

Клас персонажа для "Підземель і драконів" 5 редакції українською

Бойовий маг

Магія та сталь



ШЛЯКБИТРАФ
локалізаційна спілка

БОЙОВИЙ МАГ

Рівень	Бонус спеціалізації	Особливості	Знані замовляння	Знані закляття	1-й р.	2-й р.	3-й р.	4-й р.	5-й р.	6-й р.	7-й р.	8-й р.	9-й р.
1	+2	Маг в обладунках	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	—	2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Бойова каста	2	4	4	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Покращення здібностей	3	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	6	4	1	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	Збалансовані чари	3	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	8	4	2	2	—	—	—	—	—	—
8	+3	Покращення здібностей	4	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
9	+4	Поспішати повільно	4	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
10	+4	Особливість бойової касты	4	11	5	3	3	1	—	—	—	—	—
11	+4	—	5	12	5	3	3	2	1	—	—	—	—
12	+4	Покращення здібностей	5	13	5	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Особливість бойової касты	5	14	5	3	3	3	3	1	—	—	—
14	+5	—	6	15	5	3	3	3	3	1	—	—	—
15	+5	—	6	16	5	4	3	3	3	2	—	—	—
16	+5	Покращення здібностей	7	17	5	4	3	3	3	2	—	—	—
17	+6	Особливість бойової касты	7	18	5	4	3	3	3	2	—	—	—
18	+6	—	7	19	5	4	3	3	3	2	1	—	—
19	+6	Покращення здібностей	7	20	5	4	3	3	3	2	1	—	—
20	+6	Магія та сталь	7	21	5	4	3	3	3	2	2	—	—

Закована в могутні обладунки карлиця стоїть на краю пагорба і важко дихає. Ворогів іще багато, але вона не відступає. В її руках формується могутня вогняна куля і летить униз, в напрямку ворогів. Карлиця бере товсту книгу в одну руку та важкий молот в іншу. "Нехай ідуть", думає вона. "Я сплю їх усіх."

Високий потужний голіаф виймає з-за пазухи книгу закляття і заходить до темної крипти. Він озирається, поправляє обладунки. Промовляє кілька тихих слів і його меч сяє яскравим світлом, освітлюючи шлях уперед. Він не знає, що шукає, але знає, що робить це у правильному місці. Відповіді на його запитання тут.

Молода жінка стоїть серед ряду таких же молодих людей під дощем: усі в повному спорядженні, у товстих плащах із капюшонами, що захищають від вологи, а зброя їхня нагострена, як і їхній розум. Вони йдуть на війну і не знають, чи повернуться. Вона ж колись могла стати вільною, обрати пригодницьке життя, але зараз уже пізно. Вона йде на війну і не знає, чи повернеться.



Воїни та філософи

Якими б різними не були бойові маги, вони мають спільні риси, котрі єднають їх як різнобічних воїнів та філософів. Кожен бойовий маг сповідує принципи адаптації та готовності до будь-якої ситуації. За потреби скористаються закляттям, а якщо ні, то завжди можуть покластися на силу власної зброї та обладунків. Бойові маги відмовляються відхилитися надто сильно в бік тієї чи іншої спеціалізації, вважаючи самодостатність важливішою за будь-що інше на полі бою.

Адаптивний ефект

Кожен бойовий маг завжди прагнучим бути готовим до того, що чекатиме попереду. Вирушаючи в холодну тундру, запастися теплим одягом, зігріваючими напоями і відповідним набором заклять. Як подорожуватиме крізь пустелю, краще впевнитися, що буде достатньо води і місце для відпочинку. Де інші шукають удачу чи якісь захмарні способи успіху, бойовий маг покладатиметься на себе і на перевірені речі, підтвержені часом.

Розум та тіло

Бойові маги завжди намагаються розділяти свою увагу між тренуваннями розуму та тіла. Одного дня вони читатимуть книги, іншого — присідатимуть і відтискатимуться. Баланс у всьому для бойового мага є запорукою успіху. Не переходити надто далеко в той чи інший бік — означає тримати все єство в тонусі.

Створення бойового мага

Коли створюєте бойового мага, подумайте, що спонукало його чи її до такого шляху. Можливо, ваш персонаж був учнем у школі чарів, але завжди любив конкуренцію та спортивні змагання? А що, коли батьки навчали дитину порівну розумовому і фізичному розвитку й це переросло в майбутньому в легке сприйняття принципів, котрі сповідують представники цього класу? Або, може, ваш персонаж ніколи не вмів присвятити себе якійсь одній справі, тому шлях бойового мага виявився ідеальним?

Хай там як, тим чи іншим чином життя привело вашого персонажа до шляху бойового мага і навчило цінувати як силу м'язів, так і силу мізків. Подумайте, які особливості матиме саме ваш бойовий маг. Що вирізнятиме його чи її від інших представників цього класу.

Особливості класу

Як бойовий маг, отримуватиме такі класові особливості:

Одиниці здоров'я

Кубики здоров'я: 1к8 за кожен рівень бойового мага

Одиниці здоров'я на 1-му рівні: 8 + змінна тілобудови

Одиниці здоров'я на вищих рівнях: 1к8 (або 5) + змінна тілобудови

Спеціалізації

Обладунки: легкі, середні

Зброя: проста, бойова

Інструменти: жодних

Протидії: сила, інтелект

Навички: оберіть дві з-поміж медицини, історії, атлетики, аркани, природи, сприйняття та розслідування

Спорядження

Розпочинаєте з таким спорядженням на додаток до того, котре отримаєте від свого походження.

- (а) булава або (б) будь-яка бойова зброя
- (а) мішечок із компонентами або (б) осередок чарів
- (а) сумка підземника або (б) сумка дослідника
- книга заклять
- книга для читання під час відпочинку

Чари та закляття

Як бойовий маг, значну частину свого часу витрачаєте на підготовку та вивчення заклять із різних шкіл. Доки, наприклад, надприродні лицарі зосереджуються лише на школах Замовляння та Втілення, бойові маги не бажають себе настільки обмежувати. Жодна школа магії не є для бойового мага чимось недосяжним. Натомість, арсенал заклять цього класу значно менший, аніж, наприклад, у чарівників, і способи вивчення нових заклять суттєво обмежені. На кожному довгому відпочинку бойовий маг готує ту кількість заклять з книги заклять, яка дорівнює сумі доступних комірок.

Замовляння

На 1-му рівні ви знаєте два замовляння зі списку заклять чарівника або чародія. Вивчаєте додаткові замовляння на 4-му, 8-му, 11-му, 14-му та 16-му рівнях, як вказано в таблиці вище.

Комірки заклять

На 1-му рівні маєте дві комірки заклять, які використовуються відповідно до рівня закляття. Отримуєте додаткові комірки відповідно до таблиці вище.

Ритуальні чари

Якщо закляття має позначку "ритуал" і воно є у вашій книзі заклять, ви можете його створити, використавши 10 хвилин і відповідний ритуал.

Осередок чарів

На відміну від чарівників чи інших заклиначів, бойові маги навчилися надавати властивості осередку чарів безпосередньо своїм обладункам та зброї. Оберіть будь-який предмет обладунків або зброю, яка зараз споряджена. Після короткого відпочинку, цей предмет обладунків або зброю вважаються осередком чарів для ваших заклять.

Вивчення заклять 1-го та вищих рівнів

На 1-му рівні ви знаєте два закляття 1-го рівня зі списку чарівника. На кожному наступному рівні можете обрати одне додаткове закляття. Воно мусить бути зі списку заклять чарівника і того рівня, для котрого ви маєте комірки заклять.

Особливості бойових магів

Кожен бойовий маг володіє певними вміннями, котрі відрізняють його від інших пригодників. Ці вміння є універсальними для бойових магів і широко практикуються.

Маг в обладунках

На 1-му рівні бойовий маг уміє поєднувати створення заклять і носіння обладунків. Отримуєте спеціалізацію на легких та середніх обладунках і ваш РЗ ніколи не впаде нижче за 13, доки носите обладунки.

Збалансовані чари

Досягнувши 6-го рівня, ви контролюєте свої вміння настільки, що ваші чари та спорядження стають одним цілим. Коли створюєте закляття 2-го або вищого рівня, можете використати реакцію, аби збалансувати себе і додати один із таких ефектів:

- до початку наступного ходу ваш РЗ зростає на 1 за кожні два рівні створеного закляття із заокругленням униз (наприклад +2, якщо закляття 5-го рівня)
- наступна атака зброєю ближнього бою виконуватиметься з додатковим бонусом +1 за кожні два рівні створеного закляття із заокругленням униз (наприклад +1, якщо закляття 3-го рівня)

Поспішати повільно

Досягнувши 9-го рівня, ваші здібності до чарів та фізичні вміння переплітаються завдяки постійним тренуванням. Доки зберігаєте зосередження на заклятті, ваша швидкість зростає на 10 фт. і не може бути знижена більш ніж до 15 фт.

Магія та сталь

На 20-му рівні ви є ідеалом фізичних та магічних здібностей. Доки носите обладунки, ваша швидкість дорівнює 50 фт., маєте +2 до РЗ і коли створюєте будь-яке закляття з вашої книги заклять, воно вважається створеним з використанням комірки на 1 рівень вищої за рівень закляття (наприклад, створюєте закляття 6-го рівня з використанням комірки 6-го рівня, але ефект закляття розраховується, ніби воно створене з використанням комірки 7-го рівня). Додатково, одного разу до довгого відпочинку, коли отримуєте ушкодження, які знизили б ваші ОЗ до 0, можете кинути перевірку аркани МС 21. При успішній перевірці навколо вас з'являється щит чистої енергії, котрий збільшує ваш РЗ на 10 до кінця вашого наступного ходу.

Бойові касты

За багато років бойові маги багато в чому приходили до спільного знаменника, спілкуючись між собою. Але були речі, в котрих багато з них не могли дійти згоди. Таким чином із часом сформувалося багато різних течій. Для узагальнення їх почали називати бойовими кастами і кожен бойовий маг належав до тієї чи іншої бойової касты. Найвідомішими з-поміж усіх були три бойові касты, наведені далі.

Каста Мерехтливого Щита

Ця течія послідовників бойової магії сформувалася на основі простого принципу: "Аби досягнути мети, потрібно принаймні не померти в бою". Зараз каста Мерехтливого Щита заслужено вважається найпоширенішою та найстабільнішою з усіх каст бойової магії.

На 3-му рівні, коли обираєте цю бойову касту, маєте базове розуміння чарів, якими користуються члени Мерехтливого Щита. Можете використати додаткову дію, аби збільшити свій РЗ на 1. Ця особливість діє до початку вашого наступного ходу.

Захисна атака

На 10-му рівні ви знаєте, як захистити себе від шкоди посеред хаосу бою. Коли влучаєте зброєю ближнього бою, можете використати реакцію, аби створити будь-яке закляття зі школи Замовляння з часом плетіння чарів не довшим за одну дію. У вас має бути комірка відповідного рівня для створення цього закляття.

Знищення магії

Досягнувши 13-го рівня, бойовий маг Мерехтливого Щита знає, як розплутувати чари, створені іншими заклиначами. Один раз до короткого відпочинку, коли влучаєте зброєю ближнього бою, можете використати додаткову дію, аби створити закляття Розвіяти чари з центром на цілі, яку атакуєте, без використання комірки заклять. Це закляття має бути у вашій книзі заклять, аби ця особливість спрацювала.

Мерехтливий Щит

Досягнувши 17-го рівня, ви знаєте, як захищати себе, користуючись всюдисущими нитками аркани, котрі оточують все живе. Один раз до відпочинку можете використати дію, аби створити пурпуровий щит чистої енергії біля однієї з ваших рук. Цей щит додає +2 до вашого РЗ, існує 1 годину і не вважається спорядженим у вашій руці. Ця здібність вимагає зосередження.



Каста Жорстокого Вогню

Течія Жорстокого Вогню є малочисельною, але добре знаною серед каст бойових магів. Члени цієї течії відомі як незламні, жорсткі та суворі винищувачі чудовиськ, як потойбічних, так і звичайних. Бойові маги Жорстокого Вогню ставлять у центрі своєї філософії той факт, що найкращий захист — це напад. Їх часто можна зустріти як найманців у полюваннях різного штибу чи пригодників, які подорожують світом, винищуючи істот, що загрожують мирному населенню.

На 3-му рівні, коли обираєте цю бойову касту, стаєтє втіленням Жорстокого Вогню і ваша репутація швидко розходитьсє навколишніми землями. Маєтє перевагу на перевірках залякування. До того ж кожне ваше влучання зброєю ближнього бою додатково завдає 1к4 вогняних ушкоджень.

Очищення вогнем

На 10-му рівні кожен бойовий маг Жорстокого Вогню стає експертом у тому, як користуватисє вогнем, аби палити та карати. Якщо у вашій книзі заклять немає закляття Вогняна куля, додайте його. Щоразу, коли завдаєтє ушкодження вогняними чарами, можете перекинути кубики з результатами 1 або 2 і використати нові результати.

Колона вогню

На 13-му рівні вмієтє викликати вогонь безпосередньо з елементарного виміру вогню. Один раз до довгого відпочинку можете використати дію, аби створити колону палючого вогню висотою 15 фт. і радіусом 5 фт. Всі істоти, які починають свій хід на відстані 10 фт. від колони, зазнають 5к8 вогняних ушкоджень і починають палати. Доки істота палає, вона зазнає 1к10 вогняних ушкоджень на початку свого ходу. Палаюча істота може використати дію, аби загасити себе або дружню істоту на відстані 5 фт.

Нестримне полум'я

Досягнувши 17-го рівня, ви є майстром у володінні чарами вогню. Кожного разу, коли завдаєтє ворожій істоті вогняних ушкоджень чарами, ви завдаєтє максимальну можливу кількість ушкоджень.

Каста Кам'яної Ріки

Ця течія є маловідомою серед послідовників бойової магії, тому не дивно, що вона є однією з найменш чисельних. Бойові маги касты Кам'яної Ріки є загадковими дослідниками забутих чарів і древніх тасмниць природи. Навіть більше ніж решта вони цінують баланс та стриманість і в бою, і поза ним.

На 3-му рівні, коли обираєте цю бойову касту, ваші очі відкриваютьсє до таємниць усесвіту, котрі раніше здавались недосяжними. Один раз до довгого відпочинку можете використати додаткову дію, аби зцілити дружню істоту на відстані до 60 фт. на 2к8+4 ОЗ або додати 2к8+4 силових ушкоджень до своєї наступної атаки.

Обійми каменю

Досягнувши 10-го рівня, ви знаєтє, як використовувати принципи Кам'яної Ріки, аби дізнатисє більше про навколишнє середовище. Витративши 1 хвилину на проведення ритуалу і торкнувшись землі, ви відчуваєтє всіх живих істот на відстані 500 фт. Знаєтє тип цих істот, їхні наміри щодо вас (якщо вони є), а також кількість і стан цих істот. До наступного відпочинку кожна з істот, яких ви відчули таким чином, має заваду до протидій вашим чарам.

Джерело

На 13-му рівні ваша сила єднаєтсє з природою навколо вас. Двічі до довгого відпочинку можете використати дію, аби створити будь-яке закляття зі списку друїда 4-го або нижчого рівня без використання комірки заклять. На 16-му рівні можете використати цю особливість тричі, а на 19-му — чотири рази до довгого відпочинку.

Обладунки Кам'яної Ріки

На 17-му рівні ви стаєтє остаточною версією того, чим є бойові маги касты Кам'яної Ріки. Ваше єднання з природою досягло верхівки. Ваші обладунки овиваютьсє товстими зеленими та коричневими лозами, перманентно збільшуючи ваш РЗ на 1. Додатково отримуєтє такі особливості:

- ваші обладунки більше не надають заваду до перевірок непомітності
- можете використовувати Ривок як додаткову дію
- отримуєтє опір до отруйних ушкоджень (якщо вже маєтє опір, отримуєтє імунітет)



Подяки

Дякую за вашу цікавість.

Цей клас потребує серйозного тестування, тому з пропозиціями та зауваженнями прошу звертатися на пошту ШБТ або мою (shahorr@gmail.com)

Усі зображення використані з некомерційною метою.
Щастя-здоров'я.

