

Альтернативный следопыт

Автор: Laserllama



Reddit



Patreon



GM Binder

Оригинальное описание класса: [Alternate Ranger](#), [Alternate Ranger: Expanded](#)

Класс и все 18 подклассов переведены на русский язык. Для соответствия новым правилам DnD24 внесены изменения:

- Способность «Боевой стиль» перенесена на второй уровень и теперь ссылается на черты боевых стилей.
- Способность «Использование заклинаний» перенесена на первый уровень.
- Добавлена способность «Оружейные приёмы».
- Способность Улучшение характеристик даётся только на уровнях 4, 8, 12 и 16. Для уровня 19 добавлена способность Эпическая черта.
- Так как сеть больше не требует броска атаки, Охотник за головами заставляет делать спасбросок против неё с помехой, вместо того, чтобы не иметь помехи на бросок атаки.
- Добавлено ограничение на количество известных Перевёртышу обликов.
- Охотник, застанный врасплох не получает помеху на бросок инициативы, вместо того, чтобы не пропускать ход в первом раунде.

Подклассы Следопыта (Конклавы)

| | | | | | |
|------------------------|-------------------|---------------------|------------|---------------------|-------------------|
| Буканьер | Глубинный сталкер | Драконий страж | Звездочёт | Кочевник | Мастер капканов |
| Мрачный страж | Охотник | Охотник за головами | Перевёртыш | Планарный хранитель | Повелитель зверей |
| Разрушитель заклинаний | Странник пустошей | Убийца чудовищ | Укротитель | Фейский странник | Хранитель роя |

| Ур. | БМ | Способности | Известные Инстинкты | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Кость Добычи |
|-----|----|--|---------------------|---|---|---|---|---|--------------|
| 1 | +2 | Инстинкты, Дикий эксперт, Использование заклинаний, Оружейные приёмы | 1 | 2 | | | | | — |
| 2 | +2 | Боевой стиль, Добыча следопыта | 2 | 2 | | | | | d4 |
| 3 | +2 | Конклав Следопытов | 3 | 3 | | | | | d4 |
| 4 | +2 | Улучшение характеристик | 3 | 3 | | | | | d4 |
| 5 | +3 | Дополнительная атака, Звериные чувства | 3 | 4 | 2 | | | | d4 |
| 6 | +3 | Добыча следопыта (8 часов) | 4 | 4 | 3 | | | | d6 |
| 7 | +3 | Способность конклава | 4 | 4 | 3 | | | | d6 |
| 8 | +3 | Улучшение характеристик | 4 | 4 | 3 | | | | d6 |
| 9 | +4 | Дикий эксперт | 5 | 4 | 3 | 2 | | | d6 |
| 10 | +4 | Добыча следопыта (24 часа) | 5 | 4 | 3 | 2 | | | d8 |
| 11 | +4 | Способность конклава, Неутомимый | 5 | 4 | 3 | 3 | | | d8 |
| 12 | +4 | Улучшение характеристик | 6 | 4 | 3 | 3 | | | d8 |
| 13 | +5 | — | 6 | 4 | 3 | 3 | 1 | | d8 |
| 14 | +5 | Добыча следопыта (1 неделя) | 7 | 4 | 3 | 3 | 1 | | d10 |
| 15 | +5 | Способность конклава | 7 | 4 | 3 | 3 | 2 | | d10 |
| 16 | +5 | Улучшение характеристик | 8 | 4 | 3 | 3 | 2 | | d10 |
| 17 | +6 | — | 8 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | d10 |
| 18 | +6 | Добыча следопыта (неограниченно), Звериные чувства | 9 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | d12 |
| 19 | +6 | Эпическая черта | 9 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | d12 |
| 20 | +6 | Убийца врагов | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | d12 |

Следопыт [Ranger]

Мультиклассирование и Следопыт

Если вы используете опциональное правило по мультиклассированию из «Книги игрока», вот что вам нужно знать при выборе следопыта в качестве одного из ваших классов.

Минимальные значения характеристик. Вы должны иметь значение Ловкости (или Силы) и Мудрости не ниже 13, чтобы взять уровень в этом классе или взять уровень другого класса, если вы уже являетесь следопытом.

Получаемые владения. Если следопыт не является вашим начальным классом, вот владения, которые вы приобретаете, когда берете свой первый уровень следопыта: лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие, один навык из списка классовых навыков следопыта.

Ячейки заклинаний. Добавьте половину ваших уровней (округленных в большую сторону) в классе следопыта к соответствующим уровням других классов, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Классовые особенности

Хиты

Кость Хитов: 1d10 за каждый уровень следопыта

Хиты на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1d10 (или 6) + модификатор Телосложения (суммарно минимум 1) за каждый уровень следопыта после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты

Оружие: Простое оружие, воинское оружие

Инструменты: Нет

Спасброски: Сила, Ловкость

Навыки: Выберите три навыка из следующих: Атлетика, Восприятие, Выживание, Ловкость рук, Медицина, Природа, Проницательность, Расследование, Скрытность, Уход за животными

Стартовое снаряжение

Выберите А или Б:

- А) Проклёпанная кожа, скимитар, короткий меч, длинный лук, 20 стрел, колчан, фокусировка друидов (веточка омелы), набор путешественника и 7 зм;
- Б) 150 зм

Уровень 1 - Инстинкты [Knacks]

В дикой природе вы выработали инстинкты, которые укрепляют ваши навыки охоты, выживания и выслеживания. Вы знаете один Инстинкт по вашему выбору из списка в конце этого класса.

Всякий раз, когда вы получаете уровень следопыта, вы можете заменить один известный вам Инстинкт на другой по вашему выбору, если вы соответствуете предварительным условиям для этого Инстинкта. Вы не можете заменить Инстинкт, который является предварительным условием для другого уже известного вам Инстинкта.

На определенных уровнях следопыта вы изучаете дополнительные Инстинкты, как показано в столбце Известные Инстинкты таблицы Следопыт.

Уровень 1 - Дикий эксперт [Wild Expertise]

Ваше мастерство в навигации в дикой местности не имеет себе равных. Выберите один навык из списка навыков Следопыта, которым вы владеете. Вы добавляете двойной бонус мастерства к любым проверкам этого навыка. Вы также изучаете один дополнительный язык по вашему выбору, обычно это тот, на котором говорят существа, на которых вы

охотитесь, или народы, которые вы защищаете.

Когда вы достигаете 9-го уровня в этом классе, вы выбираете ещё один навык из списка навыков Следопыта, которым вы владеете, чтобы получить это преимущество, и ещё один язык по вашему выбору.

Уровень 1 - Использование заклинаний [Spellcasting]

Подготовка и использование заклинаний

В таблице Следопыт показано, сколько ячеек заклинаний у вас есть. Чтобы применить заклинание Следопыта 1-го уровня или выше, вы должны потратить ячейку уровня заклинания или выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете долгий отдых.

В конце каждого долгого отдыха вы подготавливаете список заклинаний, которые вы можете применять. Выберите количество заклинаний, равное вашему модификатору Мудрости + половина вашего уровня Следопыта, округленное в меньшую сторону. Все заклинания должны быть из списка заклинаний Следопыта и быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика

Ваша сила черпается из интуитивного знания природы, поэтому Мудрость — это ваша характеристика для заклинаний Следопыта. Вы используете Мудрость, когда заклинание ссылается на вашу заклинательную характеристику, сложность спасброска от заклинаний или когда вы делаете бросок атаки заклинанием.

Сложность спасброска от заклинаний = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

Модификатор атаки заклинаний = ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

Фокусировка

Вы можете использовать фокусировку друида в качестве фокусировки заклинаний для ваших заклинаний Следопыта.

Уровень 1 - Оружейные приёмы [Weapon Mastery]

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов оружия из тех, которыми вы владеете, по вашему выбору. Например, длинных луков и коротких мечей. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете поменять типы оружия.

Уровень 2 - Боевой стиль [Fighting Style]

Вы получаете черту боевого стиля на свой выбор из главы 5 Книги Игрока. Вы можете отказаться от этой черты и взять один из вариантов ниже:

Верховой боец [Mounted Warrior]

Пока вы едете на управляемом скакуне, вы и ваш скакун получаете бонус +1 к КД, и вы можете использовать бонусное действие в свой ход, чтобы приказать скакуну выполнить одно действие из его блока характеристик или другое действие.

Воин-друид [Druidic Warrior]

Вы изучаете два заговора из списка заклинаний Друида, и они считаются для вас заклинаниями Следопыта. Повышая уровень, вы можете заменить один из этих заговоров на другой.

Лёгкий боец [Featherweight Fighting]

Пока вы не вооружены или используете только оружие со своством Лёгкое и не облачены в среднюю или тяжёлую броню, ваша скорость увеличивается на 10 футов (3 метра) и вы получаете +1 к броскам урона оружием ближнего боя и безоружными ударами.

Моряк [Mariner]

Пока вы не облачены в среднюю или тяжёлую броню и не носите щит, вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы и +1 к вашему КД

Сильный лучник [Strongbow]

Вы можете использовать Силу вместо Ловкости для бросков атаки и урона и получаете +1 к броскам урона при стрельбе из лука.

Уровень 2 - Добыча следопыта [Ranger's Quarry]

Вы фокусируете свои чувства на охоте как хищник в дикой природе. Бонусным действием вы можете отметить одно существо, которое вы видите, как свою Добычу, получая следующие преимущества:

- Всякий раз, когда вы наносите Добыче урон атакой, вы наносите дополнительный урон, равный броску вашей кости Добычи, которая равна d4.
- Всякий раз, когда вы делаете проверку способности, чтобы выследить или найти его, вы можете добавить один бросок вашей кости Добычи к своему броску d20.

Эти преимущества длятся 1 час, но заканчиваются раньше, если ваша Добыча убита или если вы отмечаете другое существо как свою Добычу. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете долгий отдых. Если у вас не осталось использований, вы можете потратить ячейку заклинания, чтобы снова использовать эту способность.

Когда вы достигаете 6-го, 10-го, 14-го и 18-го уровней в этом классе, продолжительность Добычи Следопыта и размер вашей кости Добычи увеличиваются, как указано в таблице Следопыт.

Уровень 3 - Конклав Следопытов [Ranger Conclave]

Вы выбираете свой Конклав, свободное сообщество следопытов, которые имеют схожие способности.

Ваш Конклав предоставляет вам способности на 3-м, 7-м, 11-м и 15-м уровнях в этом классе.

Заклинания конклава

У каждого конклава есть список заклинаний, которые у вас всегда подготовлены, как только достигаете уровней Следопыта, указанных в описании вашего конклава. Ваши заклинания конклава считаются для вас заклинаниями Следопыта, но они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготавливать.

Уровень 4 - Улучшение характеристик [Ability Score Improvement]

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5 Книги Игрока) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях Следопыта 8, 12 и 16.

Уровень 5 - Дополнительная атака [Extra Attack]

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда совершаете действие Атака в свой ход.

Уровень 5 - Звериные чувства [Feral Senses]

Вы охотитесь с навыками высшего хищника. У вас не может быть помехи на броски атаки против вашей Цели.

Когда вы достигаете 18-го уровня, вы не можете иметь помехи на броски атаки против любых целей в радиусе 30 футов (9 метров) от вас.

Уровень 11 - Неутомимый [Tireless]

Вы всегда готовы к новой охоте, никогда не давая врагам отдохнуть. Вы восстанавливаете все потраченные использования Цли Следопыта, когда заканчиваете короткий или долгий отдых.

Уровень 19 - Эпическая черта [Epic Boon]

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5 Книги Игрока) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете

Уровень 20 - Убийца врагов [Foe Slayer]

Вы – Следопыт мифического мастерства, соперничающий с величайшими охотниками из легенд. Когда вы попадаете по своей Добыче атакой оружием, вы можете немедленно прекратить действие метки и заставить эту атаку нанести максимальный урон вместо броска костей. Если эта атака уменьшает хиты существа до 50 или ниже, оно должно пройти спасбросок Телосложения против вашей Сл спасбросков или его хиты будут мгновенно снижены до 0.

Инстинкты

Выживший 1 [Survivor I]

Требования: 6 уровень

Бонусным действием вы можете дать себе временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.

Выживший 2 [Survivor II]

Требования: 9 уровень, Выживший 1

Когда вы тратите кость хитов для восстановления хитов, вы восстанавливаете дополнительные хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

Выживший 3 [Survivor III]

Требования: 14 уровень, Выживший 1, 2

Когда вы делаете спасбросок от смерти, вы прибавляете модификатор Мудрости к значению на кости. Если результат становится 20 или выше, он приравнивается к выпадению натуральной 20.

Дикая интуиция 1 [Wild Insight I]

Вы всегда находитесь под действием заклинания *Разговор с животными* [Speak with animals]

Дикая интуиция 2 [Wild Insight II]

Требования: 3 уровень, Дикая интуиция 1

У вас всегда подготовлено заклинание *Поиск фамильяра* [Find familiar]. Оно считается для вас заклинанием Следопыта и не учитывается в общем количестве подготовленных заклинаний. Вызванный фамильяр всегда имеет тип существа Фея.

Дикая интуиция 3 [Wild Insight III]

Требования: 9 уровень, Дикая интуиция 1, 2

Когда вы призываете Фамильяра, он может принимать форму любого Зверя с ПО ½ или ниже

Естественная регенерация [Natural Regeneration]

Требования: 3 уровень

Во время короткого отдыха вы можете восстановить ячейки заклинаний суммарного уровня, равного вашему модификатору Мудрости. После этого вам необходимо завершить длительный отдых, прежде чем вы сможете снова использовать эту способность.

Идущий 1 [Strider I]

Вы игнорируете эффекты труднопроходимой местности, вызванные природной средой, например подлесок, снег или болото. Вы не можете заблудиться, пока видите небо. И, наконец, вы и до 10 существ, путешествующих с вами не замедляетесь при путешествии через сложную местность.

Идущий 2 [Strider II]

Требования: 3 уровень, Идущий 1

Вы можете сделать действие Рывок бонусным действием.

Идущий 3 [Strider III]

Требования: 6 уровень, Идущий 1, 2

Выша скорость ходьбы увеличивается на 10 футов (3 метра) и вы игнорируете эффекты любой труднопроходимой местности.

Идущий 4 [Strider IV]

Требования: 14 уровень, Идущий 1, 2, 3

Вы всегда находитесь под действием заклинания *Свобода передвижения* [Freedom of movement] пока вы в сознании.

Избранный враг [Favored Foe]

Требования: 3 уровень

Выберите один тип существа, две расы гуманоидов (например, гноллов и орков) или одну организацию (например, гильдию воров или злой культ) в качестве вашего Избранного врага.

Всякий раз, когда вы совершаете проверку Мудрости, чтобы охотиться или отслеживать, или проверку Интеллекта, чтобы вспомнить знания об Избранном враге, вы можете считать результат 9 или ниже на d20 за 10.

Вы можете изучить этот Инстинкт более одного раза, но вы должны выбирать нового Избранного врага каждый раз, когда вы это делаете.

Изготовитель ловушек [Trapper]

В течение 1 часа, который может быть частью короткого или длительного отдыха, вы можете использовать нож, природные материалы и потратить 10 футов (3 метра) веревки, чтобы изготовить ловушку.

В качестве действия вы можете установить одну из этих ловушек в незанятом пространстве рядом с вами размером 5 футов (1.5 метра). Первое Большое или меньшее существо, которое переместится в это пространство, должно преуспеть в спасброске Ловкости против вашей сложности спасброска или стать опутанным.

Действием сдерживаемое существо или другое существо в пределах 5 футов от него может сделать проверку Силы против вашей сложности спасброска, освободив существо при успехе.

Действием (отдельным от установки ловушки) вы можете спрятать ловушку. Если она спрятана, для её обнаружения требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) против вашей сложности спасброска.

Исследователь глубин [Aquatic Adept]

Вы получаете скорость плавания 30 футов (9 метров). Если у вас уже есть скорость плавания, она увеличивается на 10 футов (3 метра). Пока вы под водой, вы можете задерживать дыхание до одного часа.

Исследователь гор [Alpine Adept]

Вы получаете скорость лазания 30 футов (9 метров). Если у вас уже есть скорость лазания, она увеличивается на 10 футов (3 метра). Реакцией вы можете уменьшить урон от падения на значение, равное вашему уровню Следпыта

Исследователь джунглей [Jungle Adept]

У вас есть сопротивление урону ядом. Вы и до десяти существ, путешествующих с вами получаете преимущество на спасброски против враждебных эффектов окружающей среды в джунглях.

Исследователь пещер [Underground Adept]

Вы получаете тёмное зрение 60 футов (18 метров). Если у вас уже есть тёмное зрение, оно увеличивается на 30 футов (9 метров). Действием вы можете закрыть глаза и получить термальное зрение в радиусе 60 футов (18 метров). Вы видите всё, что соприкасается с поверхностью в этом радиусе. Это чувство длится одну минуту или пока вы не откроете глаза. Используя эту способность, вы не можете использовать её повторно, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Исследователь планов [Planar Adept]

Требования: 9 уровень

Выберите один план из таблицы ниже (или соответствующий план в вашем сеттинге). Вы получаете сопротивление соответствующему типу урона. Кроме того, вы и до десяти существ, путешествующих с вами, имеете преимущество на спасброски против враждебных эффектов этого плана.

| План | Урон | План | Урон |
|---------------|---------------|--------|---------|
| Астральный | Свет | Воздух | Звук |
| Царство Фей | Психический | Земля | Кислота |
| Механус | Сила | Огонь | Огонь |
| Царство Теней | Некротический | Вода | Холод |

Вы можете выбрать этот Инстинкт больше одного раза, но каждый раз должны выбирать новый план.

Исследователь пустыни [Desert Adept]

У вас есть сопротивление урону огнём. Вы и до десяти существ, путешествующих с вами получаете преимущество на спасброски против враждебных эффектов окружающей среды в пустыне.

Исследователь тундры [Arctic Adept]

У вас есть сопротивление урону холодом. Вы и до десяти существ, путешествующих с вами получаете преимущество на спасброски против враждебных эффектов окружающей среды в арктической местности.

Наездник 1 [Rider I]

Всякий раз, когда вы совершаете проверку Мудрости (Уход за животными), чтобы контролировать, дрессировать или приручить верховое животное, вы можете считать результат 7 или ниже на d20 результатом 8. Кроме того, чтобы спешиться с обученного верхового животного, вы теряете всего 5 футов (1.5 метра) движения.

Наездник 2 [Rider II]

Требования: 3 уровень, Наездник 1

Вы получаете боевой стиль Верховой боец из списка боевых стилей Следпыта и можете ездить на обученных животных, которые равны вам по размеру или больше вас.

Если вы уже знаете боевой стиль Верховой боец, вы получаете другой боевой стиль из списка Следпыта или черту боевого стиля из главы 5 Книги Игрока по вашему выбору.

Наездник 3 [Rider III]

Требования: 6 уровень, Наездник 1, 2

Когда вы едете на скакуне и другое существо попадает по нему броском атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы стать целью этой атаки. Кроме того, если ваш скакун должен сделать спасбросок, пока вы на нем едете, вы можете использовать свою реакцию, чтобы предоставить ему преимущество на этот спасбросок.

Натуралист 1 [Naturalist I]

Всякий раз, когда вы собираетесь сделать проверку Интеллекта (Природа) в дикой местности, вы можете вместо этого сделать проверку Мудрости (Природа).

Кроме того, вы можете сделать проверку Мудрости (Природа) бонусным действием, чтобы вспомнить информацию об одном Звере или Растении, которое вы видите.

Натуралист 2 [Naturalist II]

Требования: 6 уровень, Натуралист 1

В конце длительного отдыха вы можете настроиться на тип окружающей среды, например: арктика, побережье, пустыня, лес, луга, горы, болота и т.д.. Находясь в этой среде, вы получаете следующие преимущества:

- У вас есть преимущество на проверки Мудрости (Природа), связанные с местными растениями, животными, экосистемой и погодой.
- Вы находите вдвое больше еды, когда добываете

пропитание или охотитесь.

- Вас нельзя застать врасплох, если вы не недееспособны.
- У вас есть преимущество на броски инициативы, пока вы не застигнуты врасплох или не недееспособны.

Ограждённый рыцарь 1 [Hedge Knight I]

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

Ограждённый рыцарь 2 [Hedge Knight II]

Требования: 3 уровень, Ограждённый рыцарь 1

Всякий раз, когда вы совершаете проверку Интеллекта (История) или Харизмы (Убеждение), вы можете использовать Мудрость вместо Интеллекта или Харизмы.

Плотник 1 [Woodsmen I]

Вы получаете владение инструментами резчика по дереву и имеете преимущество при проверках способностей при попытках распознавать и создавать вещи из дерева.

Кроме того, в конце каждого длительного отдыха вы можете использовать инструменты резчика по дереву и необработанную древесину для изготовления стрел, болтов, дубинок, дротиков и посохов, равных вашему бонусу мастерства.

Плотник 2 [Woodsmen II]

Требования: 3 уровень, Плотник 1

Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение инструментами плотника. Все, что вы создаёте из дерева, имеет вдвое больше очков здоровья.
- Все ваши попадания атакой ближнего боя по деревянным объектам считаются критическими.
- Значения от 18 до 20 на d20 при рукопашной атаке оружием Растения или деревянного Конструкта считаются критическим попаданием.

Сталкер 1 [Stalker I]

Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), когда прячетесь в природной местности.

Сталкер 2 [Stalker II]

Требования: 3 уровень, Сталкер 1

Вы можете использовать действие Спрятаться бонусным действием.

Сталкер 3 [Stalker III]

Требования: 9 уровень, Сталкер 1, 2

Вы всегда находитесь под действием заклинания *Необнаружимость* [Nondetection], и вас невозможно отследить даже с помощью магии, если только вы сами не захотите этого.

Сталкер 4 [Stalker IV]

Требования: 14 уровень, Сталкер 1, 2, 3

Когда вы выполняете действие Спрятаться, вы, вместе со всем своим снаряжением, становитесь невидимым до начала вашего следующего хода. Невидимость заканчивается раньше, если вы атакуете или накладываете заклинание.

Травник 1 [Herbaist I]

Вы получаете владение набором травника и автоматически проходите проверки Мудрости (Медицина), чтобы стабилизировать существ с нулём хитов, если используете набор травника.

Травник 2 [Herbaist II]

Требования: 3 уровень, Травник 1

В течение длительного отдыха вы можете потратить 1 час, используя набор травника, чтобы создать одно зелье лечения. Эти зелья можно использовать до конца вашего следующего длительного отдыха, после чего они теряют свои свойства.

Травник 3 [Herbaist III]

Требования: 6 уровень, Травник 1, 2

Когда вы используете свой набор травника для изготовления зелий исцеления во время длительного отдыха, вы создаете количество зелий исцеления, равное 1 + ваш модификатор Мудрости (минимум 2).

Убийца 1 [Slayer I]

Требования: 3 уровень

Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете отметить его как свою Добычу частью этой атаки, применяя свой бонус урона Добычи и другие преимущества к броску урона.

Убийца 2 [Slayer II]

Требования: 6 уровень, Убийца 1

Вы можете пометить существо как свою Добычу, изучив признаки его перемещения, такие как следы, оставленные в течение 24 часов.

Более того, всякий раз, когда вы совершаете проверку Мудрости (Внимательность) или Мудрости (Выживание), чтобы обнаружить или выследить свою Добычу, вы можете считать результат 7 или ниже на d20 за 8.

Убийца 3 [Slayer III]

Требования: 14 уровень, Убийца 1, 2

Когда вы поражаете Добычу атакой оружием, вы можете заставить ее сделать спасбросок Телосложения против вашего Сл спасброска Заклинания. При провале спасброска она получает одно из состояний на ваш выбор: Слепота, Нмота, Оглушение или Опутывание до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность на своей Добыче только один раз за ход.

Буканьер [Buccaneer Conclave]

Объединяя свои навыки выживания, тягу к природной магии и страсть к открытому морю, буканьеры – это следопыты, которые чувствуют себя на воде лучше чем на суше. Служа матросами, пиратами, морскими пехотинцами и каперами, они часто являются одни из самых ценных членов экипажа на своем судне.

Уровень 3 - Заклинания Буканьера [Bucaneer Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|--|
| 3 | Вызов на дуэль [compelled duel], Туманное облако [fog cloud] |
| 5 | Потыв ветра [gust of wind], Туманный шаг [misty step] |
| 9 | Призыв молнии [call lightning], Подводное дыхание [water breathing] |
| 13 | Власть над водами [control water], Водяная сфера [watery sphere] |
| 17 | Власть над ветрами [control winds], Водоворот [maelstrom] |

Уровень 3 - Морская походка [Sea Legs]

Время, проведенное вами в море, дает вам способности, которыми обделены следопыты суши. Вы получаете перечисленные ниже преимущества:

- Вы получаете боевой стиль Моряк. Если он у вас уже есть, вы получаете другой боевой стиль по вашему выбору из списка Следопыта или берёте черту боевого стиля из главы 5 Книги Игрока.
- Вы изучаете инстинкт Исследователь глубин, но он не учитывается в общем количестве известных вам Инстинктов. Если вы уже знаете этот Инстинкт, вы изучаете любой другой по вашему выбору.
- Всякий раз, когда вы совершаете проверку Мудрости (Внимательность), опираясь зрение, вы получаете бонус к проверке, равный одному броску вашей кости Добычи.

Уровень 7 - Обдуваемый ветром [Windswept Hide]

Ваш опыт повысил вашу устойчивость к опасностям моря. Вы получаете устойчивость к холоду, молнии и грому. Всякий раз, когда вы совершаете проверку способности или спасбросок, чтобы не быть сбитым с ног или перемещенным против вашей воли, вы добавляете один бросок кости Добычи к своему броску.

Уровень 11 - Гнев моря [Wrath of the Sea]

Вы несете магию открытого моря, независимо от того, находитесь ли вы на море или на суше. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете

наделить удар водной магией, заставив его сделать спасбросок Силы. При провале существо получает урон холодом, равный броску кости Добычи, и отталкивается на 10 футов (3 метра) от вас по прямой.

Уровень 15 - Водная устойчивость [Watery Resilience]

Когда существо, которое вы видите, попадает по вам атакой, вы можете использовать реакцию, чтобы временно принять водную форму, вдвое уменьшив урон, который вы получите от этой атаки. Частью этой реакции вы также можете переместиться на расстояние до 10 футов (3 метра), не провоцируя атаки по возможности.

Глубинный сталкер

[Deep Stalker Conclave]

Глубоко под землей, где свет солнца видят только во снах, в глубокой тени обитают безымянные существа. Следопыты, которые противостоят этим невыразимым ужасам тьмы, известны как Глубинные Сталкеры. Хотя их навыки изначально были развиты обитателями Подземья, Глубинных Сталкеров можно найти охраняющими всё, до чего пытается дотянуться тьма.

Уровень 3 - Заклинания Глубинного сталкера [Deep Stalker Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | <i>Вызов страха [cause fear], Маскировка [disguise self]</i> |
| 5 | <i>Тьма [darkness], Невидимость [invisibility]</i> |
| 9 | <i>Ужас [fear], Необнаружимость [nondetection]</i> |
| 13 | <i>Высшая невидимость [greater invisibility], Воображаемый убийца [phantasmal killer]</i> |
| 17 | <i>Фальшивый двойник [mislead], Притворство [seeming]</i> |

Уровень 3 - Ночное зрение [Umbral Sight]

Вы приспособились преследовать свою добычу без света. Вы получаете тёмное зрение в радиусе 60 футов (18 метров). Если у вас уже есть тёмное от другой особенности, его радиус увеличивается на 30 футов (9 метров).

Уровень 3 - Ужасающая засада [Dread Ambusher]

Вы подражаете тактике неожиданности безымянных существ, обитающих во тьме. Вы получаете бонус к броскам инициативы, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1), пока вы не застигнуты врасплох или не выведены из строя.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака во время своего первого хода в бою, вы можете совершить одну дополнительную атаку частью того же действия. При попадании она наносит дополнительный урон, равный вашему уровню Следопыта.

Уровень 7 - Теневой покров [Cloak of Shadows]

Вы научились прятаться даже от существ, обитающих в глубокой тени. Пока вы в темноте, вы невидимы для существ, которые полагаются на тёмное зрение, чтобы увидеть вас.

Уровень 7 - Железный разум [Iron Mind]

Вы натренировали свой разум противостоять ментальным атакам, которые обычны в глубинах, по которым вы бродите. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если оно у вас уже есть, вы получаете владение спасбросками Интеллекта или Харизмы.

Уровень 11 - Точные удары [Precise Strikes]

В беспощадной темноте каждый удар является вопросом жизни и смерти. Один раз за ход, когда вы промахиваетесь атакой оружием, вы можете добавить один бросок кости Добычи к броску атаки, что может превратить промах в попадание.

Кроме того, ваше темное зрение улучшилось и позволяет вам видеть ещё и сквозь магическую тьму.

Уровень 15 - Смертельный отсчёт [Deadly Counter]

Вы можете управлять тенями, чтобы отвлекать своих врагов. Когда существо, которое вы видите, нацеливается на вас атакой, вы можете использовать реакцию, чтобы скрыться в тенях и наложить помеху на его бросок атаки.

Если эта реакция приводит к промаху атаки, вы можете совершить атаку оружием против вашего нападающего частью той же реакции. Если вы находитесь в тусклом свете или темноте, когда совершаете эту особую атаку, вы получаете преимущество на бросок атаки.

Драконий страж

[Drake Guard Conclave]

Иногда странствующие следопыты поступают на службу к великим драконам и получают часть их силы. Они привязываются к Драконьему Компаньону, могущественному отпрыску старшего дракона. Известные как Драконьи стражи, эти следопыты сражаются вместе со своими Компаньонами как могущественные слуги драконов и в конечном итоге могут стать наездниками на драконах.

Уровень 3 - Заклинания Драконего стража [Drake Guard Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Поглощение стихий [absorb elements], Приказ [command] |
| 5 | Дыхание дракона [dragon's breath], Охраняющая связь [warding bond] |
| 9 | Стихийное оружие [elemental weapon], Ужас [fear] |
| 13 | Подчинение зверя [dominate beast], Проклятие стихии [elemental bane] |
| 17 | Пробуждение разума [awaken], Подчинение личности [dominate person] |

Уровень 3 - Драконий компаньон [Draconic Companion]

Ваша душа связана с душой Драконьего спутника. Вы выбираете его Эссенцию из следующих вариантов: кислота, холод, огонь, молния или яд. Его эссенция влияет на цвет его чешуи, и не может быть изменена позже. Ваш компаньон использует блок характеристик Драконьего компаньона.

Ваш Компаньон дружелюбен к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим командам. В бою он действует в ваш ход. Он может двигаться и использовать реакцию самостоятельно, но он выполняет только действие Уклонения, если вы бонусным действием, не прикажите ему выполнить действие из его статблока или другое действие. Кроме того, всякий раз, когда вы выполняете действие Атака, вы можете отказаться от одной из своих атак, чтобы приказать Компаньону атаковать. Когда вы недееспособны, ваш Компаньон действует самостоятельно и будет защищать и себя, и вас в меру своих возможностей.

Когда у вашего Компаньона остается 0 хитов, он совершает спасброски от смерти. Если он умирает, вы можете провести особый 1-часовой ритуал, который может быть во время короткого или долгого отдыха, который вернет его к жизни с 1 хитом. Во время этого ритуала он может тратить кости хитов, чтобы восстановить здоровье.

Уровень 3 - Душа змея [Wyrm soul]

Вы изучаете драконий язык, и когда вы накладывае-

те заклинание Следопыта, наносящее урон кислотой, холодом, огнем, молнией или ядом, вы можете заменить его на урон эссенции вашего дракона.

Уровень 7 - Подросший компаньон [Greater Companion]

Ваш Компаньон становится Среднего размера и может нести вас как наездника, если вы среднего размера или меньше. Однако его скорость полета уменьшается вдвое, пока вы на нем едете. Кость урона от его когтей теперь 1d6.

Уровень 11 - Стихийный выдох [Elemental Breath]

Действием вы или ваш Компаньон можете выдохнуть 30-футовый конус элементарного дыхания. Существа в этой области должны сделать спасбросок Ловкости и получить 8d6 урона типа эссенции при провале или половине этого урона при успехе.

Вы и ваш компаньон можете использовать эту способность суммарное количество раз, равное вашему модификатору Мудрости, и вы восстанавливаете потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы можете потратить ячейку заклинания 3-го уровня или выше, чтобы снова использовать эту способность.

Уровень 15 - Мифический компаньон [Mythic Companion]

Ваша связь с Компаньоном раскрыла его истинную силу. Действием ваш Компаньон может изменить свой размер, выбрав Маленький, Средний или Большой. Если он Большого размера, его скорость полета больше не уменьшается вдвое, пока он несет вас в качестве своего наездника.

Кроме того, один раз за ход, когда вы командуете своему Компаньону атаковать, он может совершить две атаки вместо одной. Наконец, урон от Стихийного выдоха увеличивается до 10d6 урона.

Драконий Компаньон

Маленький Дракон, законно-нейтральный

КД: 14 + ваш БМ (природный доспех)

Хиты: 5 + пятикратный уровень Следопыта

Скорость: 30 футов, летая: 30 футов (9 метров)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 16 (+3) | 12 (+1) | 15 (+2) | 8 (-1) | 10 (+0) | 14 (+2) |

Иммунитет к урону: урон типа эссенции

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивное восприятие 10

Языки: Драконий, понимает все языки Следопыта

Кости хитов. Компаньон имеет кости хитов d8 в количестве, равном уровню Следопыта

Душевная связь. Вы добавляете БМ к любой проверке и спасброску Компаньона

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 +БМ к атаке, досигаемость 5 футов. Попадание: 1d4 + БМ рубящего урона + 1d4 урона эссенцией.

Звездочёт [Stargazer Conclave]

С давних времен смертные смотрели на звезды по ночам, чтобы узнать истории прошлого, знаки настоящего и предзнаменования будущего. Следопыты, известные как Звездочеты, посвящают свою жизнь изучению звезд и созвездий и могут использовать свою силу, чтобы вызывать небесную магию, побеждать своих врагов и скручивать нити судьбы для тех, кто их окружает.

Уровень 3 - Магия созвездий [Constellation Magic]

Вы черпаете свою силу из созвездий ночного неба. Каждый раз, когда вы заканчиваете длительный отдых, вы настраиваетесь на одно из созвездий ниже. Пока вы настроены, у вас всегда подготовлены заклинания этого созвездия: один заговор и одно заклинание 1-го уровня. Они считаются заклинаниями следопыта для вас, но они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить. Они также считаются вашими заклинаниями Конклава для 3-го уровня.

Вы можете наложить заклинание созвездия 1-го уровня один раз, не тратя ячейку заклинания, на уровне вашей самой высокой ячейки, как показано в таблице Следопыт для вашего уровня, и вы не можете сделать это повторно, пока не закончите короткий или длительный отдых.

| Созвездие | Заговор | Заклинание 1ур. |
|-----------|--|--|
| Гадюка | <i>Терновый жгут</i> [thorn whip] | <i>Нанесение ран</i> [inflict wounds] |
| Медведь | <i>Сопротивление</i> [resistance] | <i>Гневная кара</i> [wrathful smite] |
| Слон | <i>Указание</i> [guidance] | <i>Благословение</i> [bless] |
| Заяц | <i>Малая иллюзия</i> [minor illusion] | <i>Доспех Агатиса</i> [armor of agathys] |
| Олень | <i>Шиллейла</i> [shillelagh] | <i>Героизм</i> [heroism] |
| Волк | <i>Верный удар</i> [true strike] | <i>Направляющий снаряд</i> [guiding bolt] |

Уровень 3 - Заклинания Звездочёта [Stargazer Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Магия созвездий |
| 5 | <i>Пронзание разума</i> [mind spike], <i>Лунный луч</i> [moonbeam] |
| 9 | <i>Маяк надежды</i> [beacon of hope], <i>Подсматривание</i> [clairvoyance] |
| 13 | <i>Предсказание</i> [divination], <i>Страж веры</i> [guardian of faith] |
| 17 | <i>Рассвет</i> [dawn], <i>Стена света</i> [wall of light] |

Уровень 3 - Божественное наставление [Celestial Guidance]

Созвездия ночного неба направляют ваш путь. Вы получаете влечение инструментами картографа или навигатора на свой выбор. Кроме того, всякий раз, когда вы делаете проверку характеристики с любым из этих наборов инструментов, вы добавляете бросок кости Добычи к результату.

Наконец, вы не можете потеряться, даже магическим способом, пока можете видеть звезды ночного неба.

Уровень 7 - Нити судьбы [Threads of Fate]

Вы можете использовать прозрения, которые вы получаете от звезд, чтобы изменить судьбу. Когда существо, которое вы видите в пределах 30 футов (9 метров), совершает проверку способности или спасбросок, вы можете реакцией добавить свой модификатор Мудрости (минимум +1) к результату броска. Вы должны использовать эту реакцию, прежде чем узнаете, успешен ли бросок.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все свои потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Уровень 11 - Удары звёздного света [Starlight Strikes]

Вы наделяете свое оружие силой звездного света. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием или наносите ему урон заклинанием Следопыта, вы наносите дополнительный урон светом, равный одному броску вашей кости Добычи.

Уровень 15 - Сияющая душа [Resplendent Soul]

Когда существо, которое вы видите, нацеливается на вас атакой, вы можете использовать реакцию, чтобы выпустить в него направленную вспышку света, заставляя его сделать спасбросок Телосложения. При провале оно получает урон светом, равный трем броскам вашей кости Добычи, и атака промахивается по вам.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все использования, когда заканчиваете продолжительный отдых. Если у вас не осталось использований, вы можете потратить ячейку заклинания 1-го уровня или выше, чтобы использовать ее снова.

Кочевник [Nomad Conclave]

С рождения, по случайности или в результате ритуала, разум каждого кочевника был подключен к мистической сети знаний – Ноосфере. Эта псионическая связь позволяет кочевникам получать доступ к знаниям из далеких мест и далеких жизней. Эти странные странники проводят свою жизнь, собирая скрытые знания, чтобы добавить их в эту сеть информации, которая связывает всех кочевников.

Опираясь на эту сеть, эти следопыты могут использовать псионические способности, чтобы проскальзывать сквозь трещины в реальности, атаковать умы своих врагов и черпать знания у других кочевников.

Уровень 3 - Заклинания Кочевника [Nomad Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Понимание языков [comprehend languages], Маскировка [disguise self] |
| 5 | Обнаружение мыслей [detect thoughts], Туманный шаг [misty step] |
| 9 | Подсматривание [clairvoyance], Языки [tongues] |
| 13 | Переносящая дверь [dimension door], Предсказание [divination] |
| 17 | Общение [commune]*, Притворство [seeming] |

Уровень 3 - Отстраняющие удары [Expunging Strikes]

Вы можете наделить свои удары псионической силой Ноосферы, чтобы дестабилизировать разум вашего врага. Один раз за ход, когда вы попадаете по своей Добыче атакой оружием, вы можете заставить ее сделать сбросок Интеллекта. При провале весь урон, нанесенный вашей атакой, становится психическим уроном, и ваша Добыча не может видеть, слышать или чувствовать вас каким-либо образом до начала вашего следующего хода.

Уровень 3 - Мистическое знание [Mystic Knowledge]

Вы можете использовать свою связь с Ноосферой, чтобы черпать знания у Кочевников прошлого и настоящего. Каждый раз, когда вы заканчиваете длительный отдых, вы получаете владение одним навыком или инструментом или языком по своему выбору. Вы сохраняете это владение до конца вашего следующего длительного отдыха.

Начиная с 11-го уровня в этом классе, вы получаете два владения по выбору с помощью этого умения в конце длительного отдыха, следуя этим правилам.

Уровень 7 - Шаг Кочевника [Nomad's Step]

Вы можете временно объединить свое сознание с

Ноосферой, чтобы избежать вреда и перемещаться по миру странными способами. Вы получаете две способности ниже. Вы можете использовать их суммарное количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете длительный отдых.

Фазовая защита. Когда по вам попадают атакой, которую вы видите, вы можете реакцией исчезнуть в Ноосфере, заставив эту атаку промахнуться. Затем вы мгновенно появляетесь в свободном пространстве, которое вы занимали в какой-то момент с начала вашего предыдущего хода.

Псионическая прогулка. Бонусным действием вы тратите любое количество оставшегося движения, чтобы мгновенно телепортироваться на количество футов, равное потраченному вами движению, и снова появляться в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах этого диапазона.

Уровень 11 - Странное передвижение [Strange Movement]

Ваша связь с Ноосферой окрепла. Вы восстанавливаете все заряды Шага Кочевника, когда заканчиваете короткий отдых.

Уровень 15 - Мистический всплеск [Mystical Burst]

Появляясь из Ноосферы, вы можете атаковать своих врагов остаточной псионической силой. Когда вы телепортируетесь с помощью заклинания или способности Кочевника, вы можете заставить всех существ в радиусе 10 футов (3 метра) от точки вашего появления сделать сбросок Интеллекта. При провале они получают психический урон, равный одному броску вашей кости Добычи или половину этого урона при успехе.

Опционально: Псионические заклинания

Чтобы механики игры соответствовали задумке псионических способностей подкласса Кочевник, используйте Интеллект вместо Мудрости для всех способностей Следопыта и Кочевника.

* Заклинание *Общение* [commune] не совсем подходит этому подклассу, и непонятно, как оно должно работать с классами кроме Жреца и Паладина. Возможно, автор вставил его сюда по ошибке. Я бы рекомендовал заменить его на другое заклинание пятого уровня, например *Ментальная связь Рэри* [Rary's telepathic bond], *Наблюдение* [Scrying], *Синаптический разряд* [Synaptic static] или *Телекинез* [Telekinesis].

Мастер капканов

[Trapper Conclave]

Хотя все следопыты обладают определенными навыками в установке ловушек и капканов, немногие являются настоящими мастерами своего дела. Мастера капканов – дотошные планировщики с техническим складом ума, которые используют свои навыки для планирования засад и установки ловушек для своих врагов. У них есть талант предугадывать следующий шаг врага и устанавливать идеальную ловушку.

Уровень 3 - Заклинания Мастера капканов [Trapper Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|--|
| 3 | Сигнал тревоги [alarm], Онутавающий удар [ensnaring strike] |
| 5 | Завеса стрел [cordon of arrows], Поиск ловушек [find traps] |
| 9 | Охранная руна [glyph of warding], Замедление [slow] |
| 13 | Цепкая лоза [grasping vine], Упругий шар Омилука [otiluke's resilient sphere] |
| 17 | Планарные узы [planar binding], Преобразование камня [transmute rock] |

Уровень 3 - Ловкие пальцы [Meticulous Fingers]

Вы хорошо обращаетесь с механическими объектами и ловушками. Вы получаете владение навыком Ловкость рук, Воровскими инструментами и инструментами ремонтника, и всякий раз, когда вы делаете проверку характеристики с этими инструментами или навыком, вы добавляете один бросок кости Добычи к результату.

Более того, вы можете применить действие «Использование» бонусным действием.

Уровень 3 - Знаток капканов [Trap Adept]

Вы получаете инстинкт Изготовитель ловушек, но он не учитывается в вашем общем списке инстинктов. Если вы уже знаете этот инстинкт, вы можете изучить другой по своему выбору.

Кроме того, когда у вас есть доступ к внутренним механизмам обезвреженной ловушки, вы можете использовать инструменты ремонтника, чтобы перезарядить ловушку (при условии, что это возможно), и когда вы это делаете, ее новая сложность спасброска равна сложности спасброска от ваших заклинаний Следопыта.

Уровень 7 - Боевые ловушки [Combat Snares]

Вы можете быстро собирать и использовать самодельные ловушки в бою. Действием вы можете создать ловушку (используя инстинкт Изготовитель ловушек) и бросить ее в пространство, которое вы можете видеть в пределах 20 футов (6 метров). Существа в пространстве Ловушки должны сделать спасбросок, как если бы они переместились в пространство Ловушки, страдая от его эффектов при провале, как обычно. Ловушки, созданные таким образом, существуют только 1 минуту.

Вы также можете выполнить действие Использование, чтобы бросить ловушку, которую вы уже создали (например, ловушки, созданные с инстинктом Изготовитель ловушек) в существо таким образом.

Уровень 11 - Смертельные ловушки [Deadly Snares]

Существо, отмеченное как ваша Добыча, имеет помеху на первый спасбросок против Ловушек, которые вы создали или модифицировали. Если оно не знает расположения Ловушки, то автоматически проваливает первый спасбросок против неё.

Уровень 11 - Качественные капканы [Greater Traps]

Ваши навыки создания капканов улучшились. В конце каждого длительного отдыха вы создаёте количество Ловушек (с помощью Изготовителя ловушек), равное 1 + ваш модификатор Мудрости (минимум 2 Ловушки).

Кроме того, любые Ловушки, которые вы создаёте с помощью инстинкта Изготовитель ловушек, теперь работают на существа размера Громадный или меньше. Если существо совершает спасбросок против вашей Ловушки, оно получает магический дробящий, колющий или рубящий урон (на ваш выбор), равный трём броскам вашей Кости Добычи, если провале спасброска, и половину этого урона при успехе.

Уровень 15 - Эксперт по капканам [Master of Traps]

Вы всегда готовы к установке капкана. Когда вы бросаете инициативу, вы можете реакцией создать одну Ловушку и бросить её в свободное пространство, которое вы видите в пределах 20 футов (6 метров) от себя.

Кроме того, каждый раз, когда вы создаёте Ловушку, вы можете выбрать, занимает ли она площадь 10 на 10 футов (3 на 3 метра) или всего 5 на 5 футов (1.5 на 1.5 метра).

Мрачный страж

[Grim Warden Conclave]

Иногда для уничтожения чудовищ требуются чудовища. Те, кто принимает мантию Мрачного Стража, проходят зловещий алхимический ритуал, Обряд Стража, который усиливает их физические способности. Они жертвуют любым шансом на нормальную жизнь, смешивая свою кровь с кровью чудовищ, чтобы обрести неестественную силу для уничтожения своих врагов.

Уровень 3 - Заклинания Мрачного стража [Grim Warden Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Порча [bane], Сглаз [hex] |
| 5 | Удержание личности [hold person], Теневой клинок [shadow blade] |
| 9 | Проклятие [bestow curse], Прикосновение вампира [vampiric touch] |
| 13 | Усыхание [blight], Облачение тени [shadow of moil] |
| 17 | Обессиление [enervation], Удержание чудовища [hold monster] |

Уровень 3 - Обряд Стража [Warden's Rite]

Вы прошли через Обряд Стража – нечестивый алхимический ритуал, который наполняет вашу кровь зловещей силой чудовищ. Это приводит к следующим изменениям, которые нельзя обратить вспять:

- Вы получаете владение наборами алхимика и навыком Религия. Каждый раз, когда вы совершаете проверку с использованием одного из них, вы добавляете один бросок вашей Кости Добычи к результату.
- Вы считаетесь как Гуманоидом, так и Чудовищем для магических эффектов.
- Ваш максимум очков здоровья увеличивается на 3 и дополнительно увеличивается на 1 каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе.

Уровень 3 - Алая метка [Crimson Mark]

Вы можете использовать свою зловещую магию крови, чтобы усилить метку на ваших врагах. Каждый раз, когда вы отмечаете существо как вашу Добычу, вы можете совершить кровавую жертву вместо того, чтобы тратить использование умения Добыча Следопыта. В этом случае ваш текущий и максимальный запас очков здоровья уменьшается на один бросок вашей Кости Добычи.

Любые уменьшения вашего максимума очков здоровья этим умением отменяются в конце вашего следующего длительного отдыха.

На время действия вы можете выбрать, чтобы дополнительный урон от умения Добыча Следопыта стал некротическим. Некротический урон, нанесённый таким образом, игнорирует сопротивление и обращает иммунитет в сопротивление.

Наконец, если вы наносите некротический урон вашей Добыче таким образом, она не может восстанавливать очки здоровья в течение следующей минуты.

Уровень 7 - Тёмное усиление [Dark Augmentation]

Зловещая магия усиливает ваши физические возможности. Ваша скорость ходьбы увеличивается на 10 футов (3 метра). Также, когда вы совершаете проверку характеристики Силы, Ловкости или Телосложения, вы получаете бонус к броску, равный одному броску вашей Кости Добычи.

Уровень 11 - Улучшенная алая метка [Greater Crimson Mark]

Могущественная магия крови наполняет все ваши атаки. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете нанести ему дополнительный некротический урон в размере 1d10.

Уровень 11 - Нечестивая стойкость [Sinister Resilience]

Тёмная магия, текущая в вашей крови, даёт вам защиту от зловещих чар. Вы получаете сопротивление к некротическому урону, а когда вы уменьшаете свои очки здоровья с помощью Алой метки, вы бросаете вашу Кость Добычи дважды и используете меньший результат.

Уровень 15 - Искусство крови [Sanguine Mastery]

Магия вашего Обряда Стража раскрывает свой полный потенциал. Вы совершаете спасброски против состояния испуга с преимуществом, а пока вы в сознании, на вас постоянно действует эффект заклинания *Защита от зла и добра* [Protection from evil and good].

Охотник [Hunter Conclave]

Охотники удерживают границу между цивилизацией и дикой природой, используя свои смертоносные навыки выслеживания и охоты. В тених каждого сельского городка таится Охотник, молчаливо расправляясь с любым чудовищем, которое угрожает миру. Орды орков, мерзкие тролли, великие и ужасные драконы или звери дикой природы, неважно. Охотник всегда одолеет свою добычу.

Уровень 3 - Заклинания Охотника [Hunter Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|---|
| 3 | <i>Поспешное отступление [expeditious retreat], Силок, [snare]</i> |
| 5 | <i>Поиск животных или растений [locate animals or plants], Бесследное передвижение [pass without trace]</i> |
| 9 | <i>Призыв залпа [conjure volley], Необнаружимость [nondetection]</i> |
| 13 | <i>Верный пёс Морденкайнена [mordenkainen's faithful hound], Свобода передвижения [freedom of movement]</i> |
| 17 | <i>Быстрый колчан [swift quiver], Древесный путь [tree stride]</i> |

Уровень 3 - Засада [Ambuscade]

Вы всегда готовы нанести первый удар, часто опережая своих врагов. Когда вы совершаете бросок инициативы, если вы не застигнуты врасплох, вы можете реакцией совершить действие Скрытность, Атака или отметить существо как вашу Добычу.

Если вы застигнуты врасплох, вы не можете совершить эту реакцию, но вы не получаете помеху на бросок инициативы.

Уровень 3 - Бесшумные шаги [Silent Steps]

Вы преследуете свою Добычу незаметно, пока не становится слишком поздно. Вы изучаете Инстинкт Сталкер 1, но он не учитывается в общем количестве известных вам Инстинктов. Если вы уже знаете этот Инстинкт, вы изучаете другой на ваш выбор.

Уровень 7 - Хитрое парирование [Cunning Parry]

Ваша непоколебимая сосредоточенность позволяет вам парировать и контратаковать удары противника. Когда ваша Добыча атакует вас, и вы видите эту атаку, вы можете реакцией добавить свой модификатор Мудрости (минимум +1) к вашему Классу Доспеха против этой атаки.

Если это приводит к промаху, вы можете совершить

одну атаку оружием по вашей Добыче в рамках той же реакции.

Уровень 7 - Безжалостный охотник [Relentless Hunter]

Вы неумолимо преследуете своих избранных врагов, пока они все не будут уничтожены. Когда ваша Добыча убита, вы можете отметить другое существо, которое видите, как вашу Добычу (не требует действия) без траты использования умения «Добыча Следопыта» или ячейки заклинаний.

Уровень 11 - Уничтожитель орд [Horde Breaker]

Вы способны разить свою цель, как траву под клинком. Вы получаете следующие способности, каждую из которых можно использовать действием в свой ход. Для применения нужной способности вы должны владеть соответствующим оружием:

- **Залп [Volley].** Выберите точку, которую видите в пределах нормальной дистанции оружия дальнего боя, которым вы владеете. Вы можете совершить атаку оружием дальнего боя по существам на ваш выбор в пределах 10 футов (3 метра) от этой точки. У вас должно быть достаточно боеприпасов для каждой цели, и вы совершаете отдельный бросок атаки для каждой цели, как обычно.
- **Вихрь [Whirlwind].** Вы совершаете атаку оружием ближнего боя против любого числа существ в пределах досягаемости оружия ближнего боя, которым вы владеете, совершая отдельный бросок атаки для каждого существа.

Уровень 15 - Безжалостная сосредоточенность [Ruthless Focus]

Ваши смертоносные навыки соперничают с умениями великих охотников из легенд и мифов. Вы добавляете свой модификатор Мудрости (минимум +1) ко всем броскам атаки оружием, которые вы совершаете против вашей Добычи.

Охотник за головами

[Bounty Hunter]

Охотники за головами защищают гуманоидов от их же сородичей. Обученные отслеживать добычу на улицах городов, они преследуют свою цель через тёмные переулки и теневые уголки любого населённого пункта. Они овладели сложными боевыми техниками и способны уверенно противостоять и подчинять любого гуманоида, угрожающего миру.

Уровень 3 - Живым или мёртвым

[Dead or Alive]

Когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика), чтобы захватить или оттолкнуть вашу Добычу, вы добавляете один бросок вашей Кости Добычи к результату.

Кроме того, враждебные существа получают помеху на спасбросок, когда вы бросаете в них Сеть [Net]

Уровень 3 - Ухо к земле

[Ear to the Ground]

Ваша работа дала вам уникальное знание теневой стороны цивилизации. После долгого отдыха в поселении вы получаете преимущество на все проверки характеристик для сбора информации о его контактах, фракциях или подпольных структурах.

Уровень 3 - Боевые приёмы

[Martial Exploits]

Вы изучили различные боевые приёмы, чтобы эффективнее противостоять существам, на которых вы охотитесь. Вы получаете следующие способности:

- **Кости приёмов.** Таблица Охотник за головами показывает, сколько Костей Приёмов вы имеете для использования приёмов. Для использования приёма вы тратите одну Кость Приёма. Вы восстанавливаете все потраченные Кости Приёмов, когда заканчиваете короткий или долгий отдых.
- **Максимальная степень.** Ваш уровень Следопыта ограничивает сложность приёмов, которые вы можете изучать и использовать. Это ограничение отражено в столбце Максимальная степень таблицы Охотник за головами.
- **Приёмы.** Вы изучаете два Боевых Приёма на ваш выбор из доступных для [Альтернативного Воина](#)*. Вы можете использовать только один Приём для одной проверки характеристики, атаки или спасброска.

Когда вы достигаете нового уровня Следопыта, вы можете заменить один известный вам Приём на другой по вашему выбору.

- **Спасброски.** Если Приём требует, чтобы существо совершило спасбросок, сложность спасброска вычисляется следующим образом:

Сл спасброска против приёма = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).

| Уровень Следопыта | Известные приёмы | Кость приёмов | Костей всего | Макс. степень |
|-------------------|------------------|---------------|--------------|---------------|
| 3-4 | 2 | d4 | 2 | 1 |
| 5-6 | 3 | d4 | 2 | 1 |
| 7-10 | 4 | d6 | 3 | 2 |
| 11-14 | 5 | d6 | 3 | 2 |
| 15-18 | 6 | d8 | 4 | 3 |
| 19-20 | 7 | d8 | 4 | 3 |

Уровень 7 - Хитрая техника

[Cunning Technique]

Ваши боевые навыки особенно эффективны против выбранной вами Добычи. Один раз за ход, когда вы заставляете вашу Добычу совершить спасбросок, чтобы сопротивляться эффектам Приёма, вы можете наложить на её спасбросок помеху.

Вы также учитесь понимать, читать и говорить на Воровском жаргоне.

Уровень 11 - Непокколебимость

[Unwavering]

Вы мастер в обезвреживании противников. Когда ваша Добыча промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией заставить её совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших Приёмов. В случае провала она подвергается одному из следующих эффектов на ваш выбор:

- Вы можете сбить её с ног, если она имеет размер Большой или меньше.
- Вы можете автоматически захватить её, если у вас свободна одна рука.
- Вы можете совершить одну атаку ближним оружием по ней.

Уровень 15 - Самая опасная игра

[Most Dangerous Game]

Ваши почти сверхъестественные инстинкты позволяют вам предсказывать атаки врагов. Один раз за ход, когда вы получаете урон от вашей Добычи, вы можете уменьшить полученный урон на результат одного броска вашей Кости Добычи.

* Вместо приёмов Альтернативного Воина можно использовать приёмы из официального подкласса Воина Мастер Битвы [Battle Master] из главы 3 Книги Игрока, как в варианте этого подкласса от laserllama для официального класса Следопыт. В этом случае игнорируйте ограничение Максимальная степень.

Перевёртыш [Shifter Conclave]

Хотя все следопыты имеют уникальную связь с дикой природой, те, кто присоединяется к Конклаву Перевёртышей, доводят эту связь до крайности. Используя древнюю и мощную магию Друидов, эти следопыты способны изменять свою физическую форму и принимать облик зверей, которых они защищают. Они используют эту первобытную силу, чтобы стать хранителями всей дикой природы и природного мира.

Уровень 3 - Заклинания Перевёртыша [Shifter Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|---|
| 3 | <i>Дружба с животными [animal friendship], Звериные узы [beast bond]</i> |
| 5 | <i>Смена обличья [alter self], Бесследное передвижение [pass without trace]</i> |
| 9 | <i>Призыв животных [conjure animals], Необнаружимость [nondetection]</i> |
| 13 | <i>Подчинение зверя [dominate beast], Страж природы [guardian of nature]</i> |
| 17 | <i>Общение с природой [commune with nature], Дре- весный путь [tree stride]</i> |

Уровень 3 - Ограниченный дикий облик [Limited Wild Shape]

Вы можете черпать магию первобытной природы, чтобы принимать облик Зверей, подобно тому, как это делают Друиды. Бонусным действием в свой ход вы можете использовать эту способность, чтобы принять облик любого Зверя, которого вы физически касались, пока он был жив.

Ваш уровень Следопыта определяет максимальный ПО (показатель опасности) Зверей, в которых вы можете превращаться, как указано в таблице ниже. Вы должны соблюдать все остальные правила для Дикого облика, как они описаны в способности Друида Дикий облик [Wild Shape] в главе 3 Книги Игрока.

| Уровень | Макс. ПО | Известно форм | Ограничения Зверей |
|---------|----------|---------------|----------------------------------|
| 3 | 1/4 | 3 | Без скорости полёта или плавания |
| 7 | 1/2 | 4 | Без скорости полёта |
| 11 | 1 | 6 | — |
| 17 | 2 | 8 | — |

Вы можете оставаться в форме, полученной с помощью Дикого облика, до одного часа, после чего вы возвращаетесь к своей обычной форме. Вы также можете вернуться к своей обычной форме раньше, если используете бонусное действие, потеряете сознание, ваши хиты упадут до 0 или вы умрёте.

После использования этой способности вам необходимо завершить короткий или долгий отдых, чтобы использовать её снова, если вы не потратите ячейку заклинаний 1-го уровня или выше, чтобы использовать Дикий облик ещё раз.

Уровень 3 - Дикая эмпатия [Wild Empathy]

Магия природы, которой вы владеете, позволяет вам устанавливать связь с Зверями, которых вы защищаете. Вы изучаете Инстинкт Дикая Интуиция 1, но он не учитывается в общем количестве известных вам Инстинктов. Если вы уже знаете этот Инстинкт, вы вместо этого изучаете другой Инстинкт на ваш выбор, если вы удовлетворяете его требованиям.

Уровень 7 - Душа друида [Druidic Soul]

Первобытная сила, которую вы направляет, наделяет вас способностями истинного Друида. Вы изучаете язык Друидов и можете использовать его для расшифровки и оставления скрытых сообщений для других Друидов. Вы также считаетесь Друидом для целей настройки на магические предметы.

Наконец, ваши атаки в диком облике считаются магическими для преодоления сопротивлений и иммунитетов.

Уровень 11 - Усиленные облики [Empowered Shapes]

Вы можете наполнять своё превращение в Диком облике первобытной магией. В качестве части бонусного действия, используемого для превращения в Дикий облик, вы можете потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше, чтобы превысить стандартные ограничения ПО Дикого облика. Когда вы делаете это, вы можете превратиться в Зверя с ПО, равным или ниже уровня ячейки заклинания, которую вы потратили на превращение. После использования этой способности вы должны завершить короткий или длинный отдых, прежде чем сможете снова усиливать Дикий облик таким образом.

Кроме того, вы можете использовать вашу кость Добычи в качестве кости урона для атак вашей формы Дикого облика, если её кость урона не выше.

Уровень 15 - Тысяча обличий [Thousand Forms]

Вы настолько слились со своими способностями, что можете по своему желанию изменять свою обычную форму тонкими способами. Вы можете накладывать заклинание *Смена обличья [alter self]* по своему желанию, направляя его только на себя, не тратя ячейку заклинания.

Планарный хранитель [Planar Warden Conclave]

Планарные Хранители посвящают свою жизнь сохранению баланса мультивселенной, защищая свой родной план существования от потусторонних угроз. Наблюдая за планарными порталами, эти эзотерические воины могут черпать силу планов, чтобы уничтожать чужаков, которые попытаются вторгнуться в их дома.

Уровень 3 - Заклинания Планарного хранителя [Planar Warden Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|--|
| 3 | <i>Сигнал тревоги [alarm], Защита от зла и добра [protection from evil and good]</i> |
| 5 | <i>Туманный шаг [misty step], Трюк с верёвкой [rope trick]</i> |
| 9 | <i>Ускорение [haste], Магический круг [magic circle]</i> |
| 13 | <i>Изгнание [banishment], Переносящая дверь [dimension door]</i> |
| 17 | <i>Планарные узы [planar binding], Круг телепортации [teleportation circle]</i> |

Уровень 3 - Экстрапланарное чутьё [Extraplanar Senses]

Действием вы можете определить точное расстояние и направление до ближайшего существа, чуждого вашему текущему плану, или планарного портала в пределах 1 мили (1.6 километра), если они не защищены от магии прорицания. В рамках этого действия вы можете исключить цели по вашему выбору.

После использования этой способности вы должны завершить короткий или длинный отдых, прежде чем сможете использовать её снова. Если у вас нет доступных использований, вы можете потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше, чтобы использовать эту способность повторно.

Уровень 3 - Планарный воин [Planar Warrior]

Вы можете усиливать свои удары внезапными энергиями. Вы можете выбрать, чтобы дополнительный урон Добычи Следопыта стал уроном силой вместо урона типа вашего оружия.

Кроме того, вы можете отмечать любых существ, не принадлежащих вашему текущему плану существования, как вашу Добычу, не тратя использование Добычи Следопыта. Например, находясь на материальном плане, вы можете использовать эту способность, чтобы отметить Аберрации, Небожителей, Элементалей, Фей и Исчадий как вашу Добычу.

Уровень 7 - Эфирный шаг [Ethereal Step]

Вы можете кратковременно перемещаться между планами, чтобы сбить врагов с толку. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете телепортироваться на расстояние до 10 футов (3 метра) перед каждой атакой в незанятое пространство, которое вы видите.

Любое расстояние, на которое вы телепортируетесь с помощью этой способности, вычитается из общего расстояния, которое вы можете пройти за свой ход.

Уровень 11 - Усиленные удары [Empowered Strikes]

Ваша способность перемещаться между планами улучшилась. Если вы используете Эфирный шаг и атакуете как минимум двух разных существ в рамках этого действия, вы можете совершить дополнительную атаку в рамках этого действия Атака против третьего существа.

Кроме того, когда вы используете Эфирный шаг, а затем атакуете, вы можете выбрать, чтобы ваша атака наносила урон силой.

Уровень 15 - Эфирная защита [Ethereal Defense]

Вы можете частично выйти за пределы вашего текущего плана, чтобы противостоять атакам врагов. Когда вы получаете урон от атаки или заклинания, которое вы видите, вы можете использовать свою реакцию, чтобы получить сопротивление урону от этой атаки до конца этого хода.

Повелитель зверей

[Beast Master Conclave]

В своей роли хранителей природы некоторые следопыты формируют глубокие связи с дикими зверями. В знак признания этих отношений великие духи дикой природы, известные как Первобытные Звери, ищут таких следопытов и формируют первобытную связь. Вместе Повелитель и Зверь встают на защиту природного мира.

Уровень 3 - Заклинания Повелителя зверей [Beast Master Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|--|
| 3 | Дружба с животными [animal friendship], Звериные узы [beast bond] |
| 5 | Животные чувства [beast sense], Охраняющая связь [warding bond] |
| 9 | Ускорение [haste], Защита от энергии [protection from energy] |
| 13 | Защита от смерти [death ward], Свобода передвижения [freedom of movement] |
| 17 | Пробуждение разума [awaken], Общение с природой [commune with nature] |

Уровень 3 - Первобытный Зверь [Primal Beast]

Вы установили связь с Первобытным Зверем. Вы выбираете его блок характеристик из следующих вариантов: Земной зверь, Пещерный зверь, Морской зверь или Небесный зверь. Каждое из этих описаний приведено на следующей странице. Блок характеристик Первобытного Зверя использует ваш бонус мастерства (БМ) и сложность спасброска от заклинаний Следопыта.

Ваш Первобытный Зверь дружелюбен к вам и вашим союзникам, и он подчиняется вашим командам. В бою он действует в ваш ход. Зверь может двигаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но выполняет только действие Уклонение, если вы не используете бонусное действие, чтобы приказывать ему выполнить действие из его блока характеристик или другое действие. Каждый раз, когда вы выполняете действие Атака, вы можете отказаться от одной из своих атак, чтобы приказывать вашему Зверю атаковать.

Если вы становитесь недееспособны, ваш Зверь может действовать самостоятельно, защищая себя и вас наилучшим образом.

Если Зверь получает 0 хитов, он совершает спасброски от смерти, как игрок. Если Зверь умирает, вы можете провести специальный ритуал, который длится 1 час и может быть выполнен во время короткого или долгого отдыха, чтобы вернуть вашего Первобытного Зверя к жизни с 1 хитом. В рамках этого ритуала Зверь может потратить кости хитов для восстановления дополнительных хитов. Он

также может принять новую форму, выбрав новый блок характеристик и внешний вид.

Уровень 3 - Дикая эмпатия [Wild Empathy]

Вы изучаете Инстинкт Дикая интуиция 1, но он не учитывается в общем числе известных вам Инстинктов. Если вы уже знаете этот Инстинкт, вы изучаете другой по своему выбору.

Уровень 7 - Звериный фокус [Bestial Focus]

Вы и ваш Зверь охотитесь как одно целое. Ваш Первобытный Зверь получает все преимущества вашей Добычи Следопыта, включая любые Инстинкты, усиливающие её, а его атаки считаются магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам.

Уровень 11 - Исключительная тренировка [Exceptional Training]

Вы способны раскрыть всю свирепость вашего Первобытного Зверя. Один раз за ход, когда вы приказываете вашему Зверю использовать одну из атак из его блока характеристик, он может совершить две атаки.

Уровень 15 - Первобытная связь [Primal Bond]

Связь с вашим Первобытным Зверем достигла своей вершины. Когда вы накладываете заклинание Следопыта, которое нацелено на вас, ваш Первобытный Зверь также получает его эффекты, если он находится в пределах 30 футов (9 метров) от вас.

Первобытные звери и животные-спутники

Хотя здесь первобытные звери описываются как могущественные духи природы, они могут принимать любой облик, какой вы пожелаете, пока они напоминают Зверя своего размера.

В то время как некоторые первобытные звери выглядят как сверхъестественные духи-хранители, другие выглядят как обычные животные. С каким первобытным зверем связан ваш следопыт?

Земной зверь

Средний Зверь, нейтральный

КД: 13 + ваш БМ (природный доспех)

Хиты: 5 + пятикратный уровень Следопыта

Скорость: 40 футов, лазая: 40 футов (12 метров)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 14 (+2) | 14 (+2) | 15 (+2) | 8 (-1) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивное восприятие 12

Языки: Понимает все языки Следопыта

Кости хитов. Зверь имеет кости хитов d8 в количестве, равном уровню Следопыта

Подготовка. Если Зверь движется по направлению к цели не менее чем на 20 футов и попадает по ней атакой Разрыванием, цель получает дополнительный рубящий урон, равный броску вашей кости Добычи. Если цель Большая или меньше, она должен преуспеть в спасброске Силы или упасть ничком.

Первобытная связь. Вы добавляете БМ к любой проверке и спасброску Зверя

Действия

Разрывание. Рукопашная атака оружием: +2 +БМ к атаке, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1d8 + 2 + БМ рубящего урона.

Небесный зверь

Маленький Зверь, нейтральный

КД: 13 + ваш БМ (природный доспех)

Хиты: 4 + четырёхкратный уровень Следопыта

Скорость: 10 футов, летая: 60 футов (18 метров)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|--------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 6 (-2) | 16 (+3) | 13 (+1) | 8 (-1) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивное восприятие 12

Языки: Понимает все языки Следопыта

Кости хитов. Зверь имеет кости хитов d6 в количестве, равном уровню Следопыта

Облёт. Зверь не провоцирует атаки по возможности когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Первобытная связь. Вы добавляете БМ к любой проверке и спасброску Зверя

Действия

Раздирание. Рукопашная атака оружием: +3 +БМ к атаке, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1d4 + 3 + БМ рубящего урона.

Пещерный зверь

Средний Зверь, нейтральный

КД: 13 + ваш БМ (природный доспех)

Хиты: 5 + пятикратный уровень Следопыта

Скорость: 30 футов, копая: 10 футов (3 метра)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 14 (+2) | 14 (+2) | 15 (+2) | 8 (-1) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Чувства: тёмное зрение 120 фт, пассивное восприятие 12

Языки: Понимает все языки Следопыта

Кости хитов. Зверь имеет кости хитов d8 в количестве, равном уровню Следопыта

Чувство тепла. Зверь знает местоположение всего, что контактирует с поверхностью в радиусе 30 футов (9 метров).

Первобытная связь. Вы добавляете БМ к любой проверке и спасброску Зверя

Действия

Разрывание. Рукопашная атака оружием: +2 +БМ к атаке, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1d8 + 2 + БМ рубящего урона.

Морской зверь

Средний Зверь, нейтральный

КД: 13 + ваш БМ (природный доспех)

Хиты: 5 + пятикратный уровень Следопыта

Скорость: 10 футов, плавая: 60 футов (18 метров)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 14 (+2) | 14 (+2) | 15 (+2) | 8 (-1) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивное восприятие 12

Языки: Понимает все языки Следопыта

Кости хитов. Зверь имеет кости хитов d8 в количестве, равном уровню Следопыта

Амфибия. Зверь может дышать на воздухе и под водой.

Первобытная связь. Вы добавляете БМ к любой проверке и спасброску Зверя

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +2 +БМ к атаке, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1d6 + 2 + БМ дробящего урона, и если цель Большая или меньше, Зверь может сразу попытаться её схватить (сложность освобождения равна сложности от спасбросков). Пока существо схвачено, Зверь может атаковать ложноножкой только его.

Разрушитель заклинаний [Spellbraker Conclave]

Разрушители заклинаний — небольшой, но преданный своему делу Конклав следопытов, специализирующийся на охоте на магов, использующих силу во зло. В то время как большинство из них стремятся стать Разрушителями заклинаний из благородных побуждений, есть и те, кто стремится уничтожить любого, кто может использовать магию. Большинство из них работают тайно, нанося удары только тогда, когда успех неизбежен. Когда неверное движение может закончиться дезинтеграцией, нет места для ошибки.

Уровень 3 - Заклинания Разрушителя заклинаний [Spellbraker Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|---|
| 3 | <i>Поглощение стихий [absorb elements], Обнаружение магии [detect magic]</i> |
| 5 | <i>Слепота/Глухота [blindness/deafness], Тишина [silence]</i> |
| 9 | <i>Контрзаклинание [counterspell], Рассеивание магии [dispel magic]</i> |
| 13 | <i>Магический глаз [arcane eye], Упругий шар Отилука [otiluke's resilient sphere]</i> |
| 17 | <i>Рассеивание зла и добра [dispel evil and good], Силовая стена [wall of force]</i> |

Уровень 3 - Разрушитель магии [Mage Breaker]

Вы защищаете своё оружие антимагическими зачарованиями. Когда вы попадаете по своей Добыче атакой оружием, она получает помеху на следующий спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на заклинании.

Кроме того, когда вы видите или слышите, что существо в пределах вашей досягаемости пытается сотворить заклинание, вы можете использовать свою реакцию, чтобы совершить против него атаку по возможности.

Уровень 3 - Магическое зрение [Spellsight]

Вы научились видеть магический потенциал существ. Когда вы отмечаете существо как свою Добычу, вы мгновенно узнаете его характеристику для сотворения заклинаний (если она есть) и уровень самого мощного заклинания, которое оно способно сотворить.

Если ваша Добыча скрыта от магии прорицания, например с помощью заклинания *Необнаружимость [nondetection]*, она выглядит так, будто не способна сотворять заклинания.

Уровень 7 - Магическая защита [Arcane Defense]

Вы можете укрепить свою волю для лучшего сопротивления магии врагов. Каждый раз, когда ваша Добыча заставляет вас совершить спасбросок против заклинания или другого магического эффекта, вы добавляете бонус к спасброску, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Кроме того, если ваша Добыча подвергает вас заклинанию или магическому эффекту, который позволяет совершить спасбросок для получения половины урона, вы вместо этого не получаете урона при успехе, а при провале спасброска получаете только половину урона.

Уровень 11 - Магический губитель [Spellbane]

Вы — непревзойдённый охотник на магов. Каждый раз, когда вы попадаете по своей Добыче атакой оружием, вы можете потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше, чтобы нанести дополнительный урон силой, равный одному броску вашей кости Добычи за каждый уровень ячейки заклинания.

Кроме того, каждый раз, когда вы накладываете *Контрзаклинание [counterspell]* или *Рассеивание магии [dispel magic]*, вы можете добавить бросок вашей кости Добычи к проверке способности.

Уровень 15 - Мантия мастера [Mantle of the Master]

Ваше обучение как разрушителя магии достигло своей вершины. Вы получаете сопротивление к урону от заклинаний и всех других магических эффектов, пока вы не находитесь в бессознательном состоянии или недееспособны.

Уровень 15 - Отражение заклинаний [Reflect Spell]

Ваше обучение позволяет вам разрушать магические нити. Вы можете накладывать заклинание *Поглощение стихий [absorb elements]* по своему желанию без траты ячеек как заклинание первого уровня.

После применения *поглощения стихий*, если ваша следующая атака рукопашным оружием направлена против существа, чьё заклинание вы поглотили, урон от *поглощения стихий* считается максимальным вместо броска костей.

Странник пустошей

[Wastelander Conclave]

В то время как все следопыты обладают навыками выживания в дикой природе, те, кого называют Странниками пустошей, являются настоящими мастерами выживания. Они приспособились выживать в самых суровых землях, которые только можно себе представить: засушливые пустыни, замерзшая тундра, большие альпийские высоты и магические пустоши. Эти выживальщики сочетают в себе талант к магии иллюзий и защитное снаряжение, чтобы выжить где угодно.

Уровень 3 - Заклинания Странника пустошей [Wastelander Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Поглощение стихий [absorb elements], Безмолвный образ [silent image] |
| 5 | Невидимость [invisibility], Отражения [mirror image] |
| 9 | Образ [major image], Песчаная стена [wall of sand] |
| 13 | Высшая невидимость [greater invisibility], Мираж [hallucinatory terrain] |
| 17 | Общение с природой [commune with nature], Фальшивый двойник [mislead] |

Уровень 3 - Ткач Пустошей [Wasteland Weaver]

Вы овладели древним искусством улучшения одежды, что обеспечивает сверхъестественный уровень выживаемости. Вы получаете владение инструментами ткача, а также можете добавлять двойной бонус мастерства к любым проверкам с их использованием.

В конце каждого длительного отдыха вы можете использовать ткацкие инструменты, чтобы улучшить один комплект одежды или плащ. Пока существо носит этот улучшенный наряд, оно получает следующие преимущества:

- Оно получает бонус к проверкам Ловкости (Скрытность) для сокрытия в пустошах и дикой местности, равный одному броску вашей кости Добычи.
- Ему требуется в четыре раза меньше воды для выживания.
- Оно имеет преимущество на спасброски против воздействия суровых условий окружающей среды и последующего уровня истощения.

Во время каждого длительного отдыха вы должны тратить 1 час на поддержание улучшенных нарядов, иначе они утрачивают свои полезные свойства. Вы можете поддерживать количество нарядов, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 комплект).

Уровень 3 - Исследователь пустошей [Wilderness Adept]

Вы способны выживать в самых негостеприимных условиях. Вы изучаете один из следующих Инстинктов на ваш выбор: Исследователь гор, Исследователь глубин, Исследователь тундры, Исследователь пустыни или Исследователь джунглей. Вы изучаете ещё по одному из этих Инстинктов на 7, 11 и 15 уровнях.

Начиная с 7 уровня, вы можете выбрать Исследователя планов как Инстинкт, который вы изучаете через эту способность. Инстинкты, которые вы получаете таким образом, не засчитываются в общее количество известных Инстинктов.

Уровень 7 - Закалённая устойчивость [Rugged Resilience]

Вы наполняете мистическое плетение своих улучшенных нарядов магией иллюзий. Существо, носящее один из ваших улучшенных нарядов, может бонусным действием наложить на себя заклинание *Невидимость* [invisibility].

Оно может сделать это трижды, но после использования последнего заряда наряд теряет все свои полезные свойства. Ваши улучшенные наряды восстанавливают все заряды этой способности, когда вы тратите время на их поддержание во время длительного отдыха.

Уровень 11 - Иллюзорные удары [Illusory Strikes]

Вы усиливаете свой боевой стиль мощной магией иллюзий. Когда вы выполняете действие Атака в свой ход, вы можете бонусным действием создать иллюзорную копию себя в незанятом пространстве, которое вы видите в пределах 30 футов (9 метров). Она совершает одну атаку копией вашего оружия, которая наносит урон силой вместо урона оружия, а затем исчезает.

Уровень 15 - Перемещение через мираж [Mirage Transposition]

Вы можете бонусным действием создать иллюзорную копию, даже если не выполняете действие Атака. Когда вы призываете копию, вы можете мгновенно поменяться с ней местами.

Элементальные пустоши

Хотя большинство жителей пустошей родом из пустынь материального плана, не так уж неслыханно, что они приходят из хаотичных внутренних планов. Некоторые называют стихийные планы воздуха, земли, огня и воды своим домом.

Убийца Чудовищ

[Monster Slayer Conclave]

Некоторые следопыты вырваны из цивилизованной жизни глубокой ненавистью к чудовищам. Часто жертвы этих ужасных тварей в юности, те, кто принимает мантию Убийцы Чудовищ, путешествуют по миру, выслеживая мерзких сверхъестественных существ, которые охотятся на невинных и безжалостно уничтожают их. Они выслеживают вампиров, злых фей, беспокойных духов, оборотней и любых других мерзких существ и уничтожают их без колебаний.

Уровень 3 - Заклинания Убийцы чудовищ [Monster Slayer Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Порча [bane], Защита от зла и добра [protection from evil and good] |
| 5 | Лунный луч [moonbeam], Видение невидимого [see invisibility] |
| 9 | Магический круг [magic circle], Защита от энергии [protection from energy] |
| 13 | Изгнание [banishment], Верный нёс Морденкайнена [mordenkainen's faithful hound] |
| 17 | Рассеивание зла и добра [dispel evil and good], Удержание чудовища [hold monster] |

Уровень 3 - Знание Охоты [Knowledge of the Hunt]

Вы посвятили себя уничтожению существ тьмы и изучению их слабостей. Вы получаете владение на выбор: Магия, История, Природа или Религия.

Бонусным действием, вы можете проанализировать существо, которое видите в пределах 30 футов (9 метров), выполняя проверку навыка, соответствующего его типу (Сл равна 10 + его ПО):

| Навык | Типы существ |
|---------|------------------------------------|
| Магия | Аберрация, Дракон, Чудовище |
| История | Великан, Гуманоид |
| Природа | Зверь, Элементаль, Слизь, Растение |
| Религия | Небожитель, Фея, Исчадие, Нежить |

При успешной проверке вы узнаете одну из следующих характеристик по вашему выбору: самый высокий показатель характеристики существа, самый низкий, его уязвимости к урону, сопротивления или иммунитеты к урону, иммунитеты к состояниям или другую слабость. Если выбранная характеристика неприменима, Мастер раскрывает вам другую.

Если вы анализируете вашу Добычу этим свойством, вы можете добавить один бросок вашей кости

Добычи к проверке навыка.

Уровень 3 - Хитрость Убийцы [Slayer's Cunning]

Вы всегда готовы к охоте. Вы изучаете Инстинкт Убийца 1, но он не учитывается в общем количестве известных вам Инстинктов.

Вы также можете использовать умение Добыча следопыта один раз до короткого или длинного отдыха, не тратя заряд способности.

Уровень 7 - Железная Сосредоточенность [Iron Focus]

Вы обучили свой разум лучше противостоять сверхъестественным атакам ваших заклятых врагов. Когда ваша Добыча заставляет вас совершить проверку способности или спасбросок, вы получаете бонус к броску, равный одному броску вашей кости Добычи.

Уровень 11 - Ненависть к Чудовищам [Monster's Nemesis]

Ваша ненависть к злу усиливает ваше оружие. Атаки вашего оружия против вашей Добычи считают её иммунитеты к урону сопротивлением и игнорируют сопротивления к урону.

Кроме того, когда ваша Добыча промахивается по вам атакой или вы успешно совершаете спасбросок, который она заставила вас сделать, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием против неё.

Уровень 15 - Безжалостная Контратака [Ruthless Counter]

Вы сделаете всё возможное, чтобы предотвратить вред, причиняемый монстрами невинным. Когда вы видите, что ваша Добыча пытается сотворить заклинание, телепортироваться или использовать другую сверхъестественную или магическую способность из её статблока, вы можете реакцией совершить одну атаку оружием по ней. При попадании ваша Добыча должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе её заклинание, телепортация или способность не срабатывают.

Когда вы используете это свойство и ваша атака попадает, вы можете выбрать мгновенно завершить действие Добычи следопыта, чтобы существо автоматически провалило спасбросок Мудрости.

Укротитель

[Wrangler Conclave]

Хотя большинство следопытов обладают определенными навыками обращения с животными, те, кто выбирает жизнь укротителя, являются настоящими мастерами в приручении диких зверей. Опираясь на свое глубокое понимание поведения животных, они приручают и направляют всевозможных фантастических животных. Суровые и дикие, укротители всегда охотятся за всё более странными и экзотическими существами, чтобы приручить и подружиться с ними.

Уровень 3 - Заклинания Укротителя

[Wrangler Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

| Уровень | Заклинание |
|---------|---|
| 3 | Очарование личности [<i>charm person</i>], Приказ [<i>command</i>] |
| 5 | Умиротворение [<i>calm emotions</i>], Призыв духа зверя [<i>summon beast</i>] |
| 9 | Призыв животных [<i>conjure animals</i>], Замедление [<i>slow</i>] |
| 13 | Очарование чудовища [<i>charm monster</i>], Подчинение зверя [<i>dominate beast</i>] |
| 17 | Пробуждение разума [<i>awaken</i>], Удержание чудовища [<i>hold monster</i>] |

Уровень 3 - Укротитель зверей

[Beast Tamer]

Ваше глубокое понимание поведения и привычек животных даёт вам определённые преимущества. Вы получаете владение навыком Атлетика или Уход за животными. Также вы получаете следующие способности:

- Вы можете отмечать зверей и чудовищ как вашу Добычу, не тратя использование умения Добыча Следопыта.
- Каждый раз, когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика) для захвата, карабканья, борьбы или подчинения вашей Добычи, вы добавляете один бросок вашей Кости Добычи к результату.
- Любое заклинание очарования, которое вы подготовили и которое обычно может воздействовать только на Гуманов, теперь также может воздействовать на Зверей и Чудовищ.

Уровень 7 - Подчинение [Bring to Heel]

Вы можете подчинять существ дикой природы своей воле. Каждый раз, когда очарованный вами Зверь или Чудовище совершает спасбросок, чтобы прекратить состояние очарования, вы можете реакцией закричать на это существо и вычесть один бросок вашей Кости Добычи из результата его спасброска.

Вы также можете командовать существами, которых

укрощаете. Любой очарованный вами Зверь или Чудовище действует во время вашего хода на протяжении действия эффекта очарования. Если вы находитесь в пределах 30 футов (9 метров) от очарованного существа, и оно может вас слышать, вы можете действием приказать ему выполнить одно из действий из его характеристик.

Уровень 11 - Укротитель чудовищ

[Monster Tamer]

Ваши способности приручать и тренировать существ практически сверхъестественны. Любая способность Укротителя, которая обычно воздействует на зверей и чудовищ, также распространяется на Небожителей, Драконов, Фей, Исчадий, Великанов, Растения и Слизней с показателем Интеллекта, не превышающим ваш уровень Следопыта.

Кроме того, вы можете бонусным действием призывать любому очарованному вами существу выполнить одно из действий из его характеристик, если это существо находится в пределах 30 футов (9 метров) и может вас слышать.

Уровень 15 - Укротитель из легенд

[Wrangler of Legends]

Как только вы очаровали существо, оно практически не может освободиться. Когда вы накладываете заклинание очарования на зверя, чудовище или одно из существ, перечисленных для умения Укротитель чудовищ, ваша концентрация не может быть прервана, если вы сами этого не пожелаете.

Кроме того, существа, очарованные вами, получают все преимущества умения Добыча Следопыта (включая любые ваши Инстинкты, которые усиливают его). И каждый раз, когда одно из этих существ вынуждено совершить спасбросок, вы можете реакцией закричать и добавить один бросок вашей Кости Добычи к результату его броска, если существо находится в пределах 30 футов (9 метров) и может вас слышать.

Фейский странник [Fey Wanderer Conclave]

В своих диких странствиях вы обрели магию Страны Фей и используете ее для усиления своих способностей следопыта. Независимо от того, являетесь ли вы избранным стражем перекрестка фей, любимым слугой Архифей или вы получили свою силу в пари с феями, теперь вы владеете причудливыми и ужасающими силами, свойственными Стране Фей.

Уровень 3 - Заклинания Фейского странника [Fey Wanderer Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|---|
| 3 | <i>Вызов страха [cause fear], Очарование личности [charm person]</i> |
| 5 | <i>Речь златоуста [enthral], Туманный шаг [misty step]</i> |
| 9 | <i>Рассеивание магии [dispel magic], Призыв духа феи [summon fey]</i> |
| 13 | <i>Очарование чудовища [charm monster], Переносная дверь [dimension door]</i> |
| 17 | <i>Обет [geas], Фальшивый двойник [mislead]</i> |

Уровень 3 - Очаровывающие удары [Beguiling Strikes]

Вы вплетаете дикую и дезориентирующую магию Страны Фей в свои атаки, отвлекая и дразня врагов. Вы можете выбрать, чтобы дополнительный урон вашей способности Добыча Следопыта был психическим вместо обычного урона вашего оружия.

Если вы наносите психический урон своей Добыче рукопашной атакой оружием, она совершает все броски атаки с помехой против существ, кроме вас, до начала вашего следующего хода.

Уровень 3 - Потустороннее очарование [Otherworldly Mystique]

Магия Страны Фей наполнила вас причудливым очарованием, заставляющим окружающих больше вам доверять, будь то к лучшему или худшему. Вы получаете владение одним из следующих навыков на ваш выбор: Обман, Выступление или Убеждение.

Кроме того, каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете бонус к броску, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Уровень 7 - Причудливая защита [Whimsical Ward]

Ваше знакомство с силами Фей наделяет вас повышенной защитой от их влияния. Вы совершаете спасброски против состояния очарования или испуга с преимуществом.

Кроме того, когда существо, которое вы видите в пределах 30 футов (9 метров), совершает спасбросок против состояний очарования или испуга, вы можете реакцией заставить другое существо, которое вы видите в пределах 60 футов (18 метров), совершить спасбросок Мудрости против вашего Сл спасброска заклинаний. При провале это существо оказывается либо очаровано вами, либо напугано вами (на ваш выбор) на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, завершив эффект при успешном броске.

Уровень 11 - Страж Фей [Faerie Guardian]

Вы можете призвать поддержку из потусторонних дворов Фей. Вы можете накладывать *Призыв духа феи [summon fey]* без использования материальных компонентов.

Кроме того, один раз за долгий отдых, когда вы накладываете *Призыв духа феи [summon fey]*, вы можете сделать это без необходимости концентрации. В этом случае продолжительность заклинания сокращается с 1 часа до 1 минуты.

Уровень 15 - Радостный шаг [Mirthful Step]

Вы можете телепортироваться через мир Фей. Вы можете накладывать *Туманный шаг [misty step]* без траты ячейки заклинания количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Все израсходованные применения восстанавливаются после долгого отдыха.

Когда вы накладываете *Туманный шаг [misty step]*, вы можете коснуться согласного существа в пределах 5 футов (1.5 метра) и телепортировать его вместе с собой. Оно появляется в свободном пространстве в пределах 5 футов (1.5 метра) от места, где вы появились.

Уровень 15 - Эфирная защита [Ethereal Defense]

Вы можете частично сместиться из своего текущего плана, чтобы противостоять атакам врагов. Когда вы получаете урон от атаки или заклинания, которые вы видите, вы можете реакцией предоставить себе сопротивление к урону от этой атаки до конца этого хода.

Хранитель роя

[Swarm Keeper Conclave]

Хранители роя вступают в симбиотические отношения с роями крошечных существ. Чаще всего окруженные роем грызунов, насекомых, птиц или других мелких животных, эти странные следопыты считают себя хранителями самых маленьких форм жизни. Обитая в густых лесах или подземных пещерах, Хранители роя создают сообщества, которые работают вместе на благо роя.

Уровень 3 - Заклинания Хранителя роя

[Swarm Keeper Spells]

У вас всегда есть ряд всегда подготовленных заклинаний, которые вы получаете на уровнях Следопыта, как показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями Следопыта, но не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы подготавливаете каждый день.

Уровень Заклинание

| | |
|----|--|
| 3 | <i>Опутывание [entangle], Огонь фей [faerie fire]</i> |
| 5 | <i>Паук [spider climb], Паутина [web]</i> |
| 9 | <i>Полёт [fly], Газообразная форма [gaseous form]</i> |
| 13 | <i>Магический глаз [arcane eye], Гигантское насекомое [giant insect]</i> |
| 17 | <i>Длань Бигби [bigby's hand], Нашествие насекомых [insect plague]</i> |

Уровень 3 - Симбиотический рой

[Symbiotic Swarm]

Вы стали неотъемлемой частью своего роя. Вы знаете заклинание *Вошебная рука [mage hand]*, но когда вы его накладываете, оно проявляется как часть вашего роя, который выполняет ваши команды.

Кроме того, вы можете использовать бонусное действие в каждый свой ход, чтобы командовать роем одним из следующих способов:

- **Кусающее нападение [Biting Assault].** Одно существо на ваш выбор в пределах 30 футов (9 метров) должно совершить спасбросок Ловкости, иначе оно получает колющий или ядовитый урон, равный двум броскам вашей Кости Добычи.
- **Насадающая стая [Harrying Horde].** Одно существо на ваш выбор в пределах 30 футов (9 метров) должно совершить спасбросок Силы, иначе оно перемещается до 15 футов (4.5 метра) в выбранном вами направлении. Существа размером Большое и больше совершают этот спасбросок с преимуществом.
- **Роевой шаг [Swarm Step].** Вы перемещаетесь на 15 футов (4.5 метра) в выбранном направлении не провоцируя атаки по возможности.

Уровень 7 - Извивающаяся стая

[Writhing Horde]

Вы можете заставить свой рой нести вас в любых направлениях. Вы получаете скорость лазания, равную ва-

шей скорости ходьбы, и можете карабкаться по отвесным поверхностям и потолкам вниз головой без необходимости совершать проверку способностей. Во время такого лазания вы окружены своим роем.

Кроме того, когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика) для толчка или захвата, либо чтобы сопротивляться захвату или выйти из него, вы можете призвать рой и добавить один бросок вашей Кости Добычи к результату.

Уровень 11 - Увеличенный рой

[Greater Swarm]

Ваш рой значительно увеличился в численности и силе. Ваша Добыча совершает спасброски против ваших способностей Симбиотического роя с помехой. Эти способности также получают следующие дополнительные эффекты:

- **Кусающее нападение.** При провале спасброска существо становится отравленным до начала вашего следующего хода, помимо получения урона.
- **Насадающая стая.** При провале спасброска существо сбивается с ног в конце перемещения.
- **Роевой шаг.** После вашего перемещения вы также получаете укрытие наполовину до начала вашего следующего хода.

Уровень 15 - Единство с роем

[One with the Swarm]

Вы можете слиться с роем, чтобы избежать опасности. Когда вы получаете урон от источника, который видите, вы можете реакцией стать единым целым со своим роем, чтобы получить сопротивление к этому урону. Затем вы и ваш рой телепортируетесь в незанятое пространство, которое вы видите в пределах 30 футов (9 метров).

Вы можете использовать эту особую реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Все израсходованные применения восстанавливаются после долгого отдыха. Если у вас не осталось применений, вы можете потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше, чтобы использовать эту особую реакцию ещё раз.

Уровень 15 - Повелитель роя

[Swarm Master]

Вы стали единым целым со своим роем и можете управлять им только силой мысли. Вы можете наложить одно из своих заклинаний Повелителя роя без траты ячейки заклинания и без необходимости использования компонентов – рой сам создаёт их.

После использования этой способности для наложения заклинания Повелителя роя вы должны завершить короткий или долгий отдых, прежде чем сможете снова использовать рой таким образом.