

Unearthed Arcana: Чародей

Происхождение чародея

На первом уровне чародей выбирает источник, из которого он черпает свою силу. Новые типы происхождения под эту черту: Избранная душа, Магия Феникса, Морская магия и Магия камня.

Избранная душа

Иногда искра магии, питающая чародея, исходит от божественного начала, мерцающего в душе. Природная магия обладателя избранной души может исходить от далекой, но мощной связи божеством. Возможно, ваш предок был ангелом, превращенный в смертного и посланный сражаться во имя своего бога. Или ваше рождение может быть предрешиено древним пророчеством, что делает из Вас служителя богов или избранным сосудом божественной магии.

Традиционная религиозная иерархия часто видит в избранных душах угрозу из-за их природного магнетизма и сильных личностных качеств. Эти чародеи, повелевая силой богов, могут подорвать существующий строй и заявить, что они напрямую связаны с божеством.

В некоторых культурах, только тот, кто обладает избранной душой, может стать священнослужителем. На таких землях, духовенство, как правило, является наследным и передаётся из поколения в поколение в виде нескольких избранных семей или кланов.

Божественная магия

Ваша связь с божеством позволяет вам изучать молитвы, которые обычно принадлежат клирикам. Вы можете выбирать новые заклинания из списка молитв клириков в дополнение к списку собственных заклинаний. Все ограничения в выборе заклинаний остаются в силе, однако клирические молебны считаются для вас тайной, а не божественной магией.

Сверхъестественная жизнестойкость

На первом уровне благословение богов дарует вам повышенную жизнестойкость. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

Избранный богами

Начиная с первого уровня, божественная сила оберегает вас. Если вы проваливаете спас-бросок или бросок атаки, вы можете бросить 2d4 и добавить полученное значение к броску, что потенциально может изменить итоговый результат.

Вы не сможете повторно использовать эту способность, пока не закончите короткий или длительный отдых.

Божественный лик

На 6-ом уровне, ваша божественная сущность вызывает небольшие физические изменения в облике. Ваша внешность принимает прекрасную, сверхъестественную версию следующих качеств: прекрасный, юный, добрый или величественный.

Что бы Вы не выбрали, если ваш бонус мастерства добавляется к какой-либо проверке Харизмы, удвойте этот бонус.

Божественная непорочность

На 14-ом уровне вы становитесь иммунны к болезням, урону от ядов и состоянию отравления.

Сверхъестественное восстановление

На 18-ом уровне, Вы получаете возможность переносить серьёзные повреждения. Бонусным действием вы можете восстановить половину своих максимальных хитов в случае, если у вас осталось меньше половины хитов. Вы можете повторно использовать эту способность только после длительного отдыха.

Магия Феникса

Ваша сила исходит от негасимого пламени, которым питается легендарный феникс. Вы или ваши предки, возможно, послужили фениксу хорошую службу, или же вы родились в его присутствии. В любом случае, малая часть силы феникса живет внутри вас.

Эта сила – смешанное благословение. Как и мифическое существо, вы можете призывать энергию пламени и получаете возможность обмануть саму смерть. Однако, сила имеет свою цену. Пламя внутри вас бурлит и рвётся наружу.

Вы замечаете за собой, что невольно подпитываете источники огня. Вы тяжело переносите тот факт, что позволили пламени погаснуть, и чувствуете удовлетворение, когда держите зажжённый факел или сидите перед костром.

Важно то, что дар не предоставляет защиту от огня. Вы так же уязвимы к пламени, как и любое другое существо, включая вашу собственную магию. Маги феникса могут использовать свою силу для того, чтобы вытащить себя из лап смерти, однако попадают они в них в основном из-за своей же вспыльчивой натуры или из-за того, что полагаются исключительно на разрушительную магию. Эти маги скитальцы поневоле. Вольная сущность их магии напрягает людей вокруг. Если в городе случается пожар, магу феникса лучше бежать, неважно, виновен он в пожаре или нет. Огонь – опасная сила, и маги феникса славятся (заслуженно или нет) безрассудным поведением, будучи уверенными, что сущность феникса всегда спасёт их.

Черты характера Души Феникса

d6	Черта
1	Вы невольно зажигаете маленькие огоньки, которые тут же гаснут.
2	Вы демонически хохочете, когда выпускаете свои огненные чары.
3	Вы восхищаетесь огнем, даже если в нём горят ваши друзья.
4	Вы покрыты ожогами, напоминающими о первом проявлении ваших способностей
5	Вам нравится обугленная пища.
6	Вам море по колено, настолько вы безбашенны.

Поджог

На первом уровне, вы получаете возможность поджигать предметы касанием. Действием вы можете магически поджечь горючий предмет, которого вы каснулись, например, факел, трут или кромку занавесок.

Пламенная вуаль

Начиная с первого уровня, Вы можете выпустить огонь феникса, полыхающий внутри вас. Бонусным действием вы магическим образом укрываете себя вуалью кружащего пламени, в то время как ваши глаза светят словно раскаленные угли. В течение одной минуты, вы получаете следующие преимущества:

- Вы распространяете яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет ещё на 30 футов.
- Любое существо получает огненный урон равный вашему модификатору Харизмы, если оно, попадает по вам в ближнем бою на расстоянии до 5 футов или касается вас.

- Если вы бросаете кубик огненного урона в свой ход, бросок получает бонус, равный вашему модификатору Харизмы. Вы можете повторно использовать эту способность только после длительного отдыха.

Искра феникса

Начиная с 6-го уровня, энергия пламени внутри вас неугомонно и беспощадно растёт. Перед лицом поражения, оно вырывается наружу, дабы защитить вас своим огненным раскатом.

Если ваши хиты уменьшаются до нуля, вы можете реакцией выпустить искру феникса. В этом случае, ваши хиты уменьшается лишь до единицы, и каждое существо в радиусе 10 футов от вас получает огненный урон, равный половине от вашего уровня чародея + модификатор Харизмы.

Если вы использовали способность находясь под эффектом Пламенной вуали, эта способность наносит огненный урон, равный вашему уровню чародея + удвоенный модификатор Харизмы, при этом Пламенная вуаль тут же исчезает.

Вы можете повторно использовать эту способность только после длительного отдыха.

Подпитывающее пламя

Начиная с 14-го уровня, ваши огненные заклинания приносят спокойствие и восстанавливают вас. Когда вы используете ячейку для создания заклинания более высокой силы, которые при этом включают в себя бросок на огненный урон, вы восстанавливаете хиты, равный уровню слота + ваш модификатор харизмы.

Форма феникса

На 18-ом уровне, вы наконец обуздали искру огня, танцующую внутри вас. Под воздействием Пламенной вуали вы получаете дополнительные преимущества:

- Вы обретаете возможность зависать в воздухе и получаете скорость полёта в 40 футов.
- Вы получаете сопротивление всем видам урона.
- Если вы используется Искру феникса, то наносите ей дополнительные 20 единиц огненного урона каждому существу.

Магия моря

Сила воды заключается в её гибкой, упругой и неугомонной природе. Вода позволяет судну плыть по ней или ныряльщику погружаться в неё, при этом не оставляя на ней ни следа.

Вода, бегущая вниз по горе, достигает моря. Она может огибать и идти через долины и спускаться по холмам, но она медленно и постепенно вновь переходит в волны. Те, чьих душ коснулась сила воды, повиливают схожей силой. Ваше наследие связано с могучими созданиями моря, такими как nereиды, лорды нерфолка и элементали. Подобно реке, вы слышите зову океана. Зов всегда звучит в вашем сердце, и вы никогда не обретаете полного спокойствия, пока находитесь не рядом с морем.

Морская душа

На 1-ом уровне связь с морем гарантирует чародею способность дышать под водой, а так же ты плавать с обычной скоростью ходьбы.

Проклятия моря

На 1-ом вы изучаете секрет усиления ваших заклинаний водным проклятием.

Когда вы попадаете по существу заговором, или когда существо проваливает спасбросок против вашего заговора, вы можете проклясть цель до конца вашего следующего хода или до того, как вы проклянете другое существо этой способностью.

Единожды в ваш ход, если вы используете заклинание, вы можете пробудить проклятие, если заклинание наносит ледяной или электрический урон по проклятой цели или заставляет её двигаться. В таком случае, цель получает дополнительный эффект, описанный ниже. При этом проклятие снимается, если заклинание не было заговором (Вы сами выбираете эффект, если заклинание наносит несколько видов урона):

Ледяной урон: Если цель получает ледяной урон от вашего заклинания, то её скорость уменьшается на 15 футов до конца вашего следующего хода. Если заклинание само по себе уже замедляет скорость цели, то используется наибольшее замедление (Они не сумируются).

Электрический урон. Если цель получает электрический урон от вашего заклинания, то цель получает дополнительный электрический урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Движение. Если цель была отброшена вашим заклинанием, то дистанция, на которую её отбросило, увеличивается на 15 футов.

Водная защита

На 6-ом уровне, вы получаете сопротивление огненному урону.

Вы также получаете способность защищаться, на мгновение переходя в водную форму. В результате, если по Вам попали, и вы получаете дробящий колющий или режущий урон, уменьшите урон на число единиц, равное вашему уровню чародея +

модификатор Харизмы. После этого вы можете продвинуться на 30 футов, не провоцируя атаки по возможности.

Вы можете повторно использовать эту способность только после короткого или длительного отдыха.

Непостоянная форма

Начиная с 14-го уровня, вы получаете способность переходить в жидкое состояние во время движения.

Если вы двигаетесь в свой ход, вы получаете только половину урона от атак по возможности, а также вы можете проходить сквозь занятые врагами клетки, однако не можете заканчивать ход в них.

В свой ход вы можете протиснуться в любую щель диаметром не менее 3 дюймов без сдавливания. Если вы останавливаете в пространстве на один размер меньше вашего, то становитесь подвержены обычным эффектам сдавливания. Вы не можете сами остановиться в пространстве, меньшем, чем на один ваш размер. Если вы вынуждены остановиться в нём, то вы тут же обратно перетекаете в пространство, в которое можете поместиться.

Водная душа

Начиная с 18-го уровня, Вы изменены силой моря. Вы получаете следующие преимущества:

- Вам больше не нужно есть, пить и спать
- Критические попадания по вам становятся обычными
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и режущему урону

Магия камня

Ваша магия исходит от мифической связи между вашей душой и магией камня. Возможно, у вас есть дальний предок с плана земли или ваша семья получила великое благословение взамен службе лордам дао. В любом случае, вы повелеваете магией земли.

Ваша связь с землёй дарует вам невероятную прочность. Маги камня обладают природным талантам к сражениям. Стальной клинок ощущается как естественной продолжения вашего тела и вы имеете природную сноровку в обращении с щитами и оружием. В бою вы обычно находитесь в самой гуще сражения, полагаясь на особые способности, способные защитить вас, и на свою магию и металлическое оружие, способные сокрушить Ваших врагов.

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение щитами, простым и воинским оружием.

Магия металла

Ваша близость с металлом позволяет изучить некоторые не-чародейские заклинания, ориентированные на атаку оружием. Когда ваш уровень позволяет изучить заклинание соответствующего круга, вы можете выбрать заклинания из списка ниже, в дополнение к списку своих обычных заклинаний. Все ограничения в выборе заклинаний остаются в силе, и заклинание считается для вас тайной магией.

Уровень заклинания	Заклинание
1	<i>Вызов на дуэль</i>
1	<i>Палящая кара</i>
1	<i>Громовая кара</i>
1	<i>Гневная кара</i>
2	<i>Клеймящая кара</i>
2	<i>Магическое оружие</i>
3	<i>Ослепляющая кара</i>
3	<i>Стихийное оружие</i>
4	<i>Оглушающая кара</i>

Прочность камня

На 1-ом уровне ваша связь с камнем дарует вам особую стойкость. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

Действием вы можете получить базовый КД равный 13 + ваш модификатор Телосложения в случае, если вы не носите броню. При этом ваша кожа приобретает схожесть с камнем. Эффект длится пока вы его не отмените бонусным действием, не станете небоеспособны, или не наденете любую броню, кроме щита.

Каменная Эгида

Начиная с 6-го уровня, ваш контроль над магией камня усиливается и вы можете использовать её для защиты своих союзников.

Бонусным действием, вы можете даровать эгиду одному из союзников в радиусе видимости до 60 футов от вас. Эгида представляет собой тускло-серую ауру земной магии, защищающую цель. Любой дробящий, колющий или рубящий урон по цели уменьшается на 2 + ваш уровень чародея, делённые на 4. Эффект длится одну минуту или до тех пор, пока вы не используете его снова, или пока не окажетесь небоеспособны.

Кроме того, если существо в зоне видимости до 60 футов атакует защищенную цель в ближнем бою, вы можете реакцией, телепортироваться в незанятую клетку в зоне видимости до 5 футов от атакующего. Вы можете телепортироваться только в случае, если Вы и атакующий находитесь на одной поверхности. Затем вы можете провести одну атаку оружием ближнего боя против атакующего. Если вы попадаете, атака наносит дополнительные 1d10 урона силовым полем. Дополнительный урон увеличивается до 2d10 на 11-ом уровне и до 3d10 на 17-ом уровне

Каменная заточка

Начиная с 14-го уровня, ваше мастерство владения магией земли позволяет дополнить ею свои заклинания. Когда вы используете заклинание, наносящее урон, выберите одно существо, по которому был нанесен урон этим заклинанием. Это существо получает дополнительный урон силовым полем, равный половине вашего уровня чародея. Эта способность может быть использована только один раз за каждое применение заклинания.

Эгида Мастера Земли

Начиная с 18-го уровня, когда вы используете Каменную Эгиду для защиты союзника, вы можете выбрать до трех существ, которые также получат её бонусы.

Перевод - Айвендил и Плюшка
Сдобная.
08.02.2017