

DEFECTIVE BLOODLINE

Your innate magic comes from a flaw in the power core that fuels your artificial body. As a result, magic continuously leaks from your core in the form of luminous orbs.

Prerequisite: Warforged, Autohnome, or another artificial race

CRACKED CORE

Starting at 1st level, you release a bit of magic in the form of an orb whenever you cast certain spells of 1st level or higher. The appearance and function of an orb varies depending on its type, but all orbs are luminous balls of elemental energy that float harmlessly around your body.

Once an orb is channeled, it lasts for 1 hour at which point it dissipates harmlessly, or until it is evoked.

You can have up to three orbs at a time. If you would channel another orb beyond your maximum, you first evoke your oldest orb, destroying it and activating its 'evoke' feature.

The types of orb are as follows:

- **Light Orb.** When you cast a spell that deals fire, lightning, radiant, or force damage, you channel a ball of luminous, crackling light. **Passive:** At the end of each of your turns, you may deal 1d6 lightning damage to a random hostile creature within 30 ft. of yourself. **Evoke:** Deal 1d12 lightning damage to a random hostile creature within 30 ft. of yourself.
- **Dark Orb.** When you cast a spell that deals acid, necrotic, poison, or psychic damage, you channel a ball of swirling miasma. **Passive:** At the end of each of your turns, roll 2d6 and add the result to the orb's 'charge.' **Evoke:** Deal damage equal to the orb's charge to the hostile creature with the lowest hit points within 30 ft. of yourself.
- **Frost Orb.** When you cast a spell that deals cold damage or causes a creature to gain temporary hit points, you channel a ball of crackling frost. **Passive:** At the end of each of your turns, roll 1d4 and gain that many temporary hit points. Temporary hit points gained from frost orbs can add onto other instances of temporary hit points, rather than replacing them. **Evoke:** Roll 1d8 and gain that many temporary hit points.
- **Plasma Orb.** When you have one of each other type of orb, you may use your action to destroy each orb and create a plasma orb, which is a swirling ball of starlike energy. **Passive:** For each plasma orb you possess at the end of your turn, you can take an additional bonus action on your next turn. **Evoke:** You can take an additional action this turn. That action can be used only to take the Attack (one weapon attack only), Dash, Disengage, Dodge, Hide, or Use an Object action.

AUGMENTATED BODY

Starting at 6th level, you have learned to tinker with your defective body to produce surprising results. You gain two augmentations of your choice. You gain another augmentation at the 14th level, and another at the 18th. A level prerequisite refers to your level in this class.

Additionally, when you gain a level in this class, you can choose one of the augmentations you know and replace it with another augmentation that you could learn at that level.



Дефектный род

Ваша магическая сила происходит из вашего повреждённого ядра, что движет ваше рукотворное тело. В результате, магия постоянно сочится из вашего ядра, формируя яркие сферы.

Требование: Кованный, Автогом или любая другая искусственная раса.

Треснувшее ядро

Начиная с 1-го уровня, вы испускаете небольшое количество магии в виде сфер, как только используете заклинание 1-й ячейки и выше. Вид и функционал сферы варьируется в зависимости от его типа. Несмотря на это, все сферы – ярко светящиеся шары элементарной магии, которые левитируют недалеко от вашего тела.

Когда сфера **заряжена**, она существует на протяжении 1-го часа, по истечению которого просто рассеивается, если не была **разряжена**.

Вы можете одновременно иметь три **заряженных** сферы. Если вы собираетесь **зарядить** новую, превышая ваш максимум, вы уничтожаете наиболее старую сферу и активируете её **эффект разрядки**.

Существуют следующие типы сфер:

- **Сфера молнии.** Когда вы используете заклинание, которое наносит урон огнём, электричеством, излучением или силой, вы заряжаете потрескивающую электричеством сферу. **Пассивная:** В конце каждого вашего хода вы можете нанести 1к6 урона электричеством случайному вражескому существу в пределах 30 футов от вас. **Разряженная:** Вы наносите 1к12 урона электричеством случайному вражескому существу в пределах 30 футов от вас.

- **Сфера тьмы.** Когда вы используете заклинание, которое наносит урон кислотой, некротикой, ядом или психический, вы заряжаете шар полный болезненных миазм. **Пассивная:** В конце каждого вашего хода добавьте к вашей заряженной сфере 2к6 заряда. **Разряженная:** Нанесите урон, равный количеству зарядов вашей сферы, противнику с наименьшим количеством хитов, в пределах 30 футов от вас.

- **Сфера льда.** Когда вы использует заклинание, которое наносит урон холодом или даёт существу дополнительные хиты, вы заряжаете шар скрипучего мороза. **Пассивная:** В конце каждого вашего хода получите временные хиты в размере 1к4. Временные хиты, полученные таким образом, не заменяют прошлые временные хиты, а прибавляются к общему значению временных хитов. **Разряженная:** Получите 1к8 дополнительных хитов.

- **Сфера плазмы.** Когда вы имеете заряженными сразу три разных типа (не считая саму сферу плазмы) вы можете использовать своё действие и совместить все сферы в одну сферу плазмы – яркая шарообразная субстанция звездноподобной энергии. **Пассивная:** За каждую сферу плазмы, которая заряжена к концу вашего хода, вы можете применить дополнительное бонусное действие в своём следующем ходу. **Разряженная:** Вы можете применить дополнительное действие в этом ходу. Это действие может быть использовано только для Атаки (всего одна атака оружием), Рывка, Засады, Уклонения, Отхода или использование объектов.

Аугментированное тело

Начиная с 6-го, вы узнали, как улучшить ваше тело, для достижения удивительных результатов. Вы получаете две аугментации по вашему выбору. Вы получаете дополнительную аугментацию на 14-м уровне, и ещё одну на 18-м. Уровень, требуемый для аугментации – это уровень вашего класса чародея.

В дополнении, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете поменять известную вам аугментацию и заменить на другую, которую можете изучить.

