

Unearthed Arcana: Бард и Паладин

Этот документ даст вам новые возможности для развития персонажа в классах Бард и Паладин.

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.

Коллегия Бардов

На 3 уровне бард получает особенность — Коллегия Бардов. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Коллегия Красноречия.

Коллегия Красноречия

Приверженцы Коллегии Красноречия — это мастера ораторского искусства. Для них убеждение расценивается как высокое искусство, а хорошо подобранные и не менее хорошо сказанные аргументы часто оказываются более весомыми, чем объективная правда. Эти барды умело совмещают логику и театральную игру слов, оставляя позади скептиков и недоброжелателей при помощи логических доводов, а также задевают глубочайшие чувства своей аудитории, играя на ее эмоциях.

Универсальный язык

3 уровень, особенность Коллегии Красноречия
Вы получаете способность говорить и убеждать любое существо. В качестве бонусного действия вы можете потратить одно из своих использований Вдохновения Барда. Когда вы используете его, совершите бросок кости Вдохновения Барда, а также выберите количество существ, которых вы можете видеть в пределах 60 футов, равное значению на кости Вдохновения. На 10 минут все выбранные вами существа могут магическим образом понимать вас, вне зависимости от языка, на котором вы говорите. Вы также получаете преимущество для проверок по Харизме в попытке повлиять на этих существ. Эта способность работает даже на тех существ, которые не говорят ни на одном языке.

Успокаивающие слова

3 уровень, особенность Коллегии Красноречия

Вы можете применять заклинание Умиротворение без затрат ячеек заклинаний. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы. Вы восстанавливаете все затраченные использования после продолжительного отдыха.

Неоспоримая логика

6 уровень, особенность Коллегии Красноречия

Вы можете закрутить свои слова магией в узел рассуждений настолько, что они могут звучать обнадеживающе или им просто невозможно следовать.

В качестве бонусного действия вы можете потратить одну из своих костей Вдохновения Барда. Когда вы делаете это, вы выбираете существо в пределах 60 футов, которое может слышать вас и которое вы можете видеть. Затем совершите бросок кости Вдохновения Барда и выберите один из описанных ниже эффектов:

- Выбранное существо получает психический урон, равный значению на кости Вдохновения Барда. Существо также должно преуспеть в Испытании по Интеллекту против сложности ваших заклинаний. В противном случае оно получит помеху на прохождение следующего Испытания, которое оно будет совершать до конца вашего следующего хода.
- Существо восстанавливает количество пунктов здоровья, равное значению на кости Вдохновения Барда. Это существо также получает преимущество на прохождение следующего Испытания до окончания вашего следующего хода.

Заразное вдохновение

14 уровень, особенность Коллегии Красноречия

Когда существо добавляет одну из ваших костей Вдохновения Барда к проверке характеристики, броску атаки или к прохождению Испытания, это существо может оставить себе кость Вдохновения Барда.

Дополнительно, когда существо добавляет одну из ваших костей Вдохновения Барда к проверке характеристики, броску атаки или к прохождению

Испытания, а сам бросок в целом считается успешным, вы можете использовать реакцию чтобы приободрить другое существо (кроме вас), которое может слышать вас в пределах 60 футов от вас. Вы даете этому существу кость Вдохновения Барда без затрат оставшихся у вас костей. Вы можете использовать реакцию количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все затраченные использования после продолжительного отдыха.

Священная клятва

На 3 уровне паладин получает особенность — Священная Клятва. Ниже вы найдете один из вариантов этой способности под названием Клятва Героизма.

Клятва Героизма

Клятва Героизма является подтверждением, что вы встали на путь своей судьбы, который однажды был выбран для вас божеством. По какой-то причине бог или несколько богов сделали вас участником своих интриг. Вы — не тот герой, который был вынужден встать на этот путь. Вы тот, кто в полной мере понимает, что сможет достичь великих дел. Вы усердно обучаетесь, тренируете тело и оттачиваете навыки для момента, когда судьба позовет вас.

Догматы Героизма

Догматы Клятвы Героизма отражают приверженность паладина к выполнению своего призвания как героя, достойного упоминания в легендах.

Действия превыше слов. Стремись быть известным деяниями, а не словами.

Вызовы — это лишь испытания. Невзгоды служат для того, чтобы проверить твои способности и закалить твою решимость.

Прими свою судьбу. Ты не выбрал свой путь, но именно ты идешь по нему. И именно он сделает тебя легендой.

Укрепи тело. Подобно необработанному камню, твоё тело должно быть сильнее, чтобы ты мог реализовать весь его потенциал.

Заклинания Клятвы

3 уровень, особенность Клятвы Героизма

На 3 уровне Клятва Героизма дает вам заклинания, указанные в таблице ниже. Смотри описание Священной Клятвы для понимания работы заклинаний Клятвы.

Заклинания Клятвы Героизма

Уровень	Заклинание
Паладина	
3	Поспешное отступление, Направленный снаряд
5	Улучшение характеристик, Речь златоуста
9	Ускорение, Защита от энергии
13	Принуждение, Свобода перемещения
17	Общение, Призыв залпа

Божественный Канал

3 уровень, особенность Клятвы Героизма

Вы получаете два описанных ниже Божественных Канала. Смотрите раздел Священная Клятва для понимания работы Божественного Канала.

Несравненный атлет. Вы можете использовать Божественный Канал, чтобы укрепить свой атлетизм при помощи божественной благосклонности. В качестве бонусного действия, вы получаете преимущество для всех проверок по Атлетике (Сила) и Акробатике (Ловкость) на 10 минут.

Легендарный удар. В качестве бонусного действия вы можете использовать Божественный Канал, чтобы тот направлял ваши атаки. На 1 минуту ваше оружие будет наносить критический урон при значении 19 и 20 на броске d20.

Великие деяния

7 уровень, особенность Клятвы Героизма

Ваши действия на поле боя могут сверхъестественным образом поддерживать ваших союзников и деморализовать ваших врагов. Каждый раз, когда вы наносите критический удар или опускаете здоровье существа до 0, вы можете выбрать одно или больше существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Максимальное количество выбранных существ не может превышать модификатор Харизмы (минимум 1 существо). Все выбранные существа подвергаются воздействию одного из описанных ниже эффектов по вашему выбору:

- Существа получают количество временных пунктов здоровья, равное $1d6 +$ модификатор вашей Харизмы (минимум 1).
- Существо должно преуспеть в Испытании по Мудрости против вашей сложности заклинаний или будет испуганным до начала вашего следующего хода.

Использував эту способность, вы больше не сможете применить ее повторно до начала вашего следующего хода.

Великолепная защита

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех](#).

15 уровень, особенность Клятвы Героизма

Ваша благословенная слава на поле боя может отвести от вас атаку. Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать реакцию и получить бонус к Классу Брони против этой атаки, что может потенциально привести к промаху. Бонус равен вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Если атака промахивается по вам, то вы можете совершить одну атаку оружием по атакующему в качестве части реакции.

Живая легенда

20 уровень, особенность Клятвы Героизма

Теперь вы можете усилить себя легендами (правдивыми или вымышленными), которые рассказывают о ваших великих деяниях. В качестве бонусного действия на 10 минут вы получаете описанные ниже преимущества:

- Вы наделены богоподобной миловидностью, что дает вам преимущество для всех проверок по Харизме;
- Один раз в ход, когда вы совершаете атаку оружием и промахиваетесь, вы можете сделать так, что эта атака попадет.
- Если вы проваливаете Испытание, вы можете потратить реакцию, чтобы пройти его.

Используя эту способность, вы больше не сможете сделать это до окончания продолжительного отдыха.