

Unearthed Arcana: Изобретатель 2019

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в черновом варианте и готово для использования в ваших играх, однако оно не проработано до конца и требует дальнейшей разработки. Этот класс не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Изобретатели — это мастера раскрытия магических свойств в повседневных предметах. Они видят магию как сложную систему, которая требует расшифровки и контроля. Изобретатели используют инструменты для проведения магической силы, а также для создания временных или постоянных магических предметов. Для того, чтобы применить заклинание, Изобретатель может использовать набор алхимика, чтобы создать мощное зелье, инструменты каллиграфа, чтобы нарисовать печать силы на броне союзника, или инструменты ремонтника для создания временного зачарования. Магия Изобретателя плотно связана с их инструментами и талантами.

Магическая наука

В мире Эберрон арканная магия считается одной из форм науки, которая используется в обществе. Изобретатели являются отражением этого развития. Их знания о магических устройствах, а также способность наполнять магической силой даже обыденные предметы позволяют им продвигать вперед магические проекты в Эберроне.

В течение Последней Войны Изобретателей было очень много. Их изобретения спасли множество жизней, однако большое количество жизней было загублено из-за разрушений, которые принесли с собой их создания.

В поисках новых знаний

Ничто так не будоражит Изобретателя как открытие нового металла или источника стихийной энергии. Среди других Изобретателей новые изобретения и странные открытия порождает больше всего обсуждений. Изобретатель, желающий оставить свой след в истории, должен найти нечто новое, а не что-то, чем уже занимаются другие.

Именно это стремление познать нечто новое подталкивает Изобретателей на путь искателя приключений. Основные торговые маршруты Эберрона и населенные регионы уже давно были исследованы. Поэтому Изобретатели отправляются в

дальние уголки мира, чтобы сделать новое открытие в исследовании магии.

Создание Изобретателя

Когда вы создаете персонажа-Изобретателя, подумайте о предыстории вашего персонажа, а также о том, что побудило его отправиться в приключение. Есть ли у вашего персонажа противник? Какие у него отношения с изобретателем, который учил его основам создания предметов? Поговорите с вашим Мастером о роли, которую будут играть Изобретатели в кампании, а также о том, с какими организациями или не игровыми персонажами может быть связан ваш персонаж.

Быстрое создание

Вы можете очень быстро создать Изобретателя, следуя советам ниже. Во-первых, сделайте вашей самой высокой характеристикой Интеллект, а затем Телосложение или Ловкость. Во-вторых, возьмите предысторию Гильдейский ремесленник.

Изобретатели в других мирах

Эберрон — это мир, который в наибольшей мере ассоциируется с Изобретателями, однако их можно найти в разных уголках Мультивселенной. К примеру, в «Забытых Королевствах» остров Лантан является домом для многих Изобретателей, а в мире «Сага о Копье» гномы-ремесленники часто выбирают именно этот класс. Странные технологии Пограничной Вершины в «Сером Ястребе» вдохновили многих на становление по пути Изобретателя. А в Мистаре многие нанимают Изобретателей для поддержания воздушных кораблей и других чудесных устройств в хорошем состоянии. В городе Сигил Изобретатели делятся своими открытиями со всем космосом, а один из них (гном-изобретатель по имени Ви) ведет бизнес, который затрагивает всю Мультивселенную. В городе-мире Равнике Лига Иззет владеет множеством Изобретателей, разрушительность которых не может сравниться ни с кем в других мирах, разве что с гномами-изобретателями с Кринна.

Классовые умения

Выбрав Изобретателя, вы получаете следующие особенности вашего класса.

Хит поинты

Кости здоровья: 1d8 за каждый уровень Изобретателя;

Хит поинты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения;

Хит поинты на последующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень Изобретателя после первого.

Владения

Доспехи: Легкие доспехи, средние доспехи, щиты;

Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, тяжелые арбалеты;

Инструменты: Воровские инструменты, инструменты ремонтника, а также один тип инструментов по вашему выбору.

Спасброски: Телосложение, Интеллект

Навыки: Выберите два из: Анализ, Внимательность, История, Ловкость рук, Магия, Медицина, Природа.

Снаряжение

Вы начинаете с указанным ниже снаряжением в дополнение к тому, что дает вам предыстория.

- Два любых простых оружия;
- Легкий арбалет и 20 болтов;
- (а) Проклепанная кожа или (б) чешуйчатый доспех;
- Воровские инструменты и набор исследователя подземелий.

Если вы откажитесь от этого снаряжения, а также от снаряжения от предыстории, то вы начнете игру с 5d4 x 10 зм для покупки вашего снаряжения.

Опциональное правило: Владение огнестрельным оружием

Создание и владение огнестрельным оружием стало доступно во многих уголках Мультивселенной D&D. Если ваш Мастер использует правила по огнестрельному оружию («Руководство Мастера», стр. 267), а ваш Изобретатель тренирован справляться с этим оружием, то вы можете получить владение этим видом оружия.

Магическое ремесло

На 1 уровне вы учитесь вкладывать частичку магии в предметах, которые считаются обыденными. Чтобы

использовать эту способность, вы должны держать в руках воровские инструменты, инструменты ремонтника или любые другие инструменты. Затем вы дотрагиваетесь до Крошечного не магического объекта в качестве Действия, даруя ему одно из описанных ниже магических свойств:

- Этот объект излучает яркий свет в 5-футовом радиусе и тусклый свет в дополнительном 5-футовом радиусе «сверху».
- Каждый раз, когда этот предмет трогает существо, оно проигрывает записанное сообщение, которое можно услышать в радиусе 10 футов от предмета. Вы произносите это сообщение, когда даруете предмету это свойство, а сама запись не может быть длиннее 6 секунд.
- Предмет непрерывно издает или излучает звук или запах по вашему выбору (ветер, волны, стрекотание и прочее). Этот феномен можно услышать на расстоянии 10 футов;
- Статичный визуальный эффект появляется на одной из поверхностей объекта. Этот эффект может показывать изображение, текст до 25 слов, линии и формы, или даже смесь разных элементов по вашему выбору.

Выбранное свойство длиться вечно. В качестве действия вы можете прикоснуться к предмету и убрать с него это свойство.

Вы можете подарить магию этой способностью нескольким объектам, прикасаясь к каждому объекту по отдельности для использования этого навыка. Один объект может быть наделен только одним свойством. Максимальное количество предметов, которое может быть усилено этой способностью, равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один объект). Если вы превысите этот максимум, то самое старое свойство мгновенно прекращается, а новое свойство вкладывается в новый предмет.

Сотворение заклинаний

Вы изучили работу самой магии, а также познали, как направлять ее через объекты, а также как пробуждать ее в предметах. В результате вы получили ограниченные возможности для сотворения заклинаний. Для окружающих вы не выглядите как не типичный заклинатель. Вы выглядите так, словно создаете чудеса при помощи предметов.

Уровень	Бонус Мастерства	Особенности	Известные Эссенции	Предметы с эссенцией	Известно заговоров	— Количество ячеек заклинаний на уровень заклинателя —				
						1	2	3	4	5
1	+2	Магическое ремесло, Использование заклинаний	—	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Наполнение эссенцией предмета	3	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	Специализация Изобретателя, Эксперт по работе с инструментами	3	2	2	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	2	2	3	—	—	—	—
5	+3	Магическое вооружение	4	2	2	4	2	—	—	—
6	+3	Способность специализации Изобретателя	4	3	2	4	2	—	—	—
7	+3	—	5	3	2	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	5	3	2	4	3	—	—	—
9	+4	—	5	3	2	4	3	2	—	—
10	+4	Подходящий заговор	5	3	3	4	3	2	—	—
11	+4	—	6	4	3	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	6	4	3	4	3	3	—	—
13	+5	—	6	4	3	4	3	3	1	—
14	+5	Способность специализации Изобретателя	6	4	4	4	3	3	1	—
15	+5	—	7	4	4	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	7	5	4	4	3	3	2	—
17	+6	—	7	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Предмет, хранящий заклинания	7	5	4	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	8	5	4	4	3	3	3	2
20	+6	Душа изобретения	8	5	4	4	3	3	3	2

Наличие инструментов

Вы производите свои эффекты Изобретателя при помощи инструментов. У вас должна быть в руках магическая фокусировка (в частности — воровские инструменты или любой другой инструмент ремесленника), когда вы собираетесь применить заклинание при помощи способности Сотворение заклинаний. Вы должны владеть инструментом, чтобы использовать его подобным образом. Смотрите 3 главу «Снаряжение» в «Книге игрока» для описания инструментов. [От себя советую также посмотреть «Руководство Занатара обо всем» с подробным описанием каждого набора инструментов.]

Как только вы получаете способность Наполнение эссенцией на 2 уровне, вы также можете использовать этот предмет с магической эссенцией в качестве магической фокусировки.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете 2 заговора на ваш выбор из списка заклинаний Изобретателя ниже. На более высоких уровнях вы узнаете больше заговоров Изобретателя на ваш выбор, как и показано в таблице Изобретателя выше.

Когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из заговоров, который вы знаете, на любой другой заговор из списка заклинаний Изобретателя.

Подготовка и использование заклинаний

Таблица Изобретателя показывает, какое количество ячеек заклинаний есть в вашем распоряжении для использования заклинаний Изобретателя. Чтобы применять одно из заклинаний Изобретателя 1 уровня и выше, вы должны потратить ячейку заклинаний, равную или превышающую выбранный уровень заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний после продолжительного отдыха.

Вы подготавливаете список заклинаний Изобретателя, которые доступны вам для использования, выбирая их из списка заклинаний Изобретателя. Когда вы будете делать это, выберите количество заклинаний Изобретателя, равное вашему модификатору Интеллекта + половине уровня Изобретателя с округлением вниз (минимум 1 заклинание). Заклинания должны быть того уровня, какого у вас есть ячейки заклинаний.

К примеру, если вы Изобретатель 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинания 1 уровня и две ячейки заклинаний 2 уровня. С показателем Интеллекта 14, ваш список подготовленных заклинаний состоит из 4 заклинаний 1 или 2 уровня, либо их комбинаций. Если вы подготавливаете заклинание Лечение ран 1 уровня, вы можете использовать ячейку 1 или 2 уровня для его применения. Использование заклинания не убирает его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменять свой список подготовленных заклинаний после завершения продолжительного отдыха. Подготовка нового списка заклинаний Изобретателя требует времени работы с вашей магической фокусировкой: как минимум 1 минута за уровень заклинания за каждое заклинание в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний Изобретателя. Ваше понимание теории магии позволяет вам владеть этими заклинаниями с невероятным мастерством. Используйте Интеллект каждый раз, когда заклинание Изобретателя обращается к базовой характеристике заклинаний. В дополнение, вы добавляете свой модификатор Интеллекта, когда рассчитываете Сложность ваших заклинаний, а также когда считаете общий модификатор для броска атаки.

Сложность Спасброска = 8 + Бонус Мастерства + ваш модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = Бонус Мастерства + ваш модификатор Интеллекта

Ритуальное колдовство

Вы можете использовать ваши заклинания Изобретателя в качестве ритуала, если вы подготовили это заклинание и у него есть пометка «ритуал».

Список заклинаний Изобретателя

Ниже вы найдете список заклинаний Изобретателя, с которым вам нужно будет сверяться при получении уровня в этом классе. Список отсортирован по уровню заклинания, а не по уровню вашего персонажа. Если заклинание может быть использовано как ритуал, слово «ритуал» будет написано сразу же после названия самого заклинания.

Заговоры (0 уровень)

Брызги кислоты
Волшебная рука
Луч холода
Пляшущие огоньки
Починка
Огненный снаряд
Свет
Сообщение
Соппротивление
Терновый кнут
Указание
Уход за умирающими
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

1 уровень

Арканное оружие (смотри конец документа)
Лечение ран
Маскировка
Обнаружение магии (ритуал)
Опознание (ритуал)
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сигнал тревоги (ритуал)
Скольжение
Скороход
Убежище
Щит веры

2 уровень

Вечный огонь
Видение невидимого
Волшебные уста (ритуал)
Волшебный замок
Защита от яда
Левитация
Магическое оружие

Малое восстановление
Невидимость
Паук
Подмога
Размытый образ
Раскаленный металл
Смена обличья
Темное зрение
Трюк с веревкой
Увеличение/Уменьшение
Улучшение характеристик

3 уровень

Возрождение
Газообразная форма
Защита от энергии
Мерцание
Охранные руны
Подводное дыхание (ритуал)
Полет
Рассеивание магии
Стихийное оружие
Ускорение
Хождение по воде (ритуал)

4 уровень

Верный пёс Морденкайнена
Изготовление
Изменение формы камня
Кабинет Морденкайнена
Каменная кожа
Леомундов потайной сундук
Магический глаз
Отилюков упругий шар
Свобода перемещения

5 уровень

Большое восстановление
Длань Бигби
Каменная стена
Оживление вещей
Сотворение

Магия изобретения

Будучи Изобретателем, вы используете инструменты для сотворения заклинаний. Когда вы описываете процесс использования заклинаний, подумайте о том, как вы используете свой инструмент для создания эффекта заклинания. Если вы используете Лечение ран, а в руках у вас набор алхимика, то вы можете очень быстро изготовить зелье. Если вы используете заклинание при помощи инструментов ремонтника, вы можете создать механического паука, который будет заматывать раны. Когда вы используете ядовитые брызги, вы можете бросить химикаты или использовать палочку, которая

плюется ядом. Эффект будет точно таким же, что и у других заклинателей, однако ваш метод использования заклинаний будет уникальным.

Тот же принцип касается и случая, когда вы подготавливаете заклинания. Являясь Изобретателем, вы не изучаете книгу заклинаний и не молитесь, чтобы подготовить заклинания. Вместо этого вы работаете со своими инструментами и создаете специальные предметы, которые сможете использовать для создания эффектов. Если вы заменяете заклинание Лечение ран на Электрошок, вы можете разобрать устройство, созданное для лечения, и на его же основе сможете создать нападающее устройство, к примеру, перчатку, которая будет направлять волну энергии.

Подобные детали ни в чем вас не ограничивают и не дают вам никаких преимуществ. Вы не должны обосновывать, как именно вы используете свои инструменты для создания заклинания. Однако описание вашего креативного использования заклинаний — это крутой способ выделить вас среди прочих заклинателей.

Наполнение эссенцией предмета

На 2 уровне вы получаете способность наполнять обычные предметы конкретной магической эссенцией. Предметы, которые вы создаете при помощи этой способности, являются прототипами постоянных предметов.

Известные эссенции

Когда вы получаете эту способность, выберите две эссенции Изобретателя для изучения. Вы должны выбрать их из раздела «Эссенции Изобретателя» из списка в конце документа. Вы изучаете новые эссенции по мере повышения уровня, согласно таблице Изобретателя, колонке «Известные эссенции».

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну известную вам эссенцию Изобретателя на другую.

Предметы с эссенцией

Каждый раз, когда вы закончили продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к не магическому предмету и надеть его одной из ваших эссенций Изобретателя, превратив его в магический предмет. Эссенции работают только на определённый тип предметов, как и написано в описании эссенций. Если предмету требуется настройка, то вы можете мгновенно настроиться на него во время насыщения предмета эссенцией, или не использовать настройку, дав возможность другому

сделать это. Если вы решите настроиться на предмет позже, вы можете сделать это согласно общим правилам по настройке на магические предметы (смотри раздел «Настройка» в «Руководстве Мастера» на стр. 136).

Ваша эссенция остается на предмете навечно, однако если вы умираете, то эссенция исчезает из предмета за количество дней после вашей смерти, равное модификатору Интеллекта (минимум 1 день). Эссенция также исчезает, если вы передадите свои знания об эссенции кому-то другому.

Вы можете наделить эссенцией более одного не магического предмета в конце своего продолжительного отдыха. Максимальное количество наделенных эссенцией предметов указано в таблице Изобретателя, в столбце «Предметы с эссенцией». Вы должны прикасаться к каждому предмету, а также каждая из ваших эссенций может находиться только в одном предмете одновременно. Если вы попытаетесь превысить ваш предел предметов с эссенцией, самая старая эссенция исчезнет из предмета, а новая эссенция добавится к предмету.

Специализация Изобретателя

На 3 уровне вы выбираете, каким типом Изобретателя вы будете: Алхимиком или Артиллеристом. Для каждого типа есть подробное описание в конце материала. Этот выбор дарует вам способности на 3, 6 и 14 уровнях.

Опционально: Создание

Подкласс Изобретателя сделает вас более эффективным в создании определенных предметов. Способности, которые вы получите от вашего подкласса, совместимы с любыми правилами, представленным в «Книге Игрока», «Руководстве Мастера» или «Руководстве Занатара обо всем».

Эксперт по работе с инструментами

Начиная с 3 уровня, ваш Бонус Мастерства удваивается для любой проверки характеристики, которую вы совершаете с инструментом, которым вы владеете.

Увеличение характеристик

Когда вы достигаете 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить одну из ваших характеристик на 2 или две любые характеристики на 1. Таким способом вы не можете поднять значение характеристики выше 20.

Магическое вооружение

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды, а не один раз, каждый раз, когда вы используете действие Атака в свой ход. Однако одна из ваших атак должны быть сделана магическим оружием, магию которого вы используете для проведения атаки.

Подходящий заговор

На 10 уровне вы получаете способность быть уверенным в том, что вы используете подходящий магический инструмент. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете заменить один из ваших заговоров Изобретателя, который вы знаете, на другой из списка заклинаний Изобретателя.

Предмет, хранящий заклинания

Когда вы достигаете 18 уровня, вы узнаете, как можно сохранить заклинание в предмете для повторного применения. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к одному простому или воинскому оружию, или предмету, который вы можете использовать в качестве магической фокусировки, чтобы сохранить в нем заклинание. Заклинание должно быть 1 или 2 уровня из списка заклинаний Изобретателя, которое требует 1 действия для использования (это заклинание не обязательно должно быть подготовлено). С этим объектом в руке, существо может потратить действие, чтобы высвободить эффект заклинания из него, используя ваш модификатор заклинания.

Заклинание остается в предмете до тех пор, пока оно не будет использовано количество раз, равное двойному показателю модификатора вашего Интеллекта (минимум дважды) или до тех пор, пока вы не используете эту способность повторно.

Душа изобретения

На 20 уровне ваше понимание магических предметов ни с кем не сравнится, позволяя вам связывать вашу душу с предметами, с которыми связаны вы. Вы можете быть настроены на шесть предметов одновременно. Дополнительно, вы получаете +1 бонус ко всем Спасброскам за каждый магический предмет, на который вы настроены.

Специализации Изобретателя

Изобретатель может выбрать несколько путей развития. Ниже вы найдете два варианта развития персонажа: Алхимик и Артиллерист.

Алхимик

Алхимик — это мастер объединения экзотических реагентов для создания магических эффектов. Среди Изобретателей алхимики считаются отменными целителями, а также одними из тех, кто обладает крайне опасными химикатов.

Инструменты для работы

К тому времени, когда вы получите эту способность на 3 уровне, вы становитесь очень близко знакомым с инструментами.

Владение. Вы получаете владение набором алхимика и набором травника. Предполагается, что до этого момента у вас нет владения этими наборами. Вы также получаете бесплатно набор алхимика и набор травника в качестве вашей длительной подготовке к тому, чтобы выбрать именно эту специализацию.

Создание. Если вы создаете предмет в категории «зелье», то на создание у вас уходит лишь четверть времени создания, а также лишь половина стоимости.

Заклинания алхимика

Начиная с 3 уровня, у вас всегда есть подготовленные заклинания, которые указаны в таблице ниже. Они считаются заклинаниями Изобретателя для вас, однако они не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний Изобретателя.

Заклинания алхимика

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Луч болезни Очищение пищи и питья
5	Мельфова кислотная стрела, Паутина
9	Зловонное облако, Сотворение пищи и воды
13	Защита от смерти, Усыхание
17	Облако смерти, Оживление

Алхимический гомункул

На 3 уровня вы узнаете древний метод для магического создания уникального гомункула, который сформирован из алхимических субстанций.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, а ваш набор алхимика с вами, вы можете создать гомункула в незанятом пространстве в 5 футах от вас. Если у вас уже есть гомункул от этого навыка, то он незамедлительно погибает.

Гомункул дружелюбен к вам и вашим союзникам, и он подчиняется вашим командам. Блок статистики гомункула вы найдете ниже. Вы

сами выбираете внешний вид гомункула, в который входят крылья и части алхимического оборудования. Некоторые алхимики предпочитают птичек, похожих на металлических, когда как другие предпочитают крылатые флаконы из-под зелий или миниатюрные котлы.

В бою гомункул имеет такую же Инициативу, как и вы, однако он ходит сразу же после вас. Единственное действие, которое он может сделать в свой ход — это Уклонение, если только вы не используете бонусное действие, чтобы приказать гомункулу совершить одно из действий, описанных в его блоке характеристик, или совершить действие Рывок, Отход или Помощь.

Если вы используете заклинание Починка на гомункула, он восстанавливает 2d6 хит поинтов. Если гомункул умер в течение часа, вы можете Действием использовать набор алхимика, чтобы воскресить его. Вы должны быть в радиусе 5 футов от гомункула, а также должны потратить одну ячейку заклинания 1 или 2 уровня. Гомункул возвращается к жизни с полными хит поинтами.

Алхимический гомункул

Крошечный конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природная броня)

Хит поинты равны пятикратному значению вашего уровня + ваш модификатор Интеллекта

Скорость 20 фт, полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состояниям очарован, уставший, отравленный

Чувства Темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает язык, на котором говорите вы

Могущество Мастера. Указанные ниже цифры увеличиваются на 1 каждый раз, когда ваш Бонус мастерства увеличивается на 1: бонусы навыков гомункула, а также бонусы к попаданию и урону от Кислотного плевка.

Действия (требуют бонусного действия)

Кислотный плевок. Атака дальнего боя: +4 к попаданию, радиус 30 фт, одна цель, которую вы можете видеть. Попадание: 1d6+2 урона кислотой.

Алхимическая мазь (3/день). Гомункул создает мазь и наносит ее на существо, которое выберите вы.

Цель получает одно из преимуществ на ваш выбор:

- **Легкость.** Цель получает скорость полета 10 фт. на 10 минут.

- **Вдохновение.** Существо чувствует себя возвышенно и более эффективным, получая преимущество к определенным проверкам навыков на 1 час. Цель выбирает проверки до или после броска. Магия покидает тело того, кто совершил бросок, за что цель получает бонус к броску, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).
- **Устойчивость.** Цель получает количество временных хит поинтов, равное 2d6 + ваш модификатор Интеллекта.

Алхимическое мастерство

На 6 уровне ваши магические химикаты становятся еще более совершенными, увеличивая исцеление или урон, который вы создаете с их помощью. Когда вы применяете заклинания, используя набор алхимика в качестве магической фокусировки, вы получаете бонус к одному броску заклинания. Этот бросок должен либо восстанавливать хит поинты, либо наносить урон ядом или кислотой. Сам бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

В дополнение, вы можете применять заклинание малое восстановление без затрат ячеек заклинаний, используя при этом набор алхимика в качестве вашей магической фокусировки. Вы можете совершать это действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1) в день.

Одаренный химик

К 14 уровню вы были подвержены настолько большому количеству химических веществ и раскрыли так много секретов, что они больше не являются большим риском для вас, что позволяет вам использовать их для прекращения действия некоторых недугов. Вы получаете сопротивление к урону ядом и кислотой, а также получаете иммунитет к состоянию «отравлен».

В дополнение, вы можете применять заклинание великое восстановление без затрат ячеек заклинаний и без использования материальных компонентов, используя при этом набор алхимика в качестве вашей магической фокусировки. Вы можете повторно применить эту способность после завершения продолжительного отдыха.

Артиллерист

Артиллерист специализируется на использовании магии для создания взрывчатки и оборонительных позиций, а также для сотворения наделенных магией «стреляющих оружий» (особенно волшебных палочек), которые вы можете использовать на поле боя. Артиллеристы были ценным активом любой армии во время Последней Войны.

Инструменты для работы

К тому времени, когда вы получите эту способность на 3 уровне, вы становитесь очень близко знакомым с инструментами.

Владение. Вы получаете владение набором кузнеца и набором резчика по дереву. Предполагается, что до этого момента у вас нет владения этими наборами. Вы также получаете бесплатно набор кузнеца и набор резчика по дереву в качестве вашей длительной подготовки к тому, чтобы выбрать именно эту специализацию.

В дополнение вы получаете способность управляться с посохами, волшебными палочками и жезлами и использовать их в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний Изобретателя. Вы также получаете не магическую деревянную палочку бесплатно, которую вы создали сами в свободное время.

Создание. Если вы создаете предмет в категории «волшебная палочка», то на создание у вас уходит лишь четверть времени создания, а также лишь половина стоимости.

Заклинания артиллериста

Начиная с 3 уровня, у вас всегда есть подготовленные заклинания, которые указаны в таблице ниже. Они считаются заклинаниями Изобретателя для вас, однако они не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний Изобретателя.

Заклинания артиллериста

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Громовая волна, Щит
5	Дребезги, Палящий луч
9	Огненный шар, Стена ветра
13	Град, Огненная стена
17	Конус холода, Силовая стена

Арканная турель

На 3 уровне вы узнаете способ создания магической турели. Держа в руках инструменты кузнеца, вы можете потратить Действие, чтобы магически призвать Среднюю турель в незанятом пространстве на горизонтальной поверхности в 5 футах от вас.

Турель считается магическим объектом, который занимает отведенное ему пространство и имеет ноги, похожие на конечности краба. **Класс Доспеха** турели равен 18, а количество **хит поинтов** равно пятикратному значению вашего уровня. Турель получает иммунитет к урону от яда, к психическому урону, а также ко всем состояниям. Если турель должна совершить проверку или Спасбросок, то в таком случае учитывайте, что все ее характеристики равны 10 (+0). Если на турель использовать

заклинание починка, то она восстановит 2d6 хит поинтов. Турель исчезает, если ее хит поинты опускаются до 0 или спустя 10 минут. Вы можете сделать так, чтобы она исчезла, раньше, потратив на это действие.

Когда вы призываете турель, вы сами решаете, какого именно она будет типа, выбирая из таблицы ниже. В каждый ваш ход вы можете потратить бонусное действие, тем самым активировав турель. Вы должны находиться на расстоянии 60 футов от нее, чтобы сделать это. В качестве части того же действия, вы можете приказывать турели передвигаться или карабкаться на расстояние 15 футов в незанятое пространство.

Вы можете бесплатно призвать турель один раз и должны завершить продолжительный отдых, чтобы сделать это снова. Вы также можете потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше, чтобы призвать турель. Если вы призываете вторую турель, то первая исчезает.

В качестве действия вы можете приказывать своей турели взорваться, если вы находитесь в радиусе 60 футов от нее. Делая это вы уничтожаете турель и вынуждаете каждое существо в радиусе 10 футов от турели совершить Спасбросок по Ловкости против вашей Сложности заклинаний. При провале существо получает 3d6 урона силовым полем или только половину при успешном Спасброске.

Магические турели

Турель	Активация
«Метатель огня»	Эта турель извергает поток огня в 15-футовом конусе от нее в направлении, которое окажете вы. Каждое существо в зоне действия должно совершить Спасбросок по Ловкости против вашей Сложности заклинаний. При провале существо получает 1d8 урона огнем, а при успехе — только половину. Огонь поджигает все объекты, способные гореть, только если они ни на ком не надеты или их не держат в руках.
«Силовая Баллиста»	Совершите атаку дальнего боя заклинанием с изначальной точкой в месте расположения турели по существо, которое находится на расстоянии до 120 футов от нее. При попадании цель получает 2d8 урона силовым полем. Если цель — существо, то оно отталкивается на 5 футов в сторону от турели.

«Защитник»

Турель испускает взрыв позитивной энергии, которая дарует самой себе и каждому существу по вашему выбору в пределах 10 футов от турели количество временных хит поинтов, равное 1d8 + ваш модификатор Интеллекта (минимум +1).

Прототип палочки

К 6 уровню вы постоянно проводите эксперименты по проведению разных типов магии через палочку. Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, а у вас под рукой есть набор резчика по дереву, вы можете прикоснуться к не магической деревянной палочке, сделав ее магическим предметом. Когда вы делаете это, вы наполняете палочку заговором Изобретателя (вы не обязательно должны знать его), у которого время применения равно 1 действию. В качестве действия вы можете сделать так, что палочка выпустит заговор, используя ваш модификатор характеристики заклинаний (другие существа не могут использовать магию внутри этой палочки). Палочка теряет свои силы по завершению следующего продолжительного отдыха.

Любой урон, который вы наносите при помощи заговора в палочке, получает бонус, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Когда вы достигаете 14 уровня в этом классе, вы можете вложить в палочку два заговора в конце продолжительного отдыха.

Укрепленные позиции

Начиная с 14 уровня, вы становитесь мастером по созданию хорошо защищенных позиций. Вы и ваши союзники получают укрытие на половину, когда находятся в пределах 10 футов от турели, которую вы создали при помощи Магической турели. Укрытие вы получаете по той причине, что турель создает еле заметный барьер, даруя магическую защиту.

Теперь вы также можете вызвать вторую турель бесплатно и все также должны закончить продолжительный отдых, чтобы сделать это снова. Если вы призываете вторую турель, когда первая все еще активна, первая не исчезает, а каждая из турелей может быть разного типа (если вы призываете третью турель, то первая исчезает). Кроме этого, вы можете использовать одно бонусное действие, чтобы активировать обе турели.

Эссенции Изобретатели

Изобретатели придумали множество магических эссенций для более быстрого создания магических предметов. Для неподготовленного человека Изобретатели выглядят как чудотворцы, которые умеют сделать нечто за часы, когда как остальным на это потребуются недели.

Описание каждой эссенции расскажет вам о типе предмета, который может получить эту эссенцию. Описание также скажет вам, потребуется ли настройка для предмета после вливания эссенции.

У некоторых эссенций в требованиях есть минимальный уровень Изобретателя. Вы не сможете изучить эту эссенцию, пока не достигните необходимого уровня.

Вы не можете изучить одну эссенцию более одного раза, если ее описание не говорит об обратном.

Ботинки Пути Ветра

Условия: 4 уровень Изобретателя

Предмет: Пара ботинок (требуется настройка)

Пока эти ботинки надеты, существо может телепортироваться на расстояние до 15 футов в качестве бонусного действия в незанятое пространство, которое оно может видеть. Существо должно было занимать место для телепортации в какой-то момент своего текущего хода.

Усиленная оборона

Предмет: Комплект брони или щит

Существо получает +1 к Классу Доспеха пока носит доспех или щит, в котором находится эссенция.

Бонус увеличивается до +2 при достижении 12 уровня в этом классе.

Усиленное оружие

Предмет: Простое или воинское оружие

Это магическое оружие дарует +1 к броскам атаки и урона, которые вы совершаете этим оружием.

Бонус увеличивается до +2 при достижении 12 уровня в этом классе.

Многоместная сумка

Условия: 4 уровень Изобретателя

Предмет: 2-5 сумок

Все наделенные эссенцией сумки объединены в один общий межпространственный карман, который вмещает в себя столько же, сколько вмещает в себя одна сумка. Однако опустив руку в одну сумку, вы сможете получить доступ к одному общему хранилищу. Сумки действуют до тех пор, пока они

находятся на расстоянии 100 футов одна от другой. В противном случае сумка считается пустой и не сможет ничего вместить в себя.

Если эта эссенция прекращает действовать, все предметы, которые хранились в сумке, перемещаются в одну из сумок случайным образом. Другие сумки становятся пустыми.

Излучающее свет оружие

Условия: 8 уровень Изобретателя

Предмет: Простое или воинское оружие (требуется настройка)

Это магическое оружие дарует бонус +1 к броскам на попадание и урон. Пока оно находится в руках, вы можете потратить бонусное действие и сделать так, чтобы оно излучало яркий свет на расстоянии 30 футов и приглушенный свет на расстоянии еще 30 футов. Вы можете «погасить» свет бонусным действием.

В качестве реакции, когда по вам попали атакой ближнего боя, держащий в руках оружие может ослепить атакующего до конца его следующего хода, если только атакующий не преуспее в Спасброске по Телосложению со Сложностью, равной вашей Сложности заклинаний. Используя один раз эту реакцию, вы больше не сможете использовать ее повторно, пока держащий в руках оружие не завершит короткий или продолжительный отдых.

Копии магического предмета

Условия: Смотрите ниже

Используя эту эссенцию, вы можете создать копию конкретного магического предмета. Вы можете изучить эту эссенцию несколько раз. Каждый раз, когда вы делаете это, выберите магический предмет из таблиц ниже, с которым вы будете работать. Если в названии таблицы указан уровень, то ваш Изобретатель должен быть как минимум указанного уровня, чтобы смочь выбирать предметы из этой таблицы.

Таблица вам также покажет, требуется ли настройка на этот магический предмет. Описание каждого предмета вы сможете найти в «Руководстве Мастера», а также тип объекта, который нужен для его создания.

Копия магических предметов

Магический предмет	Настройка
Алхимический сосуд	Нет
Веревка лазанья	Нет
Волшебная палочка обнаружения магии	Нет
Волшебная палочка секретов	Нет
Камни послания	Нет
Ночные очки	Нет

Плащ ската	Нет
Сумка хранения	Нет
Фонарь обнаружения	Нет
Шапка подводного дыхания	Нет

Копия магических предметов (12 уровень Изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Брошь защиты	Да
Заполярные сапоги	Да
Колчан Элонны	Нет
Кольцо защиты разума	Да
Кольцо прыжков	Да
Кольцо хождения по воде	Нет
Крылатые сапоги	Да
Медальон затягивающихся ран	Да
Медальон мыслей	Да
Наручи стрельбы из лука	Да
Очки орлиного зрения	Да
Очки очарования	Да
Перчатки воровства	Нет
Перчатки лазанья и плавания	Да
Перчатки ловли снарядов	Да
Повязка интеллекта	Да
Плащ защиты	Да
Рукавицы силы огра	Да
Сапоги ходьбы и прыжков	Да
Свирель канализации	Да
Свирель ужаса	Нет
Туфли паука	Да
Шлем телепатии	Да
Шляпа маскировки	Да
Эльфийский плащ	Да
Эльфийские сапоги	Нет

Копия магических предметов (16 уровень Изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Амулет здоровья	Да
Камень зрения	Да
Кольцо защиты	Да
Кольцо свободных действий	Да
Кольцо тарана	Да
Наручи защиты	Да
Оковы измерений	Нет
Плащ летучей мыши	Да
Пояс силы холмового гиганта	Да
Рог взрыва	Нет
Сапоги левитации	Да
Сапоги скорости	Да

Устойчивая броня

Условия: 8 уровень Изобретателя

Предмет: Набор доспехов (требуется настройка)

Пока кто-то носит эту броню, он получает сопротивление к одному из описанных ниже типов урона. Вы сами выбираете тип урона во время вливания эссенции. Доспех можно надеть сопротивлением к урону: кислотой, холодом, огнем, силовым полем, молнией, некротическому, ядом, психическому, светом и громом.

Возвращающееся оружие

Предмет: любое простое или воинское оружие со свойством «метательное»

Это магическое оружие дает бонус +1 к броскам атаки и урона, а также мгновенно возвращается в руку владельца после использования в качестве атаки дальнего боя.

Новое заклинание

Класс Изобретателя познакомит вас с новым заклинанием — арканное оружие.

Арканное оружие

1 уровень, превращение

Время накладывания: 1 бонусное действие;

Дистанция: на себя;

Компоненты: В, С;

Длительность: Концентрация, до 1 часа.

Вы проводите энергию в одно простое или воинское оружие, которое вы держите в руках. Вы также выбираете тип урона: кислота, холод, огонь, молния, яд или гром. До окончания действия заклинания, вы наносите дополнительно 1d6 урона выбранного типа по цели, по которой вы попали атакой. Если оружие не магическое, оно становится магическим на время действия заклинания.

В качестве бонусного действия вы можете изменить тип урона на любой из списка выше.

На высоких уровнях. Когда вы используете это заклинание, тратя ячейку 3 уровня или выше, вы можете поддерживать концентрацию на заклинании до 8 часов.

Опциональное правило: Мультикласс

Если ваша группа использует опциональное правило по мультиклассу («Книга Игрока, стр. 163), то вот что вы должны знать, если хотите взять Изобретателя в качестве одного из своих классов.

Минимальный показатель характеристик.

Решаясь на мультикласс, у вашего персонажа

должен быть Интеллект не ниже 13, чтобы взять уровень в классе Изобретателя.

Получение владения. Если Изобретатель не изначальный ваш класс, ниже вы найдете владения, которые получаете при выборе уровня в этом классе: легкая броня, средняя броня, щиты, воровские инструменты, инструменты ремонтника.

Дополнительная атака. Магическое оружие не дает вам дополнительной атаки, если у вас уже есть способность Дополнительная атака.

Ячейки заклинаний. Добавьте половину своего уровня (округленного вниз) к классу Изобретателя для определения подходящего количества ячеек заклинаний по сравнению с другими классами.

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех!](#)