

Unearthed Arcana: Изобретатель (Artificer)

Тестовый материал

Данный материал представлен для теста и подачи новых идей для вашего воображения. Игромеханическая информация представлена в форме набросков, пригодных к использованию в вашей кампании, но до конца не оттестирована. Этот материал не является официальными правилами. По этой причине данный материал не разрешен к использованию в событиях D&D Adventurers League.

Гномша сидит, сгорбившись над верстаком, осторожно используя иглу и нить вышивая руны на кожаном мешочке. Она завершает работу и мешок содрогается, эхо громкого хлопка прокатывается по комнате, когда начинает работать портал в подпространство, укрытое в сумке. Новая Сумка хранения готова и взгляд швеи светится гордостью.

Рычащий от голода тролль нависает над дварфом, который вытягивает длинную металлическую трубку из отделения на поясе. С громовым ревом, из трубы извергается сгусток пламени, и рычание тролля превращается в крики паники, переходящие в бегство.

Эльфийка карабкается вверх по стене замка, люди барона фон Хендрика, за её спиной, всё ближе. Достигнув бойницы, она достаёт из сумки три флакона, смешивает их содержимое в мешке и бросает его на преследователей. Мешок лопается под ногами, облив их густым черным клеем, предоставляя лишнее время для побега.

Создатели наполненных магией предметов, изобретатели определяются своей находчивостью. Как и волшебники, они видят магию как сложную систему, ждущую чтобы быть расшифрованной и контролируемой с помощью тщательного изучения и исследования.

Правда, изобретатели сосредотачиваются на создании новых, чудесных магических предметов. На их взгляд, заклинания являются слишком эфемерными и временными. Вместо этого, они стремятся создавать надёжные и полезные предметы.

Хитрые Изобретатели

Каждый ремесленник определяется конкретным ремеслом. Изобретатели рассматривают освоение основных методов ремесла как первый шаг к истинному прогрессу, изобретению новых методов и подходов. Некоторые умельцы-инженеры, ученики изобретений и войн, делают смертоносное

огнестрельное оружие, которое они могут усилить магией. Другие идут путём алхимии. Используя свои знания магии и различных экзотических ингредиентов, они создают зелья и иные предметы, помогающие в их приключениях. Алхимия и инженерия являются двумя наиболее распространенными областями исследования для изобретателей, но существуют и другие.

Всех изобретателей объединяет их любопытство и находчивая натура. Для них магия - развивающееся искусство, передовое направление, движущееся вперёд с каждым годом. Изобретатели понимают значения новшеств и открытий. Эта склонность заставляет их искать приключения. Скрытые руины могут скрывать забытый магический предмет или великолепно изготовленное зеркало, идеально подходящее для магического усиления.

Изобретатели зарабатывают уважение и известность среди людей, раскрывая новые знания и способы создания вещей.

Напряжённое соперничество

Изобретателями владеет стремление расширять и углублять свои познания, порождая интенсивные исследования. Изобретатель, который слышит вест о вновь открытых магических предметах, должен действовать быстро, чтобы получить их, прежде чем любой соперник. Добро-направленные изобретатели возвращают приключенцам исследованные предметы или предлагают в обмен на них золото и иные свои находки, если владельцы готовы расстаться с предметом. Злые же не испытывают никаких проблем с совершением преступления, чтобы получить то, что они хотят. Почти каждый изобретатель имеет хотя бы одного соперника, которого они стремятся перещегоолять на каждом шагу. К тому же, умельцы, со сходными убеждениями и интересами, объединяются в свободные гильдии. Они делятся своими открытиями и работают вместе, чтобы проверить свои теории и опередить своих соперников.

Создание Изобретателя

При создании персонажа подумайте о предыстории и стимуле для приключений. Кто является соперником персонажа? Каковы его отношения с изобретателем или ремесленником, который научил его основам? Поговорить с ДМ'ом о роли изобретателей в кампании, с какими организациями и НИП вы можете иметь связи.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать изобретателя, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашего Интеллекта должно быть наивысшее значение, следующим по величине должно быть Телосложение или Ловкость. Во-вторых, выберите предысторию «гильдейский ремесленник».

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Изобретатели обладают следующими умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень изобретателя. Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения. Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень изобретателя после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие и средние доспехи

Оружие: Простое оружие

Инструменты: Воровские инструменты и два любых других набора на выбор.

Спасброски: Интеллект, Телосложение **Навыки:** Выберите три навыка из следующих: Анализ, История, Ловкость рук, Магия, Медицина, Обман, Природа, Религия.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) ручной топор и легкий молот или б) 2 любых простых оружия
- а) лёгкий арбалет и 20 болтов
- а) чешуйчатый доспех или б) проклёпанный кожаный доспех
- Воровские инструменты и набор исследователя подземелий

Специализация Изобретателя

На 1 уровне вы выбираете свою специализацию: Алхимик или Оружейник, оба направления подробно описаны в конце описания класса. Ваш выбор предоставляет вам умения на 1-м и 3, 9, 14 и 17 уровнях.

Анализ магических предметов

Начиная с 1-го уровня, Ваше понимание магических предметов позволяет вам анализировать и понимать их секреты. Вы знаете заклинания *Обнаружение магии* и *Опознание*, и вы можете использовать их как ритуал. Эти заклинания считаются заклинаниями

Изобретатель

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заклинания	—Ячейки на уровень заклинаний—			
				1	2	3	4
1	+2	Специализация Изобретателя, Анализ Магических Предметов	—	—	—	—	—
2	+2	Эксперт в инструментах, Чудесное Изобретение	—	—	—	—	—
3	+2	Умение специальности, Использование заклинаний	3	2	—	—	—
4	+2	Наделить магией, Увеличение характеристик	4	3	—	—	—
5	+3	Улучшенная настройка, Чудесное Изобретение	4	3	—	—	—
6	+3	Механический прислужник	4	3	—	—	—
7	+3	—	5	4	2	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	6	4	2	—	—
9	+4	Умение специальности	6	4	2	—	—
10	+4	Чудесное Изобретение	7	4	3	—	—
11	+4	—	8	4	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	3	—	—
13	+5	—	9	4	3	2	—
14	+5	Умение специальности	10	4	3	2	—
15	+5	Улучшенная настройка, Чудесное Изобретение	10	4	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	11	4	3	3	—
17	+6	Умение специальности	11	4	3	3	—
18	+6	Увеличение характеристик	11	4	3	3	—
19	+6	—	12	4	3	3	1
20	+6	Душу в изобретения, Чудесное Изобретение	13	4	3	3	1

Изобретателя. Вам не нужно иметь материальный компонент для заклинания

Опознание.

Эксперт в инструментах

Начиная со 2-го уровня, ваш бонус мастерства удваивается при любой проверке, которая использует любое из владений инструментом, что вы получаете от этого класса.

Чудесное изобретение

На 2 уровне, вы получаете возможность создать наделённый магией предмет. Выберите его из списка 2-го уровня, приведённого ниже. Создание предмета представляет собой трудную задачу. Когда вы получаете магический предмет от этого умения, он отражает долгие часы изучения, работ и экспериментов, которые позволили вам завершить изобретение. Вы проводили эти работы в свободное время, и завершили их когда получили должный уровень.

Вы получаете еще один предмет на выбор, когда достигаете определенного уровня в этом классе: 5, 10, 15 и 20 уровни. Выбранный вами предмет должен быть в списке вашего или более низкого уровня.

Описание предметов можно посмотреть в Книге Мастера.

2 уровень: Камни послания, Ночные очки, Парящая сфера, Сумка хранения, Шапка подводного дыхания.

5 уровень: Алхимический сосуд, Верёвка лазанья, Волшебная палочка Обнаружения магии, Волшебная палочка Секретов, Кольцо плаванья, Мантия полезных предметов, Фонарь обнаружения, Шлем понимания языков.

10 уровень: Графин бесконечной воды, Колокольчик открытия, Очки детального зрения, Складная лодка, Сумка с бобами, Удобный рюкзак Хеварда.

15 уровень: Брошь защиты, Наручи стрельбы из лука, Помело полёта, Сапоги ходьбы и прыжков, Туфли паука, Шапка маскировки.

20 уровень: Камень сияния, Кольцо защиты разума, Кольцо прыжков, Крылья полёта, Очки орлиного зрения, Перчатки ловли снарядов, Перчатки плаванья и лазанья.

Использование заклинаний

Как часть вашего исследования магии, вы получаете возможность произносить заклинания

с 3-го уровня. Заклинания, которые вы узнаете, имеют ограниченную область применения, в первую очередь, связанную с изменением существ и объектов или созданием предметов. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний Изобретателя в конце документа.

Ячейки заклинаний

Таблица «Изобретатель» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки по окончании продолжительного отдыха. Например, если вы знаете заклинание 1 уровня огненные ладони, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете три заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний Изобретателя. Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний заменить на другое из списка, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

Вы используете Интеллект для сотворения заклинаний Изобретателя. Ваше понимание теоретической магии позволяет вам творить заклинания. Вы используете Интеллект, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.

Кроме того, вы используете Интеллект при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства +
модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства
+ модификатор Интеллекта

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве фокусировки для заклинаний Изобретателя.

Наделить магией

Начиная с 4-го уровня, вы получаете возможность направить ваши заклинания Изобретателя на объекты для последующего использования. Когда вы применяете заклинание Изобретателя со временем применения 1 действие, вы можете увеличить длительность сотворения на 1 минуту. Во время применения заклинания, Вам также нужно держать не магический предмет, вы расходуете ячейку заклинания как обычно, но эффекты заклинания не происходят. Вместо этого заклинание заряжается в предмет, если он до этого уже не содержал магию от этого умения, для дальнейшего использования. Любое существо, если его Интеллект не меньше 6, держащее данный предмет может активировать действием данное заклинание. Заклинание использует вашу способность колдовства, для эффектов направленный на существо, активировавшее предмет. Если заклинание направлено больше чем на одно существо, активировавший предмет выбирает дополнительные цели. Если заклинание имеет область воздействия, то её центром считается зачарованный предмет, если заклинание применяется на себя, то то эффекты накладываются на активировавшего магию. Когда вы, таким образом, заряжаете заклинание, оно должно быть использовано в течение 8 часов. По истечении этого времени, его магия исчезает. Подобным образом можно наделить магией только ограниченное число предметов, равное вашему модификатору Интеллекта.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 18 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превышать 20.

Улучшенная настройка

На 5-м уровне понимание магических предметов позволяет вам упростить их использование. Теперь вы можете настроиться на четыре, а не три магических предмета одновременно. На 15-м уровне вы можете настроиться на 5 предметов.

Механический прислужник

На 6 уровне, ваши исследования и мастерство в ремесле позволяют произвести механического слугу. Слуга - это конструкция, которая повинуется без колебаний вашим командам и защищает вас в бою. Хотя магия послужила для его создания, сам по себе прислужник не волшебный. Предполагается, что вы работали над слугой уже довольно давно, заканчивая его в течение короткого или длительного отдыха после достижения 6-го уровня.

Выберите большого зверя с уровнем опасности (CR) 2 или меньше. Слуга использует статистику этого зверя, но может выглядеть, как вам нравится, пока его форма подходит для своих характеристик. Он имеет следующие изменения:

- Тип изменяется со зверя на конструкт
- Он не может быть очарован
- Иммуитет к урону ядом и состоянию Отравлен
- Тёмное зрение с дальностью 60 футов, если уже не имеет
- Он понимает языки, на которых вы говорите в момент создания, но не может говорить
- Если вы являетесь объектом атаки ближнего боя, и слуга находится в пределах 5 футов от нападающего, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы дать слуге команду атаковать, используя свою реакцию, совершив атаку ближнего боя против нападающего.

Прислужник подчиняется вашим приказам в меру своих способностей. В бою, он имеет собственную инициативу и свой набор действий. Если слуга будет убит, он может быть возвращен к жизни с помощью обычных средств, таких как заклинание Оживление. Кроме того, в течение длительного отдыха вы можете восстановить убитого слугу, если вы имеете доступ к его телу. Он возвращается к жизни с 1 хитом в конце отдыха. Если слугу невозможно восстановить, вы можете создать нового за одну неделю работы (8 часов каждый день) и 1000 зм сырья.

Душу в изобретения

На 20-ом уровне, Ваше понимание магических предметов не имеет себе равных, позволяя вам смешивать свою душу с предметами, настроенными на вас. Вы можете настроить на себя до шести магических предметов одновременно. Кроме того, вы получаете +1 бонус на все спасброски за каждый волшебный предмет, на который вы сейчас настроены.

Специализация Изобретателя

Изобретатели имеют различные специализации, в зависимости от их интересов. Здесь представлены два самых распространенных пути, алхимика и инженера

Алхимик

Алхимик является экспертом в сочетании экзотических реактивов для изготовления различных веществ от исцеляющего зелья, способного в момент затянуть рану, до липкой слизи, что замедляет существ.

Сумка алхимика

На 1 уровне вы получаете Сумку алхимика, мешочек реагентов, которые используются для создания различных смесей. Мешок и его содержимое являются волшебными, и эта магия позволяет вытащить именно те материалы, которые необходимы для Алхимических Формул, описанных ниже. После использования одного из этих вариантов, сумка восстанавливает потраченные компоненты.

Если вы потеряете эту сумку, вы можете создать новую в течение трех дней (по восемь часов каждый день), потратив кожи, стекла и другого сырья на сумму 100 зм.

Алхимические формулы

На 1-м уровне, вы знаете три Алхимических формулы: *Алхимическая кислота*, *Алхимический огонь* и ещё одна на выбор. Вы узнаете дополнительные формулы на 3-м, 9-м, 14-м и 17-м уровнях.

Для применения любой формулы вы должны использовать сумку алхимика. Если формула требует спасбросок, то он равен 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта.

Алхимическая Кислота. Действием, вы можете достать из своей сумки алхимика ампулу с кислотой, и бросить пузырёк в существо или объект, в пределах 30 футов от вас (флакон и его содержимое исчезнет, если не использовать пузырек до конца текущего хода). Флакон разбивается при ударе. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости или получить 1к6 урона кислотой. Объектам автоматически наносится максимальный ущерб.

Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе: 3 уровень (2к6), 5 уровень (3к6), 7 уровень (4к6), 9 уровень (5к6), 11 уровень (6к6), 13 уровень (7к6), 15 уровень (8к6), 17 уровень (9к6) и 19 уровень (10к6).

Алхимический огонь. Действием, вы можете достать из своей сумки алхимика флакон нестабильной жидкости, и бросить пузырек в существо или объект в пределах 30 футов от вас (флакон и его содержимое исчезнет, если не использовать пузырек до конца текущего хода). При ударе происходит взрыв с радиусом 5 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости или получить 1к6 урона огнём.

Урон этой формулы увеличивается на 1к6, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе: 4 уровень (2к6), 7 уровень (3к6), 10 уровень (4к6), 13 уровень (5к6), 16 уровень (6к6) и 19 уровень (7к6).

Дымовая палка. Действием, вы можете достать из своей сумки алхимика палку, производящую шлейф густого дыма. Вы можете удерживать палку или бросить её к точке, до 30 футов, как часть действия, используемого для её производства. Площадь в 10 футов вокруг палки наполнена густым дымом, который блокирует зрение, в том числе Тёмное зрение. Палка и дым сохраняются в течение 1 минуты, а затем исчезают. После использования этой формулы вы не можете сделать это снова в течение 1 минуты.

Исцеляющее зелье. Действием, вы можете достать из своей сумки алхимика пузырек с целебной жидкостью. Существо может действием выпить его и восстановить 1к8 хитов. Флакон затем исчезает. Как только существо восстанавливает хиты этой алхимической формулой, оно не может сделать это снова, пока это не закончит длительный отдых. Если зелье не используется, флакон и его содержимое исчезнет через 1 час. Пока флакон существует, вы не можете использовать эту формулу.

Эффект этой формулы увеличивается на 1к8, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе: 3 уровень (2к8), 5 уровень (3к8), 7 уровень (4к8), 9 уровень (5к8), 11 уровень (6к8), 13 уровень (7к8), 15 уровень (8к8), 17 уровень (9к8) и 19 уровень (10к8).

Зелье стремительного шага. Бонусным действием, вы можете достать из своей сумки алхимика пузырёк, наполненный бурой пузырящейся жидкостью. Действием существо может выпить его. Это увеличивает скорость существа на 20 футов в течение 1 минуты, а пузырек исчезает. Если не использовать зелье, флакон и его содержимое исчезает через 1 минуту. После использования этой формулы вы не можете сделать это снова в течение 1 минуты.

Опутывающая сумка. Действием, вы можете достать из своей сумки алхимика мешок, наполненный чёрной липкой смолой, и бросить его в точку на земле в пределах 30 футов от себя (мешок и его содержимое исчезнет, если не использовать пузырек до конца текущего хода). Мешок лопаётся при ударе и покрывает землю в радиусе 5 футов липкой слизью. Местность становится труднопроходимой на 1 минуту, и любое существо, которое начинает свой ход на земле в этом районе снижает свою скорость вдвое в этот ход. После использования этой формулы вы не можете сделать это снова в течение 1 минуты.

Громовой камень. Действием, вы можете достать из своей сумки алхимика кристаллический осколок и бросить его в существо, объект или поверхность в пределах 30 футов от вас (кристалл исчезнет, если не использовать пузырек до конца текущего хода). Осколок разлетается при ударе, вызывая взрыв энергии. Каждое существо в пределах 10 футов от точки воздействия, должен совершить спасбросок Телосложения или быть сбитым с ног и отброшено на 10 футов от этой точки.

Оружейник

Мастер инженерии, создающий в кузне огнестрельное оружие, работающее на сочетании науки и магии.

Мастер кузнец

Когда вы выберете эту специализацию на 1 уровне, вы приобретаете навыки работы с Инструментами Кузнеца и узнаете заговор *Починка*.

Громовое орудие

На 1 уровне вы выковываете смертоносное огнестрельное оружие, используя комбинацию тайной магии и знаний металлургии и инженерии. Это оружие называется громовым орудием. Это свирепое оружие, которое стреляет свинцовыми пулями, с легкостью пробивающими броню.

Вы получаете владение громовым орудием. Это огнестрельное двуручное оружие дальнего боя, которое наносит 2к6 колющих повреждений. Нормальный диапазон составляет 150 футов, а максимальная дальность 500 футов. После выстрела, оно требует перезарядки бонусным действием.

Если вы потеряете своё орудие, вы можете создать новое в течение трех дней (по восемь часов работы каждый день), потратив металла и другого сырья на сумму 100 зм.

Чародейский склад

На 1 уровне вы получаете кожаный мешок используемый для того чтобы нести инструменты и боеприпасы для громового орудия. Ваше хранилище включает в себя порох, свинцовую дробь и других материалы, необходимые, чтобы держать это оружие в рабочем состоянии.

Вы можете использовать Чародейский склад, чтобы произвести боеприпасы для вашего орудия. По окончании каждого продолжительного отдыха вы можете магическим образом производить 40 зарядов. После каждого короткого отдыха, вы можете произвести 10 зарядов.

Если вы потеряете свой чародейский склад, вы можете создать новый как часть продолжительного отдыха, используя кожи и другого сырья на 25 зм.

Распространяющийся гром

На 3-м уровне вы можете направить канал громовой энергии в ваше громовое орудие. Как действие, вы можете сделать специальную атаку с орудием, которая наносит дополнительно 1к6 урона звуком при попадании.

Этот дополнительный урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе: 5-й уровень (2к6), 7-го уровня (3к6), 9-го уровня (4к6), 11-й уровень (5к6), 13-й уровень (6к6), 15-й уровень (7к6), 17-й уровень (8к6) и 19-го уровня (9к6).

Ударная волна

Начиная с 9-го уровня, вы можете фокусировать канал чистой энергии в вашем орудии. Действием вы можете сделать специальную атаку им. Вы развяжете заряд из орудия в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Силы против сложности ваших заклинаний. При провале цель получает 2к6 урона силой и толкается на 10 футов от вас.

Этот урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе: 13-го уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Пробивающий выстрел

Начиная с 14 уровня, вы можете провести энергию молнии через ваше громовое орудие. Действием вы можете сделать специальную атаку им. Вы выпускаете из орудия поток молний, 5 футов шириной и 30 футов длиной. Каждое существо в этой области должно

сделать спасбросок Ловкости против сложности ваших заклинаний. При провале цель получает 4к6 урона молнией.

Этот урон увеличивается до 6к6, когда вы достигнете 19-го уровня в этом классе.

Взрывной выстрел

Начиная с 17-го уровня, вы можете направить огненную энергию в ваше оружие. Как действие, вы можете сделать специальную атаку им, запустив взрывчатый снаряд. Он детонирует в точке в пределах диапазона, покрывая радиус 30 футовой сферы. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости против сложности ваших заклинаний. При провале цель получает 4к8 повреждений от огня.

Заклинания Изобретателя

1 уровень

Лечение ран
Маскировка
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сигнал тревоги
Скороход
Убежище
Щит веры

2 уровень

Вечный огонь
Видение невидимого
Волшебный замок
Защита от яда
Левитация
Магическое оружие
Малое восстановление
Невидимость
Подмога
Размытый образ
Смена обличья
Паук
Трюк с верёвкой
Тёмное зрение
Увеличение/уменьшение
Улучшение характеристики

3 уровень

Возрождение
Защита от энергии
Газообразная форма
Мерцание
Охранные руны
Подводное дыхание
Полёт
Ускорение
Хождение по воде

4 уровень

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