

Душелов (Soul Reaver) — переработанный

Душелов — воин, чьи кулаки — это клетки для пойманных душ. Он не носит оружия, ибо его тело стало орудием пытки для тех, кого он поглотил. Каждый удар выпускает на волю частицу заключённого внутри сознания, нанося не только физический, но и духовный урон. Его сила растёт с каждой душой, которую он забирает, но слишком много голосов могут затмить его собственный разум.

Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к10 за уровень душелова
- **Хиты на I уровне:** 10 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи, средние доспехи (без щитов)
- **Владение оружием:** Простое оружие (но класс специализируется на безоружных атаках)
- **Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов на выбор
- **Спасброски:** Сила, Харизма
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Атлетика, Магия (Аркана), Проницательность, Запугивание, Религия, Выживание

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) кожаный доспех или (б) кольчужная рубашка
 - (а) лёгкий арбалет и 20 болтов или (б) два ручных топора
 - Поясная сумка, набор путешественника, амулет с пустым глазницей
-

Таблица развития класса «Душелов»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Якоря душ
1	+2	Плеть душ, Якоря душ, Удар души	1
2	+2	Пожиратель, Безоружный стиль	2
3	+2	Путь поглощения (подкласс)	3

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Якоря душ
4	+2	Увеличение характеристик	4
5	+3	Дополнительная атака, Усиленный удар	5
6	+3	Особенность пути	6
7	+3	Эфирное тело	7
8	+3	Увеличение характеристик	8
9	+4	—	9
10	+4	Особенность пути	10
11	+4	Разрыв душ	11
12	+4	Увеличение характеристик	12
13	+5	—	13
14	+5	Особенность пути	14
15	+5	Голоса внутри	15
16	+5	Увеличение характеристик	16
17	+6	—	17
18	+6	Особенность пути	18

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Якоря душ
19	+6	Увеличение характеристик	19
20	+6	Хор поглощённых	20

Якоря душ — максимальное количество душ, которые вы можете удерживать одновременно (см. механику ниже). В таблице указан максимум на уровне.

Общие особенности класса

Уровень I: Плеть душ

Ваши безоружные атаки пронизаны эссенцией пойманных душ. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать **Силу** или **Интеллект** (на ваш выбор) для бросков атаки и урона безоружными атаками. Урон безоружной атаки становится **Ik6** (дробящий) и увеличивается до **Ik8** на 5 уровне, **Ik10** на 11 уровне, **Ik12** на 17 уровне.
- Когда вы попадаете по существу безоружной атакой, вы можете **бонусным действием** совершить ещё одну безоружную атаку по тому же или другому существу в пределах досягаемости (как двуручный бой, но без оружия). Эта дополнительная атака не добавляет модификатор характеристики к урону (как в двухоружии).
- Ваши безоружные атаки считаются **магическими** для преодоления сопротивлений начиная с 6 уровня.

Уровень I: Якоря душ (уникальная механика)

Вы — живая тюрьма для душ. Вы можете удерживать внутри себя **души** побеждённых разумных существ. Максимальное количество душ, которое вы можете удерживать одновременно, указано в колонке **Якоря душ** (на I уровне — 1 душа). Каждая душа даёт вам **пассивный бонус**, пока вы её удерживаете. Вы не можете «тратить» души как ресурс — они либо есть, либо нет. Вы можете **отпустить** душу (бонусным действием), чтобы освободить место для новой.

Как получить душу: Когда вы убиваете разумное существо (гуманоид, дракон, великан, нежить с душой и т.п.) безоружной атакой, вы можете немедленно **реакцией** поглотить его душу, если у вас есть свободный Якорь. Если все Якоря заняты, вы должны сначала отпустить одну из душ (бонусное действие) или вы не можете поглотить.

Пассивные бонусы от душ: Каждая душа, которую вы удерживаете, даёт один из следующих бонусов на ваш выбор в момент поглощения (вы не можете изменить тип позже, пока не отпустите душу):

- **Душа воина:** +1 к броскам урона безоружными атаками. (+1 к попаданию увеличивается на каждой 4ой душе, урона стекается каждый уровень)
- **Душа стражника:** +1 к Классу Доспеха. (чтобы увеличить кб на +2 должно быть 4 души, на +3 6 душ и т.д.)

- **Душа мага:** +1 к спасброскам Интеллекта и преимущество на анализ (при наличии 10 душ мага преимущество становится двойным. +1 к спасброскам стакается каждые 3 души)
- **Душа убийцы:** +1 к скрытности и +2 к скорости перемещения (скорость стакается каждые 3 души, +к скрытности стакается каждые 2 души)

Бонусы от разных душ суммируются. Например, если вы удерживаете две души воина, вы получаете +2 к урону. Если удерживаете душу воина и душу стражника — +1 к урону и +1 к КД – но при этом будет тяжелее стакать улучшенные эффекты определенной души. Души могут конфликтовать (усмотрение гейммастера).

Освобождение души: Вы можете **бонусным действием** отпустить одну из удерживаемых душ. Она исчезает (не может быть повторно поглощена). Освобождённая душа может, по желанию Мастера, дать кратковременный эффект: например, на 1 минуту вы получаете **преимущество** на спасброски от испуга (душа уходит с миром) или вас преследуют видения.

Шёпот душ: если вы удерживаете максимальное количество душ (все Якоря заняты), вы начинаете слышать их голоса. В конце каждого длительного отдыха, если вы всё ещё на максимуме, вы должны совершить **спасбросок Интеллекта со Сл 10 + количество удерживаемых душ**. При провале вы получаете **помеху** на все проверки внимательности, пронизательности, анализа, расследования до следующего длительного отдыха (голоса отвлекают).

Уровень 1: Удар души

Вы можете выпустить часть поглощённой энергии в мощном ударе. Когда вы совершаете безоружную атаку, вы можете усилить её, потратив **реакцию** (до броска). Удар души наносит дополнительный **1к10** психического урона, и вы **отпускаете одну из удерживаемых душ** (она исчезает). Вы не можете использовать это умение, если у вас нет душ. Количество использований не ограничено, но каждая душа может быть использована только один раз (так как вы её отпускаете). На 5 уровне дополнительный урон становится 2к10, на 11 — 3к10, на 17 — 4к10.

Уровень 2: Пожиратель

Вы можете **действием** поглотить душу из свежего трупа (умершего не более 1 минуты назад) без необходимости убивать его самим. Для этого вы должны находиться в пределах 5 футов от трупа. Вы получаете душу, если есть свободный Якорь. Это умение можно использовать количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **короткого отдыха**.

Уровень 2: Безоружный стиль

Вы тренировали своё тело как оружие. Ваши безоружные атаки игнорируют **сопротивление** к дробящему урону от немагических атак. Кроме того, когда вы совершаете действие **Рывок** или **Отход**, вы можете совершить одну безоружную атаку как часть этого действия (без бонусного действия).

Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать **дважды** вместо одного.

Уровень 5: Усиленный удар

Ваш **Удар души** теперь может быть использован без траты реакции (один раз в ход). Дополнительный урон становится 2к10.

Уровень 7: Эфирное тело

Вы можете **бонусным действием** стать эфирным до конца текущего хода. В этом состоянии вы получаете **сопротивление** ко всем видам урона, кроме психического, и можете проходить сквозь существ и препятствия как через труднопроходимую местность. Вы не можете атаковать в этом состоянии (кроме Удара души). Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **долгого отдыха**.

Уровень 11: Разрыв душ

Вы можете **действием** потратить **все** удерживаемые души (как минимум 1), чтобы выпустить их в разрушительной волне. Каждое существо по вашему выбору в радиусе 30 футов должно совершить **спасбросок Харизмы** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма). При провале оно получает **2к10** психического урона за каждую выпущенную душу. При успехе — половина. После этого вы теряете все души. Вы можете использовать это умение один раз между **длительными отдыхами**.

Уровень 15: Голоса внутри

Вы научились подавлять шёпот душ. Вы имеете **преимущество** на спасброски Интеллекта от эффектов, связанных с контролем разума. Кроме того, когда вы совершаете **спасбросок Интеллекта** против Шёпота душ, вы можете перебросить его один раз.

Уровень 20: Хор поглощённых

Вы становитесь идеальной тюрьмой для душ:

- Ваш максимум Якорей душ увеличивается на 5 (к 20).
- Вы можете поглощать душу из трупа **действием** без ограничений (Пожиратель становится пассивным).
- **Удар души** теперь можно использовать без отпускания души (один раз в ход), и он наносит дополнительно 2к10 урона.
- Один раз в день, когда вы падаете до 0 хитов, вы можете **реакцией** поглотить душу из ближайшего трупа (если есть) и восстановить **10к10** хитов, но после этого вы получаете **летаргию**.

Пути поглощения (подклассы)

Выбирается на **3 уровне**.

1. Путь Выбивателя

Вы фокусируетесь на грубой силе, используя души для усиления физической мощи.

Уровень	Особенность	Описание
3	Кровавый кулак	Когда вы убиваете существо безоружной атакой, вы можете немедленно совершить ещё одну безоружную атаку (без затрат бонусного действия) по другому существу в пределах досягаемости.

Уровень	Особенность	Описание
3	Душа берсерка	Вы можете поглощать особый тип души — Душа берсерка . Она даёт +2 к урону (стакается как у воина) и снижает получаемый физ урон на 1 (стакается каждые 3 души). Для её получения вы должны убить существо в состоянии ярости или варвара и в следующий ход поглотить душу.
6	Разрывающий удар	Когда вы используете Удар души , вы можете добавить эффект сбить с ног (цель должна совершить спасбросок Силы (10 + интеллект атакующего) или быть сбита).
10	Неистовство душ	Вы можете бонусным действием войти в состояние Неистовства на 1 минуту. В этом состоянии ваши безоружные атаки наносят дополнительный 1к8 урона, и вы получаете сопротивление к дробящему, рубящему и колющему урону. В конце каждого хода вы теряете 1 душу (если нет душ — состояние заканчивается).
14	Пожиратель плоти	Когда вы убиваете существо, вы восстанавливаете хиты, равные 2к10 + уровень .
18	Кровавый апогей	Вы можете действием потратить все души (минимум 5) и войти в состояние Мясного титана на 1 минуту. Ваш размер увеличивается до Огромного, ваши безоружные атаки наносят дополнительно 3к10 урона, и вы имеете преимущество на все спасброски Силы. После окончания вы получаете летаргию.

2. Путь Призрака (Specter Path)

Вы становитесь эфемерным воином, использующим души для уклонения и мобильности.

Уровень	Особенность	Описание
3	Теневой шаг	Вы можете бонусным действием потратить одну душу (отпустить её), чтобы телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое видите.
3	Душа ветра	Вы можете поглощать Душу ветра , которая даёт +10 футов к скорости перемещения и за трату души превращение в зверя (из друидов)

Уровень	Особенность	Описание
6	Эфирный кулак	Когда вы используете Эфирное тело , ваши безоружные атаки наносят дополнительный 1к6 психического урона (вы можете атаковать в эфирном состоянии).
10	Ускользание	Вы можете реакцией , когда существо попадает по вам атакой, потратить одну душу, чтобы получить +5 к КД против этой атаки, возможно превратив попадание в промах.
14	Призрачное вторжение	Вы можете действием потратить 2 души, чтобы войти в тело врага в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале вы контролируете её тело 1 минуту (как <i>овладение существом</i>). Ваше собственное тело становится беспомощным. Раз в день.
18	Призрак	Вы можете действием потратить все души (минимум 5) и войти в состояние Чистого призрака на 1 минуту. Вы становитесь неосязаемым, получаете скорость полёта 60 футов, ваши атаки игнорируют броню цели (атака против КД, но цель не добавляет модификатор Ловкости). После окончания вы получаете 2 уровня истощения.

3. Путь Мудреца (Sage Path)

Вы используете души для ментальных атак и контроля разума.

Уровень	Особенность	Описание
3	Ментальный удар	Вы можете действием потратить одну душу, чтобы нанести существу в пределах 30 футов 2к8 психического урона (спасбросок Мудрости для половины).
3		Душа мага (уже есть в базовом списке, но она даёт +1 к спасброскам Интеллекта). Дополнительно: вы можете поглощать Душу провидца , которая даёт преимущество на спасброски от иллюзий. При трате души вы можете на следующую защиту от атаки получить преимущество. (из монахов и колдунов)

Уровень	Особенность	Описание
6	Подавление воли	Когда вы наносите психический урон, вы можете бонусным действием заставить цель совершить спасбросок Мудрости или получить помеху на следующий бросок атаки.
10	Чтение душ	Вы можете действием потратить одну душу и прочитать поверхностные мысли существа в пределах 30 футов (как заклинание <i>обнаружение мыслей</i> без концентрации) на 1 минуту.
14	Пытка души	Вы можете действием потратить две души, чтобы заставить существо в пределах 30 футов совершить спасбросок Мудрости. При провале оно получает 5к10 психического урона и становится ошеломлённым на 1 минуту (повторяет спасбросок в конце каждого хода).
18	Ментальный апогей	Вы можете действием потратить все души (минимум 5) и войти в состояние Абсолютного разума на 1 минуту. Вы имеете преимущество на все спасброски Интеллекта и Мудрости, ваши ментальные атаки игнорируют сопротивления, и вы можете использовать Чтение душ без затрат душ. После окончания вы получаете 2 уровня истощения.

Примечания по балансу

- **Якоря душ** — это не расходуемый ресурс, а постоянные улучшения, которые вы теряете, только когда используете **Удар души** или специальные способности. Это стимулирует накапливать души для пассивных бонусов, но жертвовать ими для мощных атак.
- **Шёпот душ** — мягкий дебафф, чтобы не было выгоды держать максимум всегда.
- Безоружные атаки развиваются как у монаха, но без Ki, без бонусных атак за каждый удар (только одна дополнительная за бонусное действие, без модификатора), что отличается от монаха (у которого бонусная атака тоже добавляет модификатор на высоких уровнях, а также есть много других бонусов).
- Класс не использует доспехи? Нет, может носить лёгкие и средние, но не тяжёлые и не щиты.

- Подклассы дают разные стили: агрессивный, уклончивый, ментальный.