



Механический маг

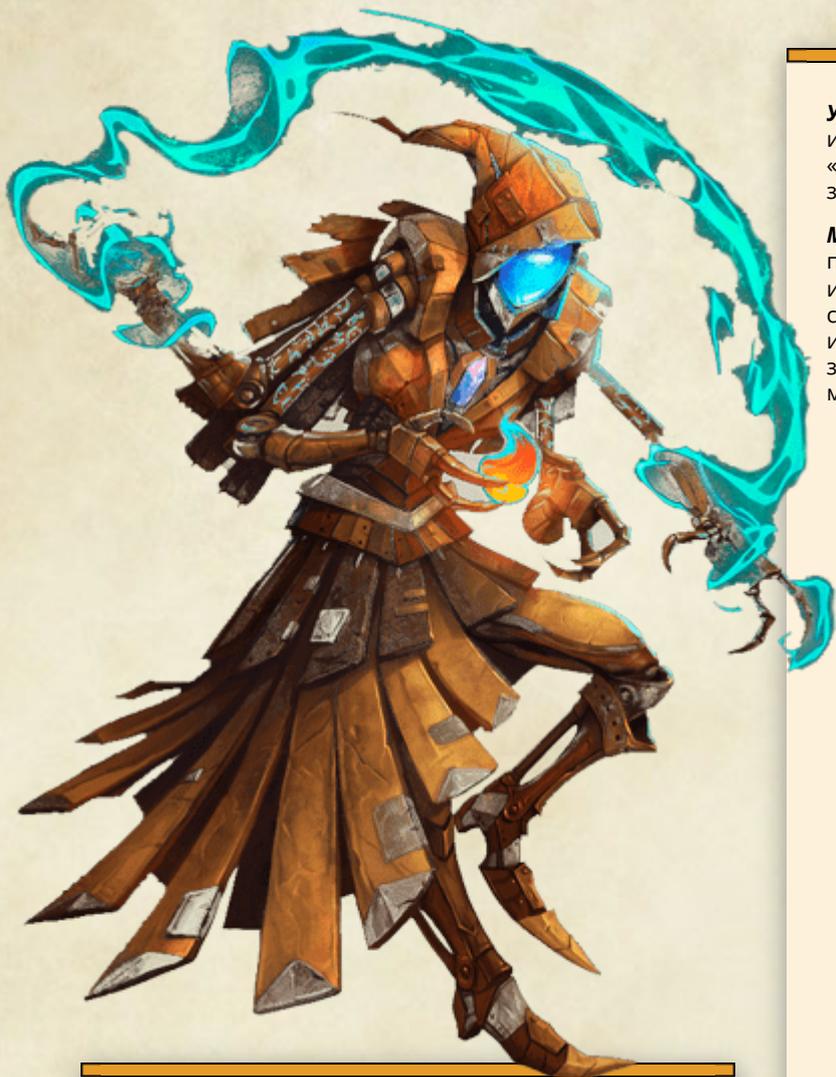
Этот механизм — вершина инженерной мысли. Изобретательное комбинирование магии и механики позволяет механическому магу преобразовывать энергию кристалла в различные формы магии. Механические маги нередко служат могущественным волшебникам или тем, кому необходим непоколебимый и не задающий вопросы заклинатель, не обременённый амбициями и свободой воли.

Выглядит он как человекоподобная фигура высотой 7 футов из мифрила и стали с большим шарообразным кристаллом вместо головы, в котором клубится разноцветный туман.

Магический парадокс

Так как магия и создание големов — это не точные науки, что-то всегда может пойти не по плану.

Используя *Магическое переключение* бросайте к8 вместо к6. Если выпал номер, соответствующий текущей школе магии (той, которую сейчас использует маг), пар, заключённый в кристалле, взрывается, нанося 10 (3к6) урона силовым полем магу и всем существам в радиусе 5 футов от него. Механический маг теряет способность творить заклинания. Если он был сконцентрирован на каком-либо заклинании — его действие прекращается. При выпадении 8 мастер сам может выбрать эффект: ничего не происходит, происходит взрыв аналогично описанному выше или текущей школой становится любая по выбору мага.



Механический маг

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 16 (естественная броня, щит)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантиевого оружия

Иммунитет к состояниям слепота, очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства слепое зрение 60 футов; пассивное Восприятие 13

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 9 (5 000 опыта)

Неизменная форма. Механический маг не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический маг с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического мага считаются магическими.

Безмолвный заклинатель. Для сотворения заклинания механический маг не обязан использовать вербальный компонент.

Ускоренное заклинание. Когда механический маг использует заклинание со временем накладывания «1 действие», вместо этого он может сотворить это заклинание бонусным действием.

Магия кристалла. Кристалл механического мага позволяет ему творить заклинания без использования материальных компонентов. Для сотворения заклинаний механический маг использует Мудрость (УС спасброска против заклинаний – 15). Цвет кристалла определяет школу магии и заклинания, которые использует маг:

1. Ограждение (синий).

- Сколько угодно: *поглощение стихий, щит.*
- 3/день: *малое восстановление, бесследное передвижение.*
- 1/день: *контрзаклинание.*

2. Вызов (оранжевый).

- Сколько угодно: *опутывание, скольжение.*
- 3/день: *туманный шаг, паутина.*
- 1/день: *зловонное облако.*

3. Очарование (желтый).

- Сколько угодно: *порча, усыпление.*
- 3/день: *корона безумия, удержание личности.*
- 1/день: *смятение.*

4. Воплощение (красный).

- Сколько угодно: *волшебная стрела, волна грома.*
- 3/день: *порыв ветра, палящий луч.*
- 1/день: *огненный шар.*

5. Иллюзия (фиолетовый).

- Сколько угодно: *сверкающие брызги, маскировка.*
- 3/день: *размытый образ, невидимость.*
- 1/день: *гипнотический узор.*

6. Некромантия (черный).

- Сколько угодно: *нанесение ран, луч болезни.*
- 3/день: *глухота/слепота, луч слабости.*
- 1/день: *проклятие.*

7. Преобразование (зеленый).

- Сколько угодно: *поспешное отступление, катапульта.*
- 3/день: *увеличение/уменьшение, паук.*
- 1/день: *ускорение.*

Действия

Мультиатака. Механический маг совершает четыре удара.

Удар. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 12 (3к6 + 2).

Магическое переключение (перезарядка 6).

Механический маг меняет цвет кристалла и, соответственно, школу магии. Бросьте кб, чтобы определить новую школу и восстановить все ячейки заклинаний. При выпадении на кости текущей школы активной становится школа из седьмого пункта.

Дизайн монстра: u/Lynesth

Иллюстрации монстра: [Dan Scott](#) и [damie-m](#)

Перевод: [Серёра Чабанов](#)

Оформление: [Long Story Short](#)