цели в течение несколько ходов, то за каждое последовательное применение урон увеличивается на ступень, вплоть до $2d12$.

Слепящее великолепие: не секрет, что яркий свет способен ослепить. Все цели (кроме союзников, по желанию заклинателя), оказавшиеся под влиянием силы, делают *встречную проверку выносливости* против *характера* заклинателя, в случае провала они ослеплены на $d4$ раунда ($d4$ не взрывается).

ИСТИННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Испепеляющее сияние: невозможно сопротивляться свету, пронизывающему тебя до костей. Все цели, попавшие под влияние силы, дополнительно получают модификатор -2 на *проверку выносливости* от слепоты при наличии *слепящего величия*. Если эта возможность не раскрыта, то никаких дополнительных эффектов нет.

Тень

Пробуждённый: персонаж стирает грань между этим миром и миром теней, наполовину погружаясь в вечный мрак. Он идеально видит в темноте и получает $+1$ к *стойкости*.

РАСКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Вязкая тьма: тьма как клей стекает со своих жертв, не давая им двигаться. Все цели, затронутые снарядом или волной, оказываются опутаны и не могут перемещаться, пока не пройдут успешно *проверку силы*. При успехе с *подъёмом* разрывание пут считается *свободным действием*.

Область тьмы: тени не хотят покидать этот мир. При применении *взрыва* создаётся область непроглядной темноты на $d4+2$ раундов.

ИСТИННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Царство теней: здесь не рады свету. При применении *вспышки* создаётся область непроглядной темноты на $d4+2$ раундов, сам заклинатель в этой темноте видит превосходно. Также он может мгновенно перемещаться до любой точки, находящейся в пределах этой темноты, используя 1 шаг.

Холод

Пробуждённый: персонажа окутывают ледяные вихри, а сам он как будто только что выбрался из воды в условиях арктических льдов — покрывается инеем и льдом. Пока герой в таком состоянии, его метаболизм замедлен — действие ядов и болезней приостанавливается, также он игнорирует штрафы за ранения.

РАСКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Сковывающий мороз: всё тело сковывает холод, и каждое движение требует усилий. Все цели, урон, нанесённый которым, превысил их *стойкость*, получают -1 к *проверкам ловкости* и связанных с ней *навыками*; их *шаг* уменьшается на 1. Эффект длится 2 раунда.

Если урон повторно превышает *стойкость* цели, то штраф становится -2 , а перемещение становится обычным действием, налагающим штраф за мультидействие. Ко времени действия добавляется 2 раунда.

Если после этого урон от стихии ещё раз превышает *стойкость* цели, то она сковывается коконом магического льда и не может действовать, пока эффект в действии. Её *защита* становится равной 2, однако она не получает дополнительного урона за *подъёмы* при атаках, а урон не взрывается, если только его ис-

точником не является холод. Ко времени действия добавляется 2 раунда.

При повторном нанесении любого количества урона в любом из состояний, эффект сковывающего мороза продляется на 1 раунд, даже если не была превышена *стойкость* цели.

Пурга: снежные вихри пеленой укрывают землю. *Взрыв* и *вспышка* создают область ограниченной видимости до начала следующего хода заклинателя. Все персонажи, пытающиеся атаковать цель, которая стоит дальше, чем на соседней клетке и при этом линия атаки пересекает область ограниченной видимости, получают модификатор -2 .

ИСТИННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Наступление зимы: при применении *вспышки* вся земля в зоне поражения превращается в лёд. Этот лёд не магической природы и тает по правилам здравого смысла: за $d6$ ходов в жарких условиях, за $2d6$ минут в умеренном климате или не тает по естественным причинам в условиях мороза (снежной зимы). Если какой-либо персонаж перемещается по этому льду больше, чем на половину своего *шага*, то он должен совершить *проверку ловкости* (со штрафом -2 в случае *бега*) и упасть в случае провала.

Автор: Данил Зайнуллин

Редактор: Анастасия Гастева

Вёрстка: Александр Ермаков

Иллюстрация обложки: agsandrew

© 2016, Studio 101, www.studio01.ru