

Unearthed Arcana: Современная магия

Когда пятая редакция Книги Мастера была выпущена в 2014 году, две страницы в главе 9, «Мастерская Мастера подземелий», привлекли много внимания. На этих страницах описывались правила использования огнестрельного оружия и взрывчатки, а так же пояснялось как МП может ввести современное и инопланетное оружие в мир D&D, словно в классическом приключении «Экспедиция на Стену пиков» (Expedition to the Barrier Peaks).

Но мы решили - что если мы расширим правила D&D так, что бы компании могли не только быть затронуты современной эрой, но полностью проходить в ней? В настольной ролевой игре d20 Modern это реализовано в третьей редакцией правил от 2002г. Так что мы подготовили новые варианты архетипов, доменов, традиций и других вариаций для базовых классов, которые дают большую вариативности для персонажа. Эта статья представляет новые правила для расширения возможностей для заклинателей в современном сеттинге.

Эта правила построены на закулисной статье “My New d20 Modern Campaign”, в которой были представлены различные типы современного оружия и брони для 5 редакции D&D.

Городская магия

Многие классовые способности и заклинания в этой статье зависят от наличия вокруг персонажа городской среды для воздействия. С решения МП эти способности могут так же работать и в небольших городских зонах (вроде небольших поселков или пригородов). Однако, они не работают в зонах без или с небольшим количеством искусственных конструкций (как, к примеру, деревенька в лесу), независимо от количества жителей.

Клирик

Для многих клириков в современных компаниях, жизнь, в основном, это городское окружение и его проблемы и вызовы.

Домен Города

Домен Города касается граждан, коммерции, трафика, и даже архитектура современной цивилизации. В глазах клирика города, центр современной жизни есть смысл и дух сообщества, и самые серьезные враги города являются те, кто стремится нанести ущерб общему благу его граждан.

Новые заклинания представленные для домена города помеченные апострофом, подробно описаны в разделе «новые заклинания» в конце статьи, для остальных смотрите *Книгу Игрока*.

Заклинания Домена Города

Уровень клирика	Заклинания
1	Понимание языков, Удалённый доступ*
3	Найти транспорт*, Раскалённый металл
5	Стрела молний, Защита от баллистики*
7	Обнаружение существ, Синхронность*
9	Общение с городом*, Отключение*

Дополнительный трюк

Выбирая этот домен на 1 уровне, вы получаете дополнительный трюк *ВКУ/ВЫКА*.

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение лёгким огнестрельным оружием и транспортом (наземным).

Сердце города

С 1 уровня, вы можете подключиться к духу сообщества находится в городе. В то время как вы находитесь в городе, вы можете получить преимущество на одиночную проверку Харизмы (Обман, Запугивание, или Убеждение), и вы считаетесь владеющим соответствующим навыком. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все использования во время длительного отдыха.

Божественный Канал: Духи Города

Начиная со 2 уровня, вы можете призвать Божественный Канал города на помощь. Действием вы поднимаете ваш святой символ и вся городская техника в 30 футах от вас либо работает идеально, либо полностью выключается (на ваш выбор). Кроме того, каждое враждебное существо в 30 футах от вас должно сделать сбросок Харизмы. При провале, существо сбито с ног или схвачено (на ваш выбор) естественными

преградами, такими как опутывающие провода, вода из гидранта, обваливающийся асфальт и т.д. Схваченное существо может вырваться проверкой Силы или Ловкости против вашей Сл заклинаний.

Этот эффект проявляется только на местном уровне и затрагивает лишь коммунальные услуги в пределах 30 футов от вас. Определять из наличие и количество, а также сопутствующие физические эффекты должен МП.

Наблюдатель

Начиная с 6 уровня, ваша осведомлённость в городской среде достигает сверхестественных уровней. Пока вы в городе, вы считаетесь владеющим навыками Внимательность и Проницательность и удваиваете ваш бонус мастерства на эти проверки.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наделая удары вашего оружия психической энергией горожан вашего города. Один раз за каждый ваш ход, попав по существу оружейной атакой вы можете нанести дополнительно 1к8 психического урона цели. На 14 уровне это урон возрастает до 2к8.

Экспресс-транзит

На 14 уровне, вы можете использовать маршруты общественного транспорта чтобы мгновенно перемещаться в другие точки города. Начиная с автобусной остановки, станции поезда или метро вы можете мгновенно телепортироваться на другую остановку этого транспорта. После использования этой способности вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать её снова.

Чернокнижник

A(modern)warlock(channels)the(unseen)randomness(of)urban(life,)tapping(into)the(energy)of(technology)in(unimagined)ways.)

Сверхъестественный покровитель: Призрак из машины

Вы заключили сделку с сущностью, по-видимому полностью цифровой. Будь это сумасшедший ИИ или дух почившего хакера, Призрак из машины обладает свойствами, не поддающимися описанию.

Расширенный список заклинаний

Призрак Машины позволяет вам выбрать из расширенного списка заклинаний, когда вы получаете новые заклинания чернокнижника. Следующие заклинания добавлены в список чернокнижника для вас:

Уровень заклинания Заклинания

- 1 *Непогрешимое реле, Удалённый доступ*
- 2 *Мистическое хакерство, цифровой фантом*
- 3 *Выведение из строя, невидимость для камер*
- 4 *Призыв инфобота, бэкдор системы*
- 5 *shutdown, synchronicity*

Бонусное владение

На 1 уровне вы получаете владение инструментами хакера.

Всплеск информации

На 1 уровне вы получаете способность временно приводить компьютеризированные устройства в негодность. В качестве действия, вы можете выбрать целью компьютеризированное устройство в 30 футах от вас. Если это устройство держат или активно используют живые существа, то такое существо должно сделать сбросок Интеллекта против вашего КС заклинаний. При провале, устройство перестаёт функционировать до конца вашего следующего хода. Если устройство

не держат и не используют, МП делает спасбросок без бонуса и с помехой. Некоторые защищённые и экранированные устройства могут игнорировать помеху, на усмотрение МП. Когда вы используете способность, вы не можете использовать её снова, до того как закончите короткий или продолжительный отдых.

Пройти по проводам

Начиная с 6 уровня вы получаете способность путешествовать на короткие дистанции по электрическим проводам, линиям данных или телефонным кабелям. Бонусным действием вы можете дотронуться до устройства или сокета соединённого с сетью и телепортироваться к другому девайсу или сокету этой сети в пределах вашего зрения. Когда вы использовали эту способность, вы не можете использовать её снова до короткого или длинного отдыха.

Личное шифрование

Начиная с 10 уровня вы научились применять ваше прирождённое знание шифрования к вашим мыслям, воспоминаниям и присутствию. Вы получаете преимущество на спасброски против любого магического метода обнаружения вашего присутствия или чтения мыслей. Для подобных эффектов, не требующих от вас спасброска, но требующих проверки способности от заклинателя, проверка будет с помехой.

Техновиррус

На 14 уровне вы получаете способность инфицировать тело гуманоида живой схемой. Вы можете использовать действие чтобы совершить атаку ближнего боя по гуманоиду используя свой модификатор атаки заклинаниям. Цель должна совершить спасбросок Телосложения против вашего КС заклинания во время того как техно-органический вирус распространяется по её телу. При провале броска, цель получает 8к10 психического урона или половину при успехе. Кроме того, если цель провалила бросок, вы можете использовать действие, чтобы дать ей команду, так же как при использовании заклинания приказ. Цель получает помеху на спасбросок против этой команды. Вы можете приказывать цели в любое время до тех пор, пока она заражена.

После того как вы использовали эту способность, вы не можете использовать её снова, пока вы не закончите полный отдых, после чего цель исцеляется от техновируса. Инфекция также может быть исцелена заклинанием *малое восстановление*.

Дополнительная инвокация

Мистический стрелок

Необходимо: Пакт Клинка

Вы можете создавать оружие пакта, являющееся простым или боевым стрелковым оружием, вы можете превращать магическое огнестрельное оружие в оружие пакта.

Волшебник

Знание - сердце искусства колдовства, а современное окружение предлагает знание, о котором многие маги не могли и мечтать.

Традиция тайной магии: Техномантия

В отличие от более распространённых традиций, основанных на школах магии, традиция Техномантии не фокусируется на одном типе колдовства или магической энергии. Практики техномансии скорее озабочены тем, как их заклинания взаимодействуют с современной технологией. Техноманты используют технологию и как проводной канал и как место хранения магии.

Бонусное владение

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы получаете владение простым оружием и инструментами хакера!

Знаток технологии

Также на 2 уровне вы заменяете вашу книгу заклинаний на специально настроенное устройство хранения данных на ваш выбор, способное записывать волшебную информацию. Вычислительная сила устройства должна быть не меньше, чем у планшета. Единоновременно может быть настроено не более одного устройства. Заклинания могут быть скопированы в это устройство за половину цены копирования в книгу заклинаний.

Заклинание-программа

На 6 уровне вы можете поместить заклинание в электронное устройство на ваш выбор, таким образом что включение тумблера или поворот ключа активирует заклинание. Все переменные заклинания настраиваются во время прочтения.

Вычислительная сила устройства должна быть не слабее мобильного телефона.

Запрограммированное заклинание остаётся в устройстве 48 часов и исчезает после разрядки. Вы можете использовать это умение чтобы поместить заклинание только в одно устройство одновременно.

Активировать программное заклинание можете только вы. Если устройство будет уничтожено, запрограммированное заклинание будет потеряно.

Заклинание с концентрации, помещённое в устройство не может быть активировано, пока вы концентрируетесь на другом заклинании. Как только вы использовали это умение, вы не можете использовать его снова до завершения полного отдыха.

Онлайн колдовство

На 10 уровне вы можете читать заклинания через соединённые электронные устройство, включая камеры, мобильные телефоны и компьютеры. Например, если существо находится под наблюдением видеокамеры и вы можете видеть его на мониторе вы можете прочесть заклинание в компьютер и через камеру наложить его на это существо.

Если для заклинания необходимо видеть заклинателя, существо должно видеть вас, либо онлайн-трансляцию с вами. Если для заклинания необходимо слышать заклинателя, существо должно слушать вас, либо онлайн-трансляцию вашего голоса. Дальность заклинания подсчитывается от вас до устройства ввода и от устройства вывода до цели. Вы должны видеть или иначе определить местоположение существа. Эту способность можно использовать только для произнесения заклинаний с конкретной целью.

Эту способность можно использовать количество раз в день, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

~

©2015 Wizards of the Coast LLC

Узы с устройством

К 14 уровню вы научились оспечатывать следы своего сознания на электронные девайсы с достаточной вычислительной мощностью. Когда вы произносите заклинание, требующее концентрации, вы можете использовать устройство с вычислительной мощностью планшета или выше, чтобы поддерживать концентрацию на заклинании за вас. Вы должны нести или держать устройство. Если устройство уничтожено, отобрано у вас, уронено или выключено, концентрация оканчивается. Когда вы использовали эту способность, вы не можете использовать её снова, пока не закончите полный отдых.

Проверки навыков и инструменты хакера

Большинство персонажей в современных компаниях опытные в использовании компьютера, поэтому автоматически проходят проверки использования технологий для рутинных действий (найти информацию на жестком диске, использовать электронный прибор по назначению и т.д.) для более сложных задач (найти на компьютере скрытую информацию, восстановление удаленной информации и т.д.) персонаж должен совершить проверку интеллекта против КС установленного МП. Но некоторые из задач, такие как взлом защищенного компьютера, доступ к скрытому функционалу электронного прибора, или использование прибора не по назначению – требует специальных инструментов хакера.

Инструменты хакера. Этот комплект содержит аппаратуру и программное обеспечение необходимые для доступа к большинству компьютерных систем и электронных приборов.

Владение инструментами хакера позволяет вам прибавлять ваш навык мастерства к проверкам интеллекта вы совершаете при попытках подключиться или использоваться компьютерную систему или электронный прибор. Комплект удобно размещается в рюкзаке или ящике с инструментами.

Новые заклинания

Все заклинания доступны чародею, чернокнижнику и волшебнику.

Заклинания помеченные значком † также подойдут и паладину.

Трюки (0 круг)

Вкл/Выкл

1 круг

Непогрешимое реле

Удалённый доступ

2 круг

Мистическое хакерство

Цифровой фантом

Найти транспорт†

3 круг

Выведение из строя

Невидимость для камер

Защита от баллистики

4 круг

Призвать инфобота

Синхронность

Бэкдор системы

5 круг

Общение с городом

Отключение

Техномагия

Некоторые из заклинаний в этом разделе имеют специальную пометку: техномагия. Такие заклинания применяются как обычные, однако эта пометка означает что их магический эффект относится и взаимодействует с компьютерными системами и электронными приборами.

Мистическое хакерство

2 круг трансмутация (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: Вы

Компоненты: В, С, М (хакерские инструменты)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы получаете преимущество на все проверки Интеллекта при использовании хакерских инструментов для взлома программного шифра или онлайн безопасности при использовании незнакомой системы. Это заклинание также позволяет вам преодолеть защитные заклинания 2 круга и ниже

проверкой Интеллекта при использовании хакерских инструментов против КС спасброска читающего заклинание.

На более высоких уровнях. Когда вы читаете это заклинание используя слот 3 уровня или выше, вы можете попытаться контратаковать заклинание, установленное для защиты чужой системы если круг этого заклинания равен или меньше круга используемого вами.

Общение с городом

5 круг прорицание (ритуал)

Время подготовки: 1 минута

Дальность: Вы

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенно

Вы не на долго становитесь едины с городом и получаете знание о вашем окружении.

На поверхности это заклинание дает вам знание о зоне в радиусе одной мили от вас. В канализации или других подземных зонах вы получаете знание о зоне в радиусе 600 футов от вас.

Вы мгновенно получаете информацию о максимум трех параметрах о зоне из списка ниже:

- Ландшафт и наличие воды.
- Превалирующие постройки, растения, животные или разумные существа.
- Могущественные (КУ 1 или выше) феи, демоны, божественные существа, элементали или нежить
- Места влияния других планов существования
- Электрические потоки, беспроводные сигналы, активные транзитные линии и железнодорожные пути.

К примеру вы можете обнаружить местоположение сильного нежити, расположение большого источника электроэнергии или помех, и расположение местных парков.

Призвать умного бота

4 круг призыв (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

Вы касаетесь одного компьютеризированного прибора или компьютерной системы и призываете в него умного бота, который представляет собой полу разумную программу с навыками и способностями владения компьютерами зависящими от ваших. Пока действует заклинание, вы бонусным действием можете заставить бота выполнить задачу с прибором или системой в которую он призван, которая иначе бы потребовала затрат целого действия. Бот проходит проверки интеллекта используя ваш навык мастерства и ваши показатели навыков (включая владение хакерскими инструментами). Вы имеете телепатическую связь с ботом, на расстоянии до 500 футов от прибора или системы куда бот был призван. Если вы покинули пределы телепатической связи то бот пропадет через 2d4 раунда, как бы если бы закончилось время действия заклинания. Если вы успеете вернуться в пределы телепатической связи, связь мгновенно восстанавливается и заклинание продолжает поддерживаться. Бот привязан к системе или прибору в которую призван и остается там пока действие заклинания не закончится или он не будет развеян.

На высоких уровнях: Когда вы используете это заклинание используя ячейку 5 или выше, время заклинания увеличивается до 1 часа. Дополнительно пределы телепатической связи увеличиваются до 1000 футов, так же если вы покидаете эту зону – бот не исчезает а продолжает выполнять последнюю выданную ему задачу.

Цифровой фантом

2 круг ограждение (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: Вы

Компоненты: В, С, М (кусоч медного провода)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Это заклинание активно прячет ваше присутствие в компьютерной системе. На длительность заклинания вы и все другие пользователи вашей локальной сети на ваш выбор получают +10 к проверкам интеллекта чтобы избежать обнаружения администраторами, инфоботами, отслеживающими программами и т.д. Когда вы и

ваши избранные пользователи покидают систему в которой вы работаете во время действия заклинания все следы вашего присутствия в системе стираются.

Найти транспорт

2 круг призыв

Время подготовки: 10 минут

Дальность: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 8 часов

Вы вызываете дух, принимающий форму невоенного наземного автомобиля на ваш выбор, появляющийся в свободном месте в радиусе. Этот транспорт ничем не отличается от обычного, кроме своего божественного, феи ского или демонического происхождения (на ваш выбор). Вы имеете сверхъестественную связь с призванным автомобилем, которая позволяет вам водить лучше чем вы обычно способны. Пока вы водите призванную машину, вы считаетесь владеющим вождением этим типом транспорта и удваиваете ваш бонус мастерства при проверках, связанных с вождением. Пока вы за рулем, вы можете накладывать заклинания, накладываемые только на вас и на ваш автомобиль. Если машина опустится до 0 ОЗ она исчезает, не оставляя никакой физической формы. Вы также можете отозвать ее, используя действие. Вы не можете одновременно призвать более одной машины.)

На более высоких уровнях.

Если вы используете 3 круг или выше вы можете призвать невоенный водный транспорт, способный вместить до 6 средних существ. Если вы используете 5 круг или выше вы можете призвать невоенный воздушный транспорт, способный вместить 10 средних существ. Если вы используете 7 круг, вы можете призвать любой транспорт с одобрения МП.

Сбить настройки

3 круг зачарование (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация до 1 минуты

Это заклинание заставляет электрические приборы вести себя не адекватно, использовать подобные приборы становится невозможно.

Каждый электрический прибор в сфере радиусом 10 футов от точки которую вы выбрали в качестве центра для заклинания.

Прибор который не находится у существа автоматически подвергается эффекту этого заклинания. Если прибор находится у существа, то оно должно пройти проверку спас броска Мудрости или прибор будет подвержен эффекту заклинания.

В начале каждого вашего хода, бросьте d6 для каждого прибора под действием заклинания для того что бы определить его поведение.

Если не сказано иное то это поведение длится до начала вашего следующего хода пока заклинание действует.

1: Прибор выключается и должен быть перезапущен. Не совершайте бросков для этого прибора пока он не будет перезапущен.

2-4: Прибор не работает.

5: Прибор испускает мощный электрический заряд, подвергая его носителя (если таковой есть) и одно случайное существо в пределах 5 футов от него электрическому шоку. Каждое подвергнувшееся этому воздействию существо должно пройти проверку Ловкости против вашего КС заклинания, в случае провала оно получает 6d6 повреждений электричеством, или половину в случае успешного прохождения спас броска.

6: Прибор функционирует нормально.

На более высоких уровнях: Когда вы применяете это заклинание используя ячейку заклинаний 4 круга или выше, радиус сферы зоны действия заклинания увеличивается на 5 футов за каждый круг ячейки выше 3го.

Непогрешимое реле

1 круг прорицание (техномагия)

Время подготовки: 1 минута

Дальность: Вы

Компоненты: В, С, М (мобильный телефон)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

С помощью этого заклинания вы можете выбрать целью любое существо, с которым вы недавно говорили, до тех пор пока вы оба на одном плане существования. Когда вы произносите заклинание, ближайший функционирующий телефон или подобное устройство связи в радиусе 100 футов от цели начинает звонить. Если подходящего устройства нет, заклинание проваливается. Цель должна сделать успешный спасбросок Харизмы или быть вынужденным поднять трубку. После того как связь налажена, она остается кристально чистой и не может быть прервана до того как закончится разговор или длительность заклинания. Вы можете закончить разговор в любое время, но цель должна сделать успешный спасбросок Харизмы чтобы закончить его.

Невидимость для камер

3 круг иллюзия (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: 10 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек черной бумаги)

Длительность: концентрация до 1 минуты

До четырёх существ по вашему выбору в радиусе действия заклинания становятся невидимыми для камер и других электрических сенсоров, пока действует заклинание. Все что надето на существо или переносится им так же становится невидимо. Однако цели все еще видимы для обычного зрения.

Вкл./Выкл.

Трюк, трансмутация (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Этот трюк позволяет вам активировать или деактивировать любое электронное устройство в дальности действия, до тех пор пока у устройства есть чётко обозначенные функции включения и выключения, легкодоступные снаружи устройства. На любое устройство, которому необходимо программное выключение или включение не будет работать **ВКЛ/ВЫКЛ.**

Защита от пуль

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие

Дальность: касание

Компоненты: В, С, М (гильза)

Длительность: концентрация до 10 минут

Это заклинание зачаровывает плоть цели так, что она сопротивляется воздействию пуль. До конца заклинания, цель получает сопротивление ко всему не магическому баллистическому урону.

Удалённый доступ

1 круг трансмутация (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

Вы можете использовать любое устройство на расстоянии дальности так, словно оно у вас в руках. Это не эффект телекинеза. Скорее, это заклинание позволяет вам симулировать механические функции устройства электронно. Вам доступны только те функции устройства, которые были бы доступны при использовании вручную. Вы можете использовать удалённый доступ только с одним устройством одновременно.

Отключение

5 круг трансмутация (техномагия)

Время подготовки: 1 действие

Дальность: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация до 1 минуты

Это заклинание выключает все электрические приборы в зоне действия если они не находятся у существа или под его прямым контролем. Если приспособление же прибор находится у существа или под его прямым контролем, то существо должно пройти проверку Телосложения для того что бы предоставить отключение этого прибора. Пока действует это заклинание ни один прибор в зоне не может быть запущен или перезапущен.

©2015&Wizards of the Coast LLC

Синхронизация

4 круг зачарование

Время подготовки: 1 действие

Дальность: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация до 1 часа

Вы касаетесь существа и оно ощущает, как реальность немного смещается так, что бы работать в его пользу. Цель не испытывает излишних задержек. Светофоры на её пути всегда зеленые, лифты ожидают на нужном этаже, а такси всегда рядом. Цель может на полной скорости бежать сквозь плотную толпу, а атаки провоцируемые перемещением цели имеют помеху.

Синхронизация так же дает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности), т.к. цель всегда находит подходящее укрытие рядом если необходимо. Дополнительно у цели преимущество на все проверки связанные с вождением транспорта.

В случае когда два существа находятся под действием Синхронизации и соревнуются в чем либо описанном выше друг с другом, они соревнуются в проверке Харизмы каждый раз когда эффекты заклинания Синхронизация на них пересекаются.

Чёрный ход в систему

4 круг трансмутация (техномагия)

Время подготовки: 1 минута

Дальность: Вы

Компоненты: В, С, М (инструмент хакера)

Длительность: концентрация до 1 часа

Это заклинание позволяет вам обойти защиту системы и создать логин в чужой системе. Этот логин дает вам возможности уровня администратора на любом компьютере не зачарованном техномагией. Логин побеждает любое заклинание техномагии 3 круга или ниже.

Как только время действия заклинания заканчивается, логин и все привилегии стираются из системы. Однако в логах остается информация об активности пользователя, хотя

личность пользователя не может быть определена.

На более высоких уровнях: Когда вы используете это заклинание применяя ячейку заклинания 5 круга или выше, вы можете обойти любое техномагическое заклинание которое равно или ниже по кругу использованной вами ячейки.

Перевод: Айвендил, Ярослав
Марченко и неизвестный
15.03.2017