



הצייר המאגי

מאת: ערן אבירם

מקצוע יוקרה זה (למעט רשיון השימוש הפתוח) מוקדש לאביב אור

"אנא, אדוני, אם תואיל בטובך להפנות אלי לרגע את הצד השני".
(וויאן, ציירת מאגית, לדוכס האופל אראטן, מספר רגעים לפני שכלאה את נשמתו בתוך הדיוקן שציירה לו)

מנהג זה עתיד להציל את האומנות הנעלה משיכחה ולהשיב אותה לגדולתה. לאחרונה גילו תלמידי המאסטרים הגדולים רמזים לגבי מאגר הדיוקנות והציורים – אם יימצא, יוכלו לגלות מחדש את השלבים המתקדמים של תורת הציור המאגי, ולהשיב עטרה ליושנה.

הצייר המאגי הוא בראש ובראשונה אמן. ניתן למצוא ציירים מאגיים הנוודים בין הישובים בחיפוש אחר השראה עבור יצירתם הבאה; בחצר המלך, בה הם משמשים כציירי החצר ועבודותיהם משעשעות ומשרתות את השליט; ואפילו במישורים החיצוניים, בהם הם חוקרים צדדים חדשים ושונים של כשרונם, במקומות בהם האומנות הופכת למציאות. רוב הציירים המאגיים שואפים רק לשפר את כישוריהם ולחזור לתהילת העבר השכוחה, והדרכים לעשות זאת רבות ומגוונות כמספר הציירים המאגיים. מיעוט מבין מהציירים מסופק ביכולותיו, ומשתמש בהן לקידום מטרות אישיות.

מסופר כי בשחר הזמן היו שבע מלאכות נעלות שהקסם היה שלוב בהן. חלק מהמלאכות הללו נשכחו ואבדו, וחלקן נאסרו לשימוש.

השיירה הטורבדורית היא האחרונה מבין המיומנויות הנפלאות שעדיין זוכה לשמץ מתהילת העבר שלה, וגם היא הינה צל בלבד של גדולת העידנים שחלפו.

אומנות הציור הכשוף נשכחה כמעט, אולם קומץ של מתי מעט שימר את סודותיה במשך מאות ואפילו שנים. אחד אחר השני עברו המאסטרים הדגולים מהעולם ותלמידיהם איבדו את היכולת לשלוט ולהבין את הסודות הדגולים יותר שבמלאכה הנעלה.

בזמנים עברו היו הציירים המאגיים עוברים בדרכים ומציירים את דיוקנותיהם של החכמים והנבונים מבין כל הגזעים כדי לשמר את תבונתם למען הדורות הבאים. גדולי הציירים המאגיים ציירו את עצמם וזה את זה ומאגר אדיר של ידע קדמון הוסתר כדי שישמש את האנושות בימים הקשים שעתידיים לבוא עליה.

הצייר המאגי

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	קשיחות	הצללת תגובה	הצללת כוח-רצון	מיוחד	שיפור דרגת הטלה
1	+0	+0	+0	+2	טכניקה, חתימת האמן	+1 לדרגת הטלה
2	+1	+0	+0	+3	טכניקה, שילוב טכניקות	+1 לדרגת הטלה
3	+1	+1	+1	+3	טכניקה	+1 לדרגת הטלה
4	+2	+1	+1	+4	טכניקה, צבעים נהדרים	+1 לדרגת הטלה
5	+2	+1	+1	+4	טכניקה	+1 לדרגת הטלה
6	+3	+2	+2	+5	טכניקה	+1 לדרגת הטלה

רוב הציירים המאגיים ממלאים אחד משני תפקידים חברתיים: ציירי חצר המלך, מלאי כבוד ויוקרה, או ציירים נוודים חסרי כל, בחיפוש אחר השראה או סודות ציור עתיקים.

קוביות פגיעה: 4.

מיומנויות מקצוע: מיומנויות המקצוע של הצייר המאגי (והתכונות המשפיעות עליהן) הן:

תכונה	מיומנות
כח	-
זריזות	-
חוסן	ריכוז
תבונה	הערכה, זיוף, ידע (כל התחומים הנלמדים בנפרד), מלאכה (כלשהי), פענוח כתבים, תורת הלחשים
חוכמה	זיהוי מניע, משלח-יד (כלשהי)
כריזמה	איסוף מידע, תרמית

נקודות מיומנות בכל דרגה: 4 + מתאם תבונה.

דרישות

לחשים: היכולת להטיל לחשי מאגיה מדרג 1 לפחות.

מיומנויות: מלאכה (ציור), 10 רמות; מלאכה (יצירת צבעים), 5 רמות; הערכה, 5 רמות.

כשרונות: מיקוד מיומנות (מלאכה [ציור]).

מיוחד: הדמות חייבת לעבור חניכה של שישה חודשים תחת חסותו של צייר מאגי, אך תחילה עליה לשכנעו לשתף עימה את סודות המלאכה האבודה.

נתוני משחק

נתוני המשחק של הצייר המאגי הם:

תכונות: תבונתו חשובה לצייר המאגי יותר מכל תכונה אחרת. מקומו אינו בחזית הקרב, ואפילו לא בשורות האחוריות. הוא מעדיף לחשוב בטרם מעשה, להשתמש בעורמה ותחכום עדין – ומכחול זריז – על מנת להשיג את מטרותיו.

ציירים מאגיים מעריכים גם את הכישורים החברתיים שמעניקה כריזמה גבוהה, מאחר ורבים מהם מוצאים עצמם במצבים חברתיים יוצאי דופן.

מאפייני מקצוע

שליטה בכלי-נשק ושריונות: ציירים מאגיים אינם זוכים בשליטה בנשקים ושריונות נוספים, מעבר לאלו בהם הם כבר שולטים.

שיפור דרגת הטלה: הצייר המאגי ממשיך להשתפר ביכולת הטלת הלחשים שלו כמטיל לחשי מאגיה. בכל דרגה שהוא עולה במקצוע צייר מאגי גדלה דרגת המטיל שלו באחד. פירוש הדבר הוא שהצייר המאגי מטיל לחשים בעוצמה גדולה יותר, אולם הוא אינו זוכה באף אחד משאר היתרונות של עליה בדרגה במקצוע מטיל לחשים: הוא אינו מקבל לחשים חדשים, אינו מטיל לחשים רבים יותר ביום, יכולות יציר הסוד שלו, אם יש לו כזה, אינן משתפרות, הוא אינו זוכה בכשרונות חדשים וכן הלאה.

אם הצייר המאגי השתייך ליותר ממקצוע מטיל לחשי מאגיה אחד בטרם נעשה צייר מאגי, עליו לבחור במקצוע אחד מביניהם בו ימשיך להשתפר. בחירה זו היא קבועה.

חתימת האמן (ע"ט): הצייר המאגי יכול לצייר חותם מאגי לפי רצונו, כציור נפרד שלא יכול לערב אף טכניקה, ואינו נחשב כנגד מגבלת הציורים שלו.

טכניקה (ד"ל): ציירים מאגיים מסוגלים להטמיע בציוריהם תכונות קסומות, בעזרת טכניקות מיוחדות אותן הם לומדים. צייר מאגי בדרגה ראשונה מכיר טכניקה אחת, ובכל דרגה לאחר מכן הוא זוכה במספר טכניקות חדשות השווה לדרגתו. צייר מאגי בוחר את הטכניקות מבין אלו המתוארות מטה. הוא אינו יכול לבחור בטכניקה מדרג הגבוה מדרגתו כצייר מאגי.

לדוגמא, וויאן היא ציירת מאגית בדרגה שלישית. יש לה שש טכניקות (1 בדרגה ראשונה, 2 נוספות שקיבלה בדרגה שנייה, ו-3 נוספות שקיבלה בדרגה שלישית). כאשר תעלה לדרגה רביעית תצטרך וויאן לבחור לעצמה 4 טכניקות נוספות, והפעם תוכל לבחור גם מבין הטכניקות שבדרג הרביעית.

ד"ק לציור הוא 20 ועוד 10 לכל דרג של הטכניקה בה משתמשים בציור. זוהי זריקה מתמשכת – בכל פעולה מגלגל הצייר המאגי עבור מיומנות מלאכה (ציור) ומוסיף את התוצאה לתוצאת הגלגולים הקודמים. אי אפשר לקחת 20 על הגלגולים האלו. משך הפעולה של רוב הטכניקות הוא סיבוב 1, כאשר יוצאי דופן מצוינים בתיאור. לדוגמה, וויאן, ציירת מאגית בדרגה ראשונה ובעלת 10 רמות במיומנות מלאכה (ציור), רוצה להשתמש בטכניקה בדיון דגול, שהיא דרג 3, ולכן עליה לעבור ד"ק 50. בסיבוב הראשון היא מגלגלת 23, לאחר מכן 17, ו-11. לאחר מכן היא עוצרת, מאחר ובזריקה האחרונה צברה סכום מספיק על מנת לעבור ד"ק 50. על כן, בסך הכל נדרשו לציירת המאגית שלושה סיבובים על מנת לצייר את הציור.

כחוק כללי, הציורים משפיעים רק על אלו המסוגלים לראות אותם, וברגע בו הם רואים את הציור, אך ישנם יוצאי דופן. חלק מהטכניקות שונות במעט מהלחש אותו הן מדמות, והדבר מצוין בטבלה למטה. מקורן של כל ההשפעות נובע מהציור עצמו,

לא בטווח השפעת הלחש כפי שהוא מופיע בתיאור הלחש בספר החוקים לשחקן. כל שאר הפרטים שאינם מצוין במיוחד הינם זהים גם בלחש וגם בטכניקה.

ציורים המדמים השפעת לחשים דורשים רק רכיבים חומריים להם יש ערך נקוב במ"ז, בתיאור הלחש. על הצייר המאגי להשתמש ברכיב החומרי באופן כלשהו בציורו. יש לזכור שמעבר לכך זקוק הצייר המאגי לצבעים על מנת לצייר כל ציור, ואלו עולים מחיר נפרד במ"ז, ונוטים להגמר במהירות.

הד"ק הבסיסי לגלגול ההצלה כנגד השפעות ציוריו של הצייר המאגי שווה ל-10 + דרג הטכניקה. הצייר יכול להגדיל את ד"ק גלגול ההצלה על ידי הגדלת הד"ק למשך ציור התמונה, ביחס של 1 לכל 10 (כך שד"ק הצלה עבור הקסמת אדם של צייר מאגי בדרגה ראשונה שהוסיף 30 לד"ק הציור שלו, יהיה שווה 15 = 3+1+1). לא ניתן להגדיל את הד"ק באופן זה ביותר מתוסף התבונה של הצייר המאגי. לפיכך בדוגמה הקודמת צייר מאגי שלו תוסף תבונה של 2+ לא יוכל להגדיל את הד"ק ליצירה ביותר מ-20 ואת הד"ק להצלה ביותר מ-2.

דרגת ההטלה של השפעות הטכניקות השונות שווה תמיד לדרגת ההטלה של הצייר המאגי. לדוגמה: אשף 10\צייר מאגי 4 יצייר השפעות בדרגת מטיל 14.

כל הציורים הנוצרים על ידי שימוש בטכניקות הינם קסומים, ופעולת הציור היא תמיד פעולה דמוית לחש. ציור קסום שהוכנס לתוך שדה נוגד-קסם מאבד את כל תכונותיו הקסומות.

צייר מאגי יכול להשתמש תמיד בטכניקה המעניקה השפעה דמוית אש פיות לציוריו, הנמשכת מספר שעות השווה לדרגת המקצוע שלו. טכניקה זו היא בדרג 0, ואינה נחשבת כנגד מספר הטכניקות המשולבות בציור.

מקצוע יוקרה עבור מבוכים ודרקונים, מהדורה 3.5

ניתן לצייר חלק מהטכניקות באופן מפורט יותר, דבר המעניק להן טווח השפעה ארוך יותר. הדבר נחשב כאילו צייר הצייר המאגני מספר טכניקות. טכניקות שניתן להאריך את טווח השפעתן מצוינות עם כוכבית אחרי שמן, בטבלה למטה.

לדוגמה, וויאן רוצה לצייר ציור בלבול, דרג שלישי, אך עם טווח השפעה ארוך פי שניים (9 מ' במקום 4.5 מ'). על מנת להצליח בכך עליה לגלגל את המיומנות מלאכה (ציור) מול ד"ק 100 (20 + 30 עבור הבלבול הראשון, 20 + 30 עבור הבלבול השני).

צבעים נהדרים (ע"ט): בדרגה רביעית יודע צייר מאגני כיצד ליצור לעצמו סדרת צבעים המקבילה ביכולתה לצבעים הנהדרים של מולצור, מבלי שיצטרך את הכישרון יצירת חפצי פלא, ובחצי מחיר במ"ז ונק"נ. כוחם הקסום של הצבעים האלו עובד רק עבורו, והוא אינו יכול לשלב טכניקה תוך כדי ציורם, מלבד טכניקת הנפשת חפצים. החפצים שנוצרו הם רגילים וכל אחד יכול להשתמש בהם כרגיל. מכל בחינה אחרת, הצבעים האלו ותהליך יצירתם זהה לצבעים הנהדרים של מולצור הרגילים.

צייר מאגני יכול להחזיק בכל זמן נתון מספר ציורים קסומים השווה לדרגת המקצוע שלו. קריעת הדף עליו מצויר הציור, או גרימת נזק לציור שנעשה על גב קיר או משטח אחר, הורסת את תכונותיו הקסומות, ומבטלת מיד את השפעת הטכניקה.

שילוב טכניקות (י"ד): בדרגה שנייה לומד הצייר המאגני לשלב מספר טכניקות בתוך אותו הציור, אך כל ניסיון לעשות זאת מעלה את ד"ק הציור באופן משמעותי. יש לחבר את הד"ק הנפרד של שתי הטכניקות, כאילו ניסה הצייר המאגני לצייר שני ציורים שונים. כלומר, 20 + 10 לכל דרג הטכניקה הראשונה, ועוד 20 + 10 לכל דרג הטכניקה השנייה. אי אפשר לשלב יותר טכניקות באותו הציור מדרגת המקצוע של הדמות. ציור המשלב שתי טכניקות נחשב עדיין כציור אחד, ולכן אם יופרע הצייר המאגני במהלך העבודה, תהרס העבודה כולה גם אם הספיק להשלים את דרישות הד"ק עבור טכניקה אחת או יותר.

טכניקות הצייר המאגני

דרג	טכניקה	מרווח זמן לבדיקות מיומנות ¹	הערות
1	בדין אילם		התמונה יוצאת מתוך הציור, והופכת לאשליה של ממש. הבדין ממשיך כל עוד הצייר מתרכז בציור.
	גזרה		הצייר חייב להיות בקו ראייה אל מטרתו. הוא מכניס אל תוך הציור קווי מתאר של מטרתו, בתוספת אלמנטים ציוריים מדכאים ואפלים. כאשר דמות המטרה רואה את הציור היא מבצעת גלגול הצלה, ובמידה ונכשלה, מושפעת מהלחש כאילו הוטל עליה כרגיל. הדמות יכולה לצפות בתהליך הציור עצמו ללא הפרעה, רק לאחר שהושלם גורם הציור להשפעת גזרה. עד אשר יופעל נשאר הקסם בציור למשך מספר ימים השווה לדרגת הצייר המאגני. לאחר שפג הקסם או הופעל על מטרתו, הופך הציור לתמונה רגילה.
	גירוז*		הצייר מצייר על גבי המשטח או החפץ אותו הוא רוצה לגרז, ציור כאוטי המזכיר כתמים של חומרים מבישים.
	גרימת פחד		ראו התיאור של גזרה.
	הפנטז*		הקסם מופעל בסוף הסיבוב בו נכנסים יצורים בסך 4ק2 ק"פ (נקבע עם סיום הציור) אל תוך טווח ההשפעה (ראו תיאור הלחש, ושימו לב שניתן להגביר את טווח הטכניקה). הצבעים שבתמונה מהבהבים, והאיורים שבה זזים בצורה מהפנטת, משפיעים על כל היצורים שבטווח. עד אשר יופעל נשאר הקסם בציור למשך מספר ימים השווה לדרגת הצייר המאגני. לאחר שפג הקסם או הופעל על מטרתו, הופך הציור לתמונה רגילה.
	הקסמת אדם		ראו התיאור של גזרה.
	מחיקה		הצייר מקשקש על פני הדף אותו הוא רוצה למחוק, או מצייר עליו "דף נקי".
	מטח צבע		הקסם מופעל כאשר נכנסים 6ק1 יצורים (נקבע עם סיום הציור) אל תוך טווח ההשפעה (ראו תיאור הלחש). מתוך הציור, המלא בצבעים מסתחררים, נפלט מטח צבע חרוטי המשפיע על היצורים. עד אשר יופעל נשאר הקסם בציור למשך מספר ימים השווה לדרגת הצייר המאגני. לאחר שפג הקסם או הופעל על מטרתו, הופך הציור לתמונה רגילה.
	סגר		הצייר המאגני מצייר על גבי הדלת סוגרים שונים וחסומות כבדות.
2	אות-נחש	10 דקות	לאחר שהופעל, הלחש מסתיים לאחר 4ק1 + יום 1 על כל דרגת צייר מאגני שיש לדמות.

	אחיזת אדם	ראו התיאור של גזרה.
	בדיון פחות	התמונה יוצאת מתוך הציור, והופכת לאשליה של ממש. הבדיון ממשיך כל עוד הצייר מתרכז בציור, ועוד שני סיבובים לאחר מכן.
	בהלה*	הקסם מופעל בסוף הסיבוב בו נכנסים יצורים אל תוך טווח ההשפעה (ראו תיאור הלחש, ושימו לב שניתן להגביר את טווח הטכניקה). הציור מלא במוטיבים של אימה, ומשפיע על כל היצורים שבטווח שלהם פחות מ-6 ק"פ. עד אשר יופעל נשאר הקסם בציור למשך מספר ימים השווה לדרגת הצייר המאגי. לאחר שפג הקסם או הופעל על מטרותיו, הופך הציור לתמונה רגילה.
	המלכודת של לאומנד	הצייר המאגי מצייר על גבי המגנון סרטוט מסובך של מלכודת, שלאחר מכן שוקע לתוכו.
	הרגעת רגשות	הצייר המאגי מצייר תמונה בצבעים רכים ובתנועות חלקות. כל המטרות חייבות להיות מסוגלות לראות את התמונה כאשר הצייר מסיים את העבודה, וההשפעה נמשכת 1 סיבוב לדרגה.
	השלמה	הצייר המאגי מצייר את החלקים החסרים על גבי החפץ או האוויר, ובסוף העבודה החפץ משלים את עצמו.
	מחזה הפנוטי*	הקסם מופעל בסוף הסיבוב בו נכנסים יצורים בסך ק"פ של 2ק+4 לדרגה (מקסימום 10+; נקבע עם סיום הציור) אל תוך טווח ההשפעה (ראו תיאור הלחש, ושימו לב שניתן להגביר את טווח הטכניקה). הצבעים שבתמונה מהבהבים, והאיורים שבה זזים בצורה מהפנטת, משפיעים על כל היצורים שבטווח. המחזה ממשיך כל עוד הצייר מתרכז בציור, ועוד שני סיבובים לאחר מכן. עד אשר יופעל נשאר הקסם בציור למשך מספר ימים השווה לדרגת הצייר המאגי. לאחר שפג הקסם או הופעל על מטרותיו, הופך הציור לתמונה רגילה.
	נקישה	הצייר המאגי מצייר על גבי המנעול שברים, או סדקים על גבי הדלת.
	עיוורון/חירשות	ראו התיאור של גזרה.
	פה קסום	הצייר המאגי מצייר פה, בצורה וסגנון לרצונו, על החפץ או היצור.
	צחוקה המבעית של טאשה	ראו התיאור של גזרה.
3	בדיון דגול	התמונה יוצאת מתוך הציור, והופכת לאשליה של ממש. הבדיון ממשיך כל עוד הצייר מתרכז בציור, ועוד שלושה סיבובים לאחר מכן.
	בלבול*	דגמים חדשים צצים מתוך צבעי הציור, מבלבלים את דעתו של כל הצופה בהם. כל המטרות חייבות להיות מסוגלות לראות את התמונה כאשר הצייר מסיים את העבודה, וההשפעה נמשכת 1 סיבוב לדרגה.
	דף סתרים	הצייר המאגי מצייר על גבי הדף את פניו החדשות.
	הקסמת מפלצת	ראו התיאור של גזרה.
	כתב אשליה	הצייר המאגי מצייר על גבי הדף את פניו החדשות. אי אפשר לשלב טכניקה זו עם טכניקות אחרות.
	עיצוב אבן/עיצוב עץ	הצייר המאגי יכול לעצב את החומר עליו הוא מצייר לפי גודלו של הציור, למעשה מעוות את החומר עם זרימת מכחולו. אי אפשר לעצב את החומר בצורה קיצונית – אין באפשרותו של הצייר המאגי לפתוח או לסגור פתחים, ואי אפשר לנתק חלקים מהחומר (לצורך יצירת חרב עשוית עץ, למשל). מלבד במקרים מיוחדים, לטכניקה זו השפעה תיאורית בלבד.
	רגש*	
	קללה	ראו התיאור של גזרה.
	רונות מתפוצצות	הצייר המאגי מצייר על גבי הכתב תמונות מלאות אש ולהט, שנספגות אל תוך העמוד.
4	אחיזת מפלצת	ראו התיאור של גזרה.
	המחוששים השחורים של אווארד*	הצייר המאגי מצייר מחוששים שחורים ומתעקלים, שמשתלחים אל מחוץ לתמונה עד לקצה טווח ההשפעה (4.5 מ' מהציור, יותר אם הוגדל טווח הטכניקה), ותופסים את היצורים שבסביבה.
	המקלט הבטוח של לאומנד	הצייר מצייר בקתה חמימה ונעימה על גבי משטח רחב, וכשהתמונה גמורה יכולים הוא וחבריו להכנס אל תוך הציור עד תום השפעת הטכניקה. כאשר תם הזמן, או אם מישהו הורס את הציור מבחוץ, נפלטים מיד החוצה כל השוכנים בתוך הציור, ללא פגע.
	מחזה רבגוני*	הצייר המאגי יוצר תמונה מהפנטת, שממש יוצאת מתוך הציור ומטיילת באוויר, אך לא יכולה להתרחק מהציור יותר מטווח ההשפעה המקסימלי של הלחש (עד 30 + 3 מ' לדרגה). המחזה ממשיך כל עוד הצייר מתרכז בציור, ועוד סיבוב אחד לדרגה.

	סקירה	--	טכניקה זו לוקחת תמיד שעה לביצוע, בה מצייר הצייר המאגי את המקום אותו הוא רוצה לסקור, שחייב להיות מוכר לו. לאחר מכן ממשיכה ידו של הצייר המאגי למלא את התמונה בפרטים חדשים, שמגיעים כמו משום מקום. לא ניתן להטיל לחשים דרך ציור זה. עלות החומרים בהם משתמש הצייר לצורך ציור סקירה היא 100 מ"ז.
	קיר אשליה		הצייר המאגי מצייר את הקיר באוויר.
5	בדיון מתמשך		התמונה יוצאת מתוך הציור, והופכת לאשליה של ממש, הפועלת לפי תסריט שקבע עבורה הצייר המאגי בעת הציור. הבדיון ממשיך דקה 1\לדירה.
	חלום	1 דקה	הצייר המאגי מצייר את חלומותיו של אדם אחר, אותו הוא מכיר בשם או בתיאור שלא יטיל ספק על זהותו. האדם הראשון הצועד אל תוך הציור נכנס אל החלום, ושוהה שם לזמן שמספיק לו להעביר את ההודעה.
	טלפורטציה	1 שעה	הצייר המאגי צריך משטח ציור גדול מספיק על מנת ליצור עליו ציור נוף. ככל שהכרותו של הצייר עם האזור אליו הוא רוצה לעבור גדולה יותר, כך הציור מדויק יותר וסיכויי להגיע למקום גבוהים יותר (ראו תיאור לחש טלפורטציה). הציור יעביר סך של עד 22.5 ק"ג ללדירה, ולאחר מכן יפוג הקסם.
	העברה כפויה	1 שעה	ראו תיאור טלפורטציה, עם השינוי שלטכניקה זו מטרה אחת בלבד, אותה חייב היה הצייר לראות בעבר. הצייר המאגי חייב לצייר מקום אותו הוא מכיר היטב. כאשר המטרה רואה את הציור עליה להצליח בהצלת רצון (והתנגדות ללחשים אם יש), או לעבור למקום אותו צייר הצייר.
	יצירת פחים ובורות		הצייר המאגי מצייר בור על גבי הרצפה, שהופך לבור אמיתי בעומק מטר. הצייר יכול לצייר בור נוסף בתחתיתו של הבור הזה.
	כד קסם		נפשו של הצייר, ושל קורבנו, נכנסות אל תוך הציור (ולא אל תוך חפץ, כבתיאור הלחש), והופכות לחלק מהתמונה.
	מעבר קיר		הצייר המאגי מצייר פתח או דלת, ולאחר מכן עובר דרכו.
	קיר כוח*		כמו ב-קיר אשליה, הצייר המאגי מצייר את הקיר באוויר, אך הפעם הוא נמצא שם באמת.
6	הנפשת חפצים		הצייר המאגי יוצר תמונה מלאת חיים עד כדי כך, שהחפץ עליו צייר מתחיל לנוע. ניתן להשתמש בטכניקה זו עם הצבעים המיוחדים שיוצר הצייר המאגי עם יכולת המקצוע צבעים נהדרים, ולגרום לחפצים שהוא יוצר להתחיל לנוע מיד כאשר הם יוצאים מהתמונה.
	כפיל מדומה	10 דקות	הצייר המאגי מצייר פורטרט עצמי, שבסופו הדמות יוצאת מתוך התמונה. הכפיל נשאר למשך מספר שעות השווה לדרגת המקצוע של הצייר המאגי, ולבסוף מתאדה ומשאיר שלולית קטנה של פיגמנטים מעורבבים. לטכניקה זו עלות של 100 נק"נ.

¹מרווח הזמן בין גלגול מיומנות מלאכה (ציור) אחד למשנהו.

כישרונות חדשים

כישרונות על-ציור הם נחלתו הבלעדית של הצייר המאגי. למרות שדמות צייר מאגי אינה חייבת לבחור בהם, היכולות שיתנו לה כישרונות אלו שימושיות ביותר.

תנועת מכחול הרמונית [על-ציור]

תנועות מכחולה של הדמות, והאופן בו היא יוצרת חיים על גבי משטח הציור, מקסימים את כל המביטים בה.

דרישות: חוכמה 13, מיקוד מיומנות (מלאכה [ציור]).

תועלת: בכל סיבוב בו מצייר הצייר המאגי תמונה המערבת טכניקה אחת לפחות, הוא יכול לנסות להחזיק את צופיו מרותקים למלאכת הציור, מטביע אותם בציור אט-אט. בכל סיבוב בו מצייר הצייר המאגי צריך הצופה האחד שהציור מיועד עבורו (והוא מטרת הטכניקה) להצליח בהצלת רצון מול ד"ק (10 + דרגת הצייר המאגי + מתאם החוכמה של הדמות) או להתרכז בציור, כמו תחת השפעת לחש הפנט, אך הצייר המאגי אינו יכול להציע למטרה הצעות. במידה והצייר מנסה לתפוס את תשומת לבם של מספר צופים, מושפעים כל היצורים שסך הק"פ שלהם שווה לפי 2 מדרגתו כצייר מאגי, החל מאלו בעלי הק"פ הנמוך ביותר. בכל סיבוב צריכה המטרה להציל מחדש. ד"ק ההצלה גדל ב-1 בכל סיבוב, אך לא מעבר למספר השווה למתאם החוכמה של הצייר המאגי. ההשפעה נפסקת כאשר הצייר מפסיק לצייר את הציור, מכל סיבה שהיא.

טכניקת גניבת הצבעים מהעולם [על-ציור]

הדמות יכולה לגנוב צבעים מהדברים שסביבה, ולהשתמש בהם בציוריה.

דרישות: מיקוד מיומנות (מלאכה [ציור]), מיקוד מיומנות (מלאכה [יצירת צבעים]), היכולת להטיל לחשי מאגיה מדרג 1.

תועלת: הצייר המאגי יכול לגעת בחפץ כלשהו, ולקחת ממנו את צבעו בכוח קסם. הצבע עובר לכלי הצביעה שלו, שם הוא נאגר למשך שעה, או עד שישתמש בו. העברת הצבע היא פעולה רגילה. הצייר יכול לצבוע עם כל חפץ המדמה מכחול בצורתו. חפצים גסים מאוד, כגון מקל, יגרמו למחסרים בגלגול המיומנות מלאכה (ציור).

טכניקת מעיין הצבע [על-ציור]

הדמות יכולה לצבוע בכוח הקסם בלבד, ללא צבעים.

דרישות: טכניקת גניבת הצבעים מהעולם.

תועלת: הצייר המאגי יודע כיצד לעצב את הקסם בכוח מלאכתו בלבד. הוא יוצר את צבעיו תוך כדי הציור, ואינו זקוק עוד לצבעים חומריים. הצייר המאגי עדיין חייב להשתמש במרכיבים חומריים בעלי מחיר במ"ז כאשר הוא משתמש בטכניקות הדורשות זאת.

גישות שונות לצייר המאגי

הציור הוא תמיד במרכז חייו של הצייר המאגי, אין זה משנה מהי גישתו, והמשחק בדמות שכזו צריך להדגיש את עניין חשיבותה של האומנות. מעל הכל, חשוב לשחק את הצייר המאגי באופן תיאורי ומלא צבע ככל האפשר: יש לתאר כיצד מצוירת כל טכניקה, באיזה אופן עובד הצייר על הציור, מהי התוצאה הסופית, וכיצד הקסם שבציור עובד את פעולתו. האווירה המופלאה שבאומנותו של הצייר המאגי חשובה למשחק לפחות כמו הטכניקות המשפיעות על עולם המשחק.

צייר הפרוטריטים: זהו צייר שעוסק בראש ובראשונה באנשים, ולכן, גם בציורים של אנשים. הוא משחק ברגשותיהם, משנה את דעתם, ומכוון את הדמויות שסביבו לפי רצונו. צייר זה משיג את רצונו בדרכים עדינות ומתוחכמות, כשרק מעטים מודעים לכך שהוא פועל למען מטרה כלשהי, ומהם האמצעים העומדים לרשותו. טכניקות מומלצות: גרימת פחד, הפנוט, הרגעת רגשות, וכן הלאה.

האמן הדגול: צייר זה מתמקד באומנותו, וכל השאר חשוב פחות. הוא מנסה ליצור טכניקות חדשות ולגלות את הסודות שנשכחו, כאשר הוא תמיד שואף ליצור עוד ועוד, לשפר את עבודתו עד כמה שאפשר. צייר זה יחפש את האיזוטרי והעוצמתי. מבחינתו, אם הציור לא מעביר תחושת תדהמה – על ידי שילוב של תמונה נהדרת עם כוח קסם עוצמתי – הרי שהוא אינו ציור טוב.

טכניקות מומלצות: המקלט הבטוח של לאומנד, השלמה, טלפורטציה, וכן הלאה.

צייר ה-Cartoon: צייר מאגי זה נותן את הרושם של דמות מצוירת, מאחר ויכולותיו מעקמות את המציאות בדרכים פשוטות וברורות מאליהן, אפילו מגוכחות (מצייר חלון על הקיר, ולאחר מכן יוצא דרכו החוצה). בגלל האופי הקליל של הצייר הזה, הוא מתאים במיוחד למשחק בגישה הומוריסטית, ללא דילמות מוסריות קשות או תסבוכות פוליטיות. עבור כל בעיה נמצא פתרון מיידי בצורת ציור זריז המשנה את הסביבה - הדוכס אומלל? צייר לו חיוך על הפנים! טכניקות מומלצות: יצירת פחים ובורות, גירוז, מחיקה, סגר, וכן הלאה.

Open Game License

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document (draft version) Copyright 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Goblin Industry Website, Copyright 2003, Israel

The Arcane Artist, Copyright 2003, Israel

Designation of Product Identity: The following items are Product Identity: All Images and Logos (excluding the d20 System Logo); All class descriptions, flavor text and tables. All individual character, item, locations, organizations and other named elements.

Designation of Open Gaming Content: All SRD derived material and all class ability descriptions are open gaming content.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission. Wizards of the Coast(R) is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and is used with permission.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו יודע להבדיל בין דמיון ומציאות. כל דמיון לאנשים, מקומות, ארגונים, או אירועים אמיתיים במסמך מקרי בהחלט. מסמך זה מוגן על ידי זכויות יוצרים ועל ידי הסכם ייחודי הקרוי Open Gaming License המובא בשלמותו. לפרטים אודות תנאי השימוש יש להתייחס למידע המובא שם או לפנות לכותב המסמך.

Should a contradiction be found between the English text appearing above and the Hebrew translation, the English version takes precedence over the Hebrew version.

כל אזכור או התייחסות לחברות או למוצרים במסמך זה אינם מערערים על הזכויות השמורות או הסימנים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של סתירה בין הכתוב באנגלית לבין הכתוב בעברית, יכריע הכתוב באנגלית.