

Солнечный рыцарь (Lion's Sun Knight)

Солнечный рыцарь — воин, чья сила связана с небесным светилом. В его груди пылает частица солнца, и с каждым часом дня его мощь растёт, достигая апогея в полдень. Он может испепелять врагов лучами, становится неуязвимым под палящим зноем и вливать свет в союзников. Но его сила требует жертв: чем ярче он горит, тем ближе к истощению. Гордость — его двигатель, но она же может стать его падением.

Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к10 за уровень солнечного рыцаря
- **Хиты на I уровне:** 10 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Все доспехи, щиты
- **Владение оружием:** Простое и воинское оружие
- **Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов (часто инструменты ювелира)
- **Спасброски:** Сила, Харизма
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Атлетика, Запугивание, Убеждение, Внимательность, Выживание, Религия

Таблица развития класса «Солнечный рыцарь»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Солнечная шкала
1	+2	Солнечная шкала, Львиная гордость, Солнечный удар	1
2	+2	Стойкость солнца, Божественное сияние	2
3	+2	Путь солнца (подкласс)	3
4	+2	Увеличение характеристик	4
5	+3	Дополнительная атака, Усиленный удар	5

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Солнечная шкала
6	+3	Особенность пути	6
7	+3	Незримый свет	7
8	+3	Увеличение характеристик	8
9	+4	—	9
10	+4	Особенность пути	10
11	+4	Полуденный апогей	11
12	+4	Увеличение характеристик	12
13	+5	—	13
14	+5	Особенность пути	14
15	+5	Солнечная корона	15
16	+5	Увеличение характеристик	16
17	+6	—	17
18	+6	Особенность пути	18
19	+6	Увеличение характеристик	19
20	+6	Эсканор, Львиный грех	20

Солнечная шкала — максимальное значение **текущей солнечной энергии**, которая изменяется в зависимости от времени суток (см. механику). В таблице указан **максимум** на данном уровне.

Общие особенности класса

Уровень I: Солнечная шкала

Ваша сила привязана к положению солнца. У вас есть **текущее значение солнечной шкалы** от 0 до максимума, указанного в таблице. В начале каждого часа игрового времени (или по решению Мастера) шкала изменяется в зависимости от времени суток:

- **Рассвет (4–6 утра):** шкала = 1
- **Утро (6–10):** шкала = 2
- **Предполуденное время (10–12):** шкала = 3
- **Полдень (12–13):** шкала = максимум (20 на 20 уровне)
- **После полудня (13–16):** шкала = 3
- **Вечер (16–20):** шкала = 2
- **Ночь (20–4):** шкала = 0

Вы также можете **действием** «призвать внутреннее солнце», чтобы увеличить шкалу на 1, но при этом вы получаете **I уровень истощения** (можно раз в день). Если вы находитесь под прямыми солнечными лучами, ваша шкала считается на **I выше** (но не выше максимума).

Шкала определяет, какие способности вам доступны, и даёт пассивные бонусы:

- Если шкала ≥ 5 : вы получаете **преимущество** на спасброски от испуга.
- Если шкала ≥ 10 : ваши атаки оружием наносят дополнительный **1к6** огненного урона.
- Если шкала ≥ 15 : вы получаете **сопротивление** к огненному урону.
- Если шкала = максимум (полдень): вы имеете **преимущество** на все броски атаки и спасброски, а ваш критический диапазон увеличивается на 1 (до 19–20).

Уровень I: Львиная гордость

Вы можете **бонусным действием** войти в состояние **Гордости** на 1 минуту. В этом состоянии вы не можете быть **испуганы**, и вы получаете **временные хиты**, равные вашему уровню + модификатор Харизмы. Кроме того, ваша шкала считается на **2 выше** для определения пассивных бонусов (но не для активации способностей). Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**.

Уровень I: Солнечный удар

Вы можете **действием** выпустить луч солнечного света. Сделайте **дальнобойную атаку заклинанием** (дальность 60 футов), используя Харизму для броска атаки. Урон: **1к8 + модификатор Харизмы** огнём. На 5 уровне урон увеличивается до 2к8, на 11 — до 3к8, на 17 — до 4к8. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**.

Уровень 2: Стойкость солнца

Ваше тело закалено солнечной энергией. Вы получаете **сопротивление** к огненному урону. Кроме того, вы не получаете **уровней истощения** от жары и обезвоживания.

Уровень 2: Божественное сияние

Вы можете **бонусным действием** излучать свет в радиусе 10 футов (или 30 футов, если шкала ≥ 10). Свет яркий, рассеивает магическую тьму 1-го уровня. Вы можете гасить свет бонусным действием. Пока свет активен, вы имеете **преимущество** на проверки Запугивания.

Уровень 5: Дополнительная атака

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

Уровень 5: Усиленный удар

Когда вы используете **Солнечный удар**, вы можете добавить к урону дополнительный **1к8**, если ваша шкала ≥ 10 .

Уровень 7: Незримый свет

Вы можете **реакцией**, когда существо в пределах 30 футов атакует вас, ослепить его: оно должно совершить **спасбросок Телосложения** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма) или получить **помеху** на эту атаку. Если шкала ≥ 10 , цель также ослеплена до конца вашего следующего хода.

Уровень 11: Полуденный апогей

В полдень (или когда ваша шкала максимальна) вы можете **действием** войти в состояние **Апогея** на 1 минуту. В этом состоянии:

- Ваши атаки оружием наносят дополнительно **2к8** огненного урона.
- Вы получаете **регенерацию 10** хитов в начале каждого хода.
- Ваши **Солнечные удары** становятся лучевой линией 30 футов (все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости, получая полный урон при провале).
- Вы не можете быть **ошеломлены**, **парализованы** или **оглушены**.

После окончания Апогея вы получаете **2 уровня истощения**. Можно использовать раз в день.

Уровень 15: Солнечная корона

Вы излучаете сияние, которое подавляет врагов. Существа в радиусе 10 футов от вас, которые видят вас, должны в начале своего хода совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма) или получить **помеху** на атаки до конца хода. Если ваша шкала ≥ 15 , радиус увеличивается до 20 футов.

Уровень 20: Эсканор, Львиный грех

Ваша солнечная мощь достигает легендарных высот. Вы получаете:

- Ваш максимум солнечной шкалы увеличивается до **30**.
- В полдень ваша шкала считается равной **30** (максимум) и вы получаете все бонусы.
- Вы можете использовать **Апогей** без ограничений (но всё равно получаете истощение после окончания).

- Один раз в день, когда ваши хиты падают до 0, вы можете вместо этого остаться на **1 хите** и автоматически войти в состояние Апогея (без затрат действия). После этого вы получаете **3 уровня истощения**.

Пути солнца (подклассы)

Выбирается на **3 уровне**.

1. Паладин Солнца (Sun Paladin)

Вы защищаете союзников, используя свет для исцеления и создания барьеров.

Уровень	Особенность	Описание
3	Луч исцеления	Вы можете бонусным действием потратить одно использование Солнечного удара , чтобы исцелить союзника в пределах 30 футов на 1к8 + Харизма хитов (увеличивается на 5, 11, 17 уровнях как удар).
3	Солнечный щит	Когда союзник в пределах 30 футов получает урон, вы можете реакцией создать вокруг него защитный барьер, уменьшающий урон на 1к10 + ваш уровень . Количество использований = модификатор Харизмы, восстанавливается после длительного отдыха.
6	Священный свет	Ваши исцеляющие способности снимают с цели одно состояние (отравление, испуг, очарование). Если шкала ≥ 10 , вы можете снять и более серьёзные эффекты (паралич, ослепление) за дополнительную трату использования.
10	Ореол стойкости	Вы и союзники в радиусе 10 футов от вас получают преимущество на спасброски от оглушения, паралича и окаменения. Если шкала ≥ 15 , радиус увеличивается до 20 футов.
14	Возрождающий свет	Один раз в день, когда союзник умирает в пределах 30 футов, вы можете реакцией воскресить его с 1 хитом (как заклинание <i>возрождение</i>). Для этого требуется, чтобы ваша шкала была ≥ 10 .
18	Солнечный храм	Вы можете действием создать в радиусе 30 футов зону света радиусом 20 футов на 1 минуту (раз в день). В зоне союзники

Уровень	Особенность	Описание
		получают регенерацию 10 и сопротивление ко всем видам урона. Вы не можете использовать это, если ваша шкала < 15.

2. Инквизитор (Inquisitor)

Вы — карающий луч, испепеляющий врагов и подавляющий тьму.

Уровень	Особенность	Описание
3	Пылающий гнев	Когда вы наносите урон существу, которое причинило вред вам или союзнику в последний раунд, вы можете добавить к урону 1к8 огненного урона (без затрат).
3	Солнечный приговор	Вы можете бонусным действием отметить врага в пределах 30 футов как цель приговора. До конца вашего следующего хода ваши атаки по нему имеют преимущество , и вы наносите дополнительный 1к6 огненного урона. Количество использований = модификатор Харизмы.
6	Пронзающий луч	Ваш Солнечный удар игнорирует сопротивление к огню и может наносить полный урон существам, имеющим иммунитет (они получают половину вместо иммунитета).
10	Гневное сияние	Когда вы входите в Гордость , все враги в радиусе 10 футов должны совершить спасбросок Мудрости или получить помеху на атаки против вас до конца вашего следующего хода.
14	Испепеление	Вы можете действием потратить одно использование Солнечного удара , чтобы создать взрыв в радиусе 15 футов: все враги должны совершить спасбросок Ловкости, получая 4к8 + Харизма огненного урона (половина при успехе). Раз в короткий отдых.
18	Солнечный суд	Один раз в день вы можете действием превратиться в Солнечного мстителя на 1 минуту: ваша скорость удваивается, все атаки оружием наносят дополнительно 2к10 огня, и вы можете использовать Солнечный удар как бонусное действие. После окончания вы получаете 2 уровня истощения.

3. Феникс (Phoenix)

Вы — возрождающийся, черпающий силу из солнечного огня для восстановления и неуязвимости.

Уровень	Особенность	Описание
3	Огненное возрождение	Когда вы падаете до 0 хитов, вы можете реакцией восстановить 1к8 + уровень хитов. Вы можете использовать это умение один раз между длительными отдыхами . Если ваша шкала ≥ 10 , вы можете использовать его второй раз.
3	Пламенная аура	В начале каждого своего хода вы можете бонусным действием создать ауру огня радиусом 5 футов. Враги, начинающие ход в ауре, получают 1к6 огненного урона (спасбросок Ловкости для половины). Аура длится 1 минуту или пока вы не отмените.
6	Сжигание ран	Когда вы используете Огненное возрождение , вы также можете нанести урон врагам в радиусе 10 футов: они получают 2к8 огненного урона (спасбросок Ловкости).
10	Пепельный шаг	Вы можете бонусным действием превратиться в облако пепла и телепортироваться на расстояние до 30 футов, оставляя за собой огненную дорожку (существа, входящие в неё, получают 2к6 огненного урона). Можно использовать количество раз = модификатор Харизмы.
14	Неопалимость	Вы получаете иммунитет к огненному урону. Кроме того, когда вы получаете огненный урон, вы можете реакцией восстановить хиты, равные половине полученного урона.
18	Возрождение из пепла	Один раз в день, когда вы умираете, вы можете восстать через 1 минуту с полными хитами и снять все уровни истощения. Ваша шкала при этом становится максимальной. Вы можете использовать это, только если ваша шкала была ≥ 10 перед смертью.

Примечания по балансу

- Солнечная шкала — уникальный ресурс, зависящий от времени суток. Это создаёт сильные колебания силы, что требует от игрока планирования. В подземельях и ночью персонаж слабее, но может использовать **внутреннее солнце** (истощение) для подпитки.
- Класс рассчитан на ближний бой с возможностью стрельбы лучами. Подклассы дают разные акценты: поддержка, агрессия, выживание.

- Все особенности прописаны с конкретными цифрами и уровнями. Класс готов к игре.