

Unearthed Arcana: Коллегии бардов

На 3 уровне бард выбирает Коллегию Бардов, традиций которой он придерживается. В данном материале предоставлены новые варианты коллегий доступные для выбора: **Коллегия Очарования** и **Коллегия Шёпотов**.

Тестовый материал

Данный материал предназначен для тестирования и для формирования новых идей. Эти игровые механики находятся в черновом виде, их можно использовать в ваших кампаниях, однако они все еще не доведены до совершенства. Данные материалы не являются официальной частью игры и не разрешены в Лиге DnD Приключенцев (D&D Adventurers League). В случае если они станут официальными – они будут выпущены в книге.

Коллегия Очарования

Коллегия Очарования открыта для тех бардов, чьё мастерство было возвращено в царстве фей. Обученные сатирами, элладинами, и другими фейскими существами, эти барды учатся использовать свою магию, чтобы восхищать и очаровывать окружающих.

Барды этой коллегии в своём ремесле используют магию, которая наделена одновременно благоговением и страхом. Их выступления - легендарны. Барды этой коллегии настолько красноречивы, что одной их песни или речи может хватить, чтобы убедить похитителей отпустить барда нетронутым или успокоить разъяренного дракона. Но та же магия, что помогает им умирять зверей, может и подчинять разумы людей. Недобрые барды этой коллегии могут неделями паразитировать на выбранном ими сообществе, используя свои чары, чтобы превратить гостеприимных хозяев в рабов своей воли.

Мантия Вдохновения

На 3 уровне, вступая в Коллегию Очарования, вы получаете возможность слагать песни, сплетённые с чарами фей, которые наполняют ваших союзников отвагой и проворством. Бонусным действием вы можете использовать Вдохновение Барда, чтобы придать себе поразительный внеземной облик. Когда вы сделаете это, выберите несколько союзников, которых вы можете видеть и которые могут видеть вас в пределах 60 футов от вас. Количество выбранных целей равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Каждая цель при этом получает 2d6 временных хитов. Когда цель получает временные хиты от этой способности, она также может использовать

свою реакцию, чтобы переместиться со своей скоростью к вам, не вызывая провоцированных атак. Она должна выбрать самый короткий и безопасный путь к вам.

Количество временных хитов увеличивается до 2d8 на 5 уровне, 2d10 на 10 уровне и 2d12 на 15 уровне барда.

Завораживающее выступление

Начиная с 3 уровня, вы можете наполнить свое выступление притягательными чарами фей. Если вы выступаете как минимум в течении 10 минут, то можете очаровать слушателей своим пением, чтением стихотворения или танцем. В конце выступления выберите количество гуманоидов в пределах 60 футов от вас, которые смотрели или слушали вас, количество которых равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Каждая цель должна преуспеть в спасброске по мудрости против вашей сложности заклинания или будет очарована вами. Очарованные таким образом существа боготворят вас и говорят о вас крайне восторженно с любым заговорившим с ними. Они мешают любому, кто препятствует вам, однако избегая насилия, если только уже не были втянуты в бой на вашей стороне.

Эффект заканчивается через час или если цель получает любой урон, или если вы атакуете её, или если она замечает, как вы атакуете её союзников. Если цель преуспеет в спасброске, то не ощущает того, что на неё пытались воздействовать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Мантия Величия

На 6 уровне вы получаете возможность укутаться в чары фей так, чтобы окружающие желали служить вам. Бонусным действием вы принимаете облик неземной красоты на 1 минуту.

В течение этого времени вы можете наложить заклинание *Приказ* (*command*) бонусным действием в каждый свой ход, без использования ячейки заклинания. Этот эффект длится в течение 1 минуты, и любое существо очарованное вами автоматически проваливает спасбросок против этого заклинания.

Затем вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Несокрушимое Величие

На 14 уровне ваша внешность приобретает потусторонние черты, заставляя вас выглядеть диким и прекрасным.

Кроме того, с помощью этой способности вы можете наложить заклинание *Убежище* на себя. Если существо проваливает спасбросок против заклинания, вы также получаете преимущество на все проверки Харизмы против этого существа в течение 1 минуты, и оно имеет помеху на любой спасбросок, который оно совершает против ваших заклинаний до конца вашего следующего хода.

Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать заклинание *Убежище* вновь.

Коллегия Шёпотов

Все рады приветствовать бардов в своём обществе, и представители коллегии Шёпотов используют это в своих интересах. Они подобны всем прочим бардам: делятся новостями, поют песни и рассказывают истории своей аудитории. На самом же деле коллегия Шёпотов учит своих учеников, что они должны быть подобны волкам среди овец. Эти барды используют свои знания и магию, чтобы раскрывать чужие тайны и оборачивать их против других через шантаж и угрозы.

Большинство прочих бардов ненавидят коллегию Шёпотов, рассматривая их как паразитов, которые используют репутацию бардов, чтобы обрести богатство и власть. По этой причине барды коллегии Шёпотов редко раскрывают свою истинную природу без крайней нужды. Как правило, они утверждают, что являются представителем какой-либо другой коллегии, или сохраняют свою истинную природу в тайне с целью проникновения и эксплуатации королевских дворов и других властных структур.

Отравленные Лезвия

При вступлении в коллегию Шёпотов на 3 уровне вы получаете возможность магическим образом сделать свою атаку оружием токсичной. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одно Вдохновение Барда и нанести цели дополнительные 2d6 повреждения ядом. Вы можете использовать эту способность один раз за раунд в свой ход.

Дополнительный урон увеличивается до 2d8 на 5 уровне, 2d10 на 10 уровне, и 2d12 на 15 уровне барда.

Отравленные слова

На 3 уровне вы учитесь наполнять безобидные слова коварными чарами. Существо, которое слушает вас, может погрузиться в страх и паранойю.

Если вы разговариваете с гуманоидом наедине, в течение 10 и более минут, то можете посеять семя страха в его разуме. В конце беседы цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей сложности заклинания или будет напугана на один час или до тех пор, пока не будет атакована или получит урон, или если она заметит, что её союзники атакованы или получили урон. Испуганный таким образом, гуманоид начинает паниковать, старается избегать компании других, в том числе своих союзников. Цель начинает искать место, которое она считает самым безопасным и тайным на данный момент, и прячется там. Если цель преуспевает в спасброске, то она не осознаёт, что на её сознание пытались повлиять. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Мантия Шёпотов

На 6 уровне вы получаете возможность похищать личность убитого существа. Когда вы убиваете существо атакой или заклинанием, или существо умирает в пределах 5 футов от вас, вы реакцией можете магическим образом поймать его тень. Вы можете захватить тень цели, которая имеет такой же тип существа, например гуманоид, и имеет ваш размер (вы можете захватить тени от Маленького или Среднего размера существа, если вы имеете малый размер), и вы можете иметь только одну захваченную тень.

После того как вы захватили тень существа, вы сможете создать магическую маскировку, которая даёт вам её внешность и доступ к поверхностным воспоминаниям. Вы можете принять чужой облик действием и этот эффект будет длиться в течении 1 часа или пока вы не закончите его бонусным действием. В течение этого часа вы получаете доступ ко всей информации, которой это существо могло бы свободно поделиться со случайным знакомым. Эта информация включает в себя общие данные о его биографии и личной жизни, но не его секреты. Этой информации достаточно для того, чтобы вы смогли выдать себя за эту личность, используя его воспоминания. Другие существа могут обнаружить вашу

истинную сущность, совершив проверку Мудрости (Проницательность) против вашей проверки Харизмы (Обман), вы получаете +5 бонус к своей проверке.

Личина и знания, дарованные вам тенью, исчезают, когда эффект этой способности заканчивается.

Тень Знаний

На 14 уровне вы получаете способность вплетать в свою речь тёмную магию и дергать за ниточки самых глубоких страхов вашего собеседника. Действием, вы магическим образом нащёптываете фразу, которую слышит только одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Мудрости против вашей сложности заклинания.

Цель автоматически преуспевает в броске, если она не разговаривает с вами хотя бы на одном общем языке, или не может слышать вас. В случае успешной проверки, ваш шёпот звучит как неразборчивое бормотание и не имеет никакого эффекта.

Если цель проваливает спасбросок, то попадает под ваше очарование на следующие 8 часов или пока вы или ваши союзники не атакуют её или не причинят ей вред. Цель интерпретирует шёпот как описание самого страшного её секрета. Хотя вы не узнаете этой тайны, цель убеждена в том, что вы знаете её. Очарованное таким образом существо подчиняется вашим командам из страха, что вы раскроете его тайну. Оно не будет рисковать своей жизнью ради вас или сражаться за вас, если уже не было склонно делать это. Оно оказывает вам услуги и одаривает вас, как если бы вы были её близким другом.

Когда эффект заканчивается, существо не представляет, почему настолько вас боялось.

Затем вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

©2016 Wizards

Перевод - Роман Гуревич и Айвендил
21.02.2017