

Unearthed Arcana: Подклассы, часть 2

В этом документе представлены новые возможности развития персонажей в классах Бард, Жрец и Чародей.

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Бард

На 3 уровне Бард получает особенность Коллегия Бардов. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Коллегия Созидания.

Коллегия Созидания

Барды верят, что Мультивселенная была создана при помощи слов и звуков, эзотерической гармонии, которая продолжает звучать до сих пор и носит название Песнь Созидания. Барды Коллегии Созидания черпают эту древнюю энергию через свои выступления, танцы, музыку или песни ради создания того, что им нужно сильнее всего.

Участники Коллегии Созидания могли получить свои способности во время путешествия по другим мирам или планам существования. Те, кто видели множественность реальности, научились заглядывать в истину, таящуюся внутри смертных. Также Бард может чувствовать себя не на своем месте, находясь на домашнем плане, реальности или времени, что позволяет им менять реальность вокруг них. Вне зависимости от того, откуда именно Бард черпает свои силы, другие исполнители могут тянуться к ним, чтобы либо узнать их

секреты, либо положить конец их опасным манипуляциям с Песней Созидания.

Ноты Потенциала

3 уровень, особенность Коллегии Созидания

Вы можете взаимодействовать с Песней Созидания и призывать музыкальные ноты возможностей.

Каждый раз, когда вы даруете существу Бардовское вдохновение, вы можете создать Ноты Потенциала. Ноты крутятся вокруг существа на расстоянии 5 футов. Ноты считаются Крошечным, неосязаемым и неуязвимым объектом. Он будет находиться на орбите вокруг существа, пока оно не потратит кость Бардовского вдохновения. Существо с Нотой Потенциала может использовать ее несколькими способами:

Ноты Разрушения. Сразу же после того, как существо совершает бросок кости Бардовского вдохновения, чтобы добавить выпавшее значение к броску атаки, существо может использовать Ноту и выпустить волну звука. Каждое существо в пределах 5 футов должно пройти испытание по Выносливости против сложности заклинаний Барда или получит урон громом, равный значению на кости Бардовского вдохновения.

Ноты защиты. Сразу же после того, как существо совершает бросок кости Бардовского вдохновения, чтобы добавить выпавшее значение к броску испытания, существо может использовать Ноту и получить временное количество пунктов здоровья, равное значению на кости Бардовского вдохновения + вашему модификатору Харизмы. Предполагается, что у существа нет временных пунктов здоровья на момент использования Ноты.

Ноты вдохновения. Когда существо совершает бросок кости Бардовского вдохновения, чтобы добавить выпавшее значение к проверке навыка, существо может использовать Ноту и перебросить кость Бардовского вдохновения. Существо должно использовать второе выпавшее значение.

Выступление во имя Созидания

6 уровень, особенность Коллегии Созидания

Ваше выступление может манипулировать магией созидания, временно изменяя мир вокруг вас. В качестве действия вы можете создать один немагический предмет по вашему выбору в незанятом пространстве в пределах 10 футов от вас. Предмет появляется на поверхности или жидкости, которая сможет его удержать. Стоимость предмета в золотых монетах (зм) не должна превышать десятикратное значение уровня Барда, а сам предмет не может быть больше 10-футового куба. Примеры предметов, которые вы можете создать, можно найти в разделах «Броня и щиты», «Оружие», «Снаряжение искателей приключений» в пятой главе *Книги Игрока*.

Созданный предмет исчезает в конце вашего следующего хода, если только вы не тратите действие, чтобы он продолжил существовать. Каждый раз, когда вы используете действие подобным образом, длительность существования предмета продлевается до конца вашего следующего хода, вплоть до 10 минут. Если вы поддерживаете существование предмета в течение полных 10 минут, предмет будет существовать в течение часов, равных вашему уровню Барда.

Создав предмет при помощи этой особенности, вы не можете повторить это действие снова до конца долгого отдыха или до тех пор, пока вы не потратите ячейку заклинания 3 круга или выше, чтобы использовать эту особенность. У вас может быть только один предмет, созданный этой особенностью. Если вы используете действия, имея при себе созданный предмет, то первый предмет незамедлительно исчезнет.

Пробуждающее выступление

14 уровень, особенность Коллегии Созидания

Ваше мастерство познания Песни Созидания позволило вам пробуждать жизнь в предметах. Когда вы создаете немагический предмет при помощи особенности Выступления во имя Созидания, в котором вы можете поселить жизнь. Танцующий предмет находится под вашим контролем до тех пор, пока он не исчезнет или до тех пор, пока его пункты здоровья не будут снижены до 0.

Во время битвы пробужденный предмет имеет такую же инициативу, что и вы, однако он ходит сразу же после вас. Он может двигаться и использовать реакции самостоятельно, однако в свой ход он совершает только действие Уклонение, если вы не потратите в свой ход бонусное действие, чтобы приказывать ему выполнить одно из действий, описанных в блоке характеристик, или Рывок, Отступление, Помощь, Засада или Поиск. Когда вы используете Бардовское вдохновение, вы можете отдать оживленному предмету команду, которую он будет выполнять, в качестве части бонусного действия.

Танцующий предмет

Большой или меньше конструктор, нейтральный

Класс брони 16 (природная броня)

Пункты здоровья Равные пятикратному значению вашего уровня в классе

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Испытания Сил +9, Вын +8

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состояниям обморожение, усталость, отравление, испуг

Чувства ночное зрение 60, Пассивное внимание 10

Бесконечный вальс. Сразу же после того, как предмет делает сокрушительный удар, оно может совершить действие Уклонение в качестве бонусного действия.

Неизменная форма. Этот предмет получает иммунитет к любым заклинаниям и эффектам, которые изменили бы его форму.

Действия (требуют вашего бонусного действия)

Усиленный сокрушительный удар. Атака оружием ближнего боя: ваш модификатор атаки заклинанием на попадание, зона досягаемости 5 футов, одна цель, которую вы можете видеть. *Попадание:* 2d8 + ваш модификатор Харизмы урона силой.

Жрец

На 1 уровне Жрец получает особенность Божественный Домен. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Домен Любви.

Домен Любви

Любовь существует во многих формах. Сострадание, безрассудная страсть, дружеская привязанность и страстная любовь — все это лишь несколько ее граней. Какую бы форму не обретали чувства, боги любви усиливают связь между возлюбленными.

Божества любви

Божество	Пантеон
Афродита	Греческий
Бальдр	Норвежский
Болдрей	Эберрон
Бэрронар Истинное Серебро	Дварфийский
Михрисс	Серый Ястреб
Мишакал	Сага о Копье
Сунни	Забытые Королевства
Фрея	Норвежский
Ханали Селани	Эльфийский
Хатхор	Египетский
Цирроллали	Полуросликов
Шариндлар	Дварфийский
Шеяна Льяная Прядь	Гномский
Энгус	Кельтский

Жрецы этих богов организуют браки и другие обычаи по объединению семей, но они также способны развить дружеские отношения и дух товарищества. Их божественные благословения поддерживают и защищают союзников в сражении при помощи этих крепких уз. Они пробуждают необузданную страсть, чтобы подстегнуть союзников и посрамить врагов.

Заклинания Домена Любви

Уровень Жреца	Заклинание
1	Героизм, Приворот гуманоида
3	Захватывающая речь, Защитные узы
5	Завораживающий узор, Светоч надежды
7	Аура чистоты, Замешательство
9	Высшее восстановление, Паралич чудовища

Ободряющая связь

1 уровень, особенность Домена Любви

Вы можете создать между союзниками связь, которая расширит их возможности. В качестве действия вы можете выбрать двух согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас (целью можете быть и вы), и создать магическую связь между ними. Пока связанные существа находятся друг от друга на расстоянии в пределах 30 футов, каждое существо может бросить d4 и добавить выпавшее значение к броску атаки, проверке характеристик или испытанию, который оно совершает. Каждое существо может добавить d4 не более одного раза за ход. Связь длится 1 час или пока вы не используете эту особенность снова.

Вы можете использовать эту особенность один раз. Вы восстанавливаете возможность ее применения после долгого отдыха. Вы также можете потратить ячейку заклинания, чтобы воспользоваться особенностью снова.

Проведение энергии: Импульсивная безрассудная страсть

1 уровень, особенность Домена Любви

Вы можете использовать Проведение энергии, чтобы сокрушить существо вспышкой коротких, но очень сильным желанием восхищаться вами и броситься к вам для защиты от угроз. В качестве действия покажите свой символ религии и выберите существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Это существо совершает испытание по Мудрости.

Существо может решить провалить испытание намеренно. При успехе существо не подвергается действию эффекта. При провале существо считается замороженным вами до начала вашего следующего хода. Существо также должно незамедлительно потратить реакцию, чтобы совершить атаку против цели, которую выберите вы. Если нет доступных целей, то существо тратить реакцию, чтобы восхититься вами.

Узы устойчивости

6 уровень, особенность Домена Любви

Узы, которые вы создаете между существами, защищают их от вреда. Пока существо, связанное особенностью Ободряющая связь, находится в пределах 30 футов от связанного с ним существом, существо может использовать реакцию, чтобы даровать устойчивость ко всему урону другому существу, когда другое существо получает урон. Устойчивость длится до окончания текущего хода.

Мощное заклинательство

8 уровень, особенность Домена Любви

Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который вы наносите заговорами жреца.

Сплоченное единство

17 уровень, особенность Домена Любви

Связи, которые вы создаете, простираются на большие расстояния. Существа, находящиеся под действием вашей особенности Узы Ободряющая связь, а также особенности Узы устойчивости, получают бонусы от особенностей до тех пор, пока они находятся на одном плане существования. Дополнительно, когда пункты здоровья существа, выбранного вашей особенностью Ободряющая связь, опускаются до 0, связанное с ним существо получает описанные ниже преимущества на 1 минуту или до тех пор, пока первое существо не восстановит как минимум 1 пункт здоровья:

- Существо получает преимущество к броскам атаки, проверкам навыков и прохождению испытаний;

- Существо получает устойчивость ко всему урону;
- В качестве действия существо может коснуться связанного с ним существа чтобы потратить и совершить бросок любого количества Костей здоровья. Связанное с этим существом существо восстанавливает количество пунктов здоровья, выпавшее на Костях здоровья.

Чародей

На 1 уровне Чародей получает особенность Происхождение чар. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Душа, Заводной Механизм.

Душа, Заводной Механизм

Будучи планом наивысшего порядка, Механус — это мир, находящийся под наблюдением богоподобного существа по имени Праймус, чьи действия и расчеты просто непостижимы. Вы, или кто-то другой из вашей родословной, замешан в одной из махинаций лидеров модронов. Возможно, вы попали под действие артефакта, созданного Праймусом, или же ваши предки в каком-то смысле приняли участие в Великом Марше Модронов.

Мощь Механуса может казаться странной и чуждой для других, но для вас она является частью огромной и великолепной системы, которую другие просто не в состоянии осознать. Для вас будет доступна возможность совершить выбор или бросить кость для определения Проявления Механуса, чтобы создать связь с проявлениями этого плана во время сотворения заклинаний.

Проявления Механуса

d6 Проявление

- | | |
|---|---|
| 1 | Огромные призрачные зубчатые колеса появляются за вашей спиной. |
| 2 | Стрелки часов появляются в ваших глазах. |
| 3 | Ваша кожа сияет золотым металлическим блеском. |
| 4 | Ваши черты становятся неестественно угловатыми, словно становясь геометрическими объектами. |

- 5 Ваша магическая фокусировка принимает вид Нерестильного камня или любого другого творения Праймуса.
- 6 Звон часов может быть слышен вами, а также тем, на кого направлено заклинание.

Восстановление баланса

1 уровень, особенность Души, Заводной Механизм

Ваша связь с миром абсолютного порядка позволяет вам уравнивать хаотичные моменты. Когда существо, которое вы можете видеть, должно вот-вот совершить бросок атаки, проверку характеристики или пройти испытание, вы можете использовать реакцию и дать этому существу преимущество и помеху.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения особенности после долгого отдыха.

Подсказка по правилам: Преимущество и помеха

Если нечто дает вам еще одно преимущество или помеху, то у вас бонус или штраф может быть только один раз. Если у вас есть преимущество и помеха у одного броска, они отменяют друг друга.

Оплот порядка

6 уровень, особенность Души, Заводной Механизм

Вы можете окутать существо мерцающим щитом порядка. В качестве действия вы можете потратить от 1 до 5 очков чар, чтобы создать магический барьер вокруг вас или другого существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Оберег держится до тех пор, пока вы не закончите долгий отдых или не примените эту особенность повторно.

Барьер представляет из себя количество костей d6, равное затраченному количеству очков чар. Когда окруженное барьером существо получает урон, оно может потратить реакцию, чтобы потратить

какое-то количество этих костей, бросить их и снизить получаемый урон на суммарное значение на потраченных костях.

Транс порядка

14 уровень, особенность Души, Заводной Механизм

Вы получаете способность войти в состояние, которое даст вам сознание часового механизма, при помощи действия. В течение следующей 1 минуты броски атаки по вам не могут быть совершены с преимуществом, а каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки, проходите проверку навыка или испытание, вы можете считать, что броски ниже 9 на d20 считаются как 10.

Используя эту особенность, вы больше не сможете применить ее повторно до окончания долгого отдыха или до тех пор, пока не потратите 5 очков чар на ее использование.

Кавалькада с часовым механизмом

18 уровень, особенность Души, Заводной Механизм

Вы призываете духов порядка, чтобы восстановить баланс вокруг вас. В качестве действия вы призываете духов в 30-футовом кубе, который отсчитывается от вас. Духи выглядят как модроны или другие конструкты на ваш выбор. Эти существа нематериальны и неуязвимы, они работают быстро и эффективно, а также создают следующие эффекты в кубе до тех пор, пока не исчезнут.

- Каждое живое существо, имеющее 0 пунктов здоровья в кубе, становится стабилизированным;
- Все поврежденные объекты, находящиеся целиком в кубе, восстанавливаются;
- Каждое заклинание 5 круга и меньше в зоне действия куба оканчивает свое воздействие на существо и объекты.

Используя эту особенность, вы больше не сможете применить ее повторно до окончания долгого отдыха или до тех пор, пока не потратите 5 очков чар на ее использование.