

# Unearthed Arcana: Друид

## Круги Друидов

На 2 уровне друид получает доступ к кругу друидов. Далее представлены новые варианты кругов: Круг Грез, Круг Пастыря и Круг Сумерек.

### Круг Грёз

Друиды, входящие в состав Круга Грез, родом из регионов, имеющие сильную связь с миром Фей. Они защищают природу во имя союза между ними и добрыми феями. Друиды Круга Грез стремятся наполнить мир весельем и светом. Их магия залечивает раны и приносит радость в сердца подавленных, и миры, которые они защищают, являются светлыми и плодородными местами.

### Утешение Летнего Двора

На 2 уровне вы становитесь насыщены благословением Летнего Двора. Вы становитесь источником энергии, которая дает облегчение уставшим ногам и передышку от травм. У вас имеется запас энергии, представленный в виде количестве кубов d6 равном вашему уровню друида.

В качестве бонусного действия вы можете выбрать союзника, которого вы видите, в пределах 120 футов от вас и потратить количество d6 кубов вплоть до 1/2 вашего уровня друида. Киньте потраченные кости и сложите выпавшие значения. Цель восстанавливает это же значение очков жизни. Цель также получает по 1 временному очку жизни за каждый потраченный куб, и скорость цели увеличивается на 5 футов за каждую потраченный куб. Увеличение скорости длится 1 минуту.

Вы восстанавливаете потраченный кубы после полного отдыха.

### Очаг Лунного света и Тени

На 6 уровне ваш дом там, где вы разобьете лагерь. Во время короткого или полного отдыха вы можете пробудить тёмные силы Двора Сумерек, чтобы оградить ваш лагерь от злоумышленников. В начале своего отдыха вы создаете зону с 30-футовым радиусом. В этой зоне вы и ваши союзники получают +5 бонус к проверкам Мудрости (Внимательность), чтобы

засечь существ, и любой свет от открытого огня (от костра, факелов и прочего) невидим снаружи зоны. Этот эффект пропадает, когда вы завершаете отдых или покидаете зону.

### Скрытые Пути

На 10 уровне вы можете использовать скрытые, непредсказуемые магические пути, которые используют некоторые феи для перемещения в пространстве в мгновение ока. В ваш ход вы можете переместиться (телепортом) в место, которое вы видите, в пределах 30 футов. Каждый фут телепортации стоит 1 фут вашего передвижения. Вы также можете использовать эту способность, чтобы телепортировать кого-либо другого. В качестве действия вы можете телепортировать несопротивляющегося союзника, до которого вы дотронулись, вплоть до 30 футов в место, которое вы видите. Используя эту способность – телепортировали себя или союзника, – вы не можете использовать ее, пока не пройдет 1d4 раундов.

### Очищающий Свет

На 14 уровне благосклонность Летнего Двора позволяет вам завершить действие заклинания, которое вредит вам или вашим союзникам. Когда вы произносите заклинание с использованием слота заклинания и это заклинание восстанавливает очки жизни вам или вашим союзникам на этом ходу, вы можете одновременно с этим использовать на исцеленную цель заклинание Развеять Магию, используя слот заклинания того же уровня, что и был использован для заклинания лечения. Вы можете использовать эту способность 3 раза, восстанавливая потраченные использования после полного отдыха. Если заклинание лечит нескольких существ, вы можете использовать эту способность несколько раз одновременно, тратя одно использование за каждое существо.

### Круг Пастыря

Друиды Круга Пастыря общаются с духами зверей. Они верят, что каждое животное играет свою роль в природе, поэтому они всячески защищают их. Пастыри, как они известны, видят зверей как своих подопечных.

Они отгоняют монстров, которые угрожают существам природы, упрекают охотников, которые убивают больше животных, чем необходимо, и препятствуют цивилизациям вторгаться в естественные места обитания животных и в их тропы миграций. Многие из этих друидов чувствуют себя счастливыми вдали от городов, проводя дни в компании диких животных.

## Духовная Связь

Начиная со 2 уровня, вы получаете способность вызывать духов животных и с их помощью влиять на окружающий мир. В качестве бонусного действия вы магически призываете Средний дух в свободное место в пределах 60 футов, которое можете увидеть. Дух создает ауру с радиусом 30 футов вокруг себя, он не занимает место, неподвижен, а также не считается ни существом, ни объектом. Характер ауры зависит от типа выбранного вами духа:

**Медведь.** Дух медведя наполняет вас и ваших союзников мощью и стойкостью. Вы и ваши союзники, находящиеся в зоне действия ауры при призыве духа, получаете количество временных очков жизни равное 5 + ваш уровень друида. К тому же, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки и спасброски Силы, пока находитесь в зоне действия ауры.

**Сокол.** Дух сокола является прирожденным охотником, который помечает ваших врагов своим острым взглядом. Вы и ваши союзники получаете преимущество на броски дальних атак против врагов, находящихся в зоне действия ауры.

**Волк.** Дух волка предоставляет вам и вашим союзникам свои обостренные чувства, пока ваша магия используется на пользу членов вашей стаи. Вы и ваши союзники получаете преимущество при всех проверках, направленных на обнаружение существ, находящихся в зоне действия ауры. К тому же, если вы произносите заклинание, которое восстанавливает очки жизни кому-либо, с использованием ячейки заклинания, каждый ваш союзник в зоне действия ауры также восстанавливает количество очко жизни равное вашему уровню друида.

Дух существует 1 минуту. Используя эту способность, вы не можете воспользоваться ею повторно, пока не завершите короткий или полный отдых.

## Речь Животных

На 2 уровне вы получаете способность разговаривать с животными. Животные понимают вашу речь, и вы получаете способность расшифровывать звуки и движения животных, преобразовывая в слова и фразы. Большинство животных не имеют достаточно интеллекта, чтобы выражать или понимать сложные концепции, но дружелюбные животные могут рассказать, что они видели и слышали в ближайшее время.

Эта способность не делает вас другом животных, но вы можете использовать ее вместе с подарками или помощью, чтобы предрасположить их к себе, также как и с любым другим неигровым персонажем.

## Могущественный Призыватель

На 6 уровне вы получаете возможность призывать более сильных животных. Любое ваше призванное или созданное с помощью заклинаний животное получает два бонуса. Максимальное количество очков жизни животного увеличивается на 2 за каждый кубик хитов, и урон от его естественного оружия считается магическим для преодоления сопротивления и иммунитета к не магическим атакам и урону.

## Дух-защитник

На 10 уровне за вами начинает наблюдать дух, который защищает вас от опасности. После завершения полного отдыха на вас накладывается заклинание *Защита от Смерти* с длительностью 24 часа.

## Верные Призванные Существа

Начиная с 14 уровня, духи животных охраняют вас, когда вы уязвимы. Если ваши очки жизни снижены до 0 или вы выведены из строя, вы можете немедленно получить эффекты заклинания Призыв Животных, как будто сотворенное с помощью ячейки заклинания 9 уровня. Вы призываете 4 животных по вашему выбору с уровнем угрозы 2 или ниже. Призванные животные появляются в 20 футах от вас. Если они не получают никаких команд от вас, они защищают вас и атакуют ваших врагов. Заклинание длится 1 час.

Используя эту способность, вы не можете воспользоваться ею, пока не завершите полный отдых.

## Круг Сумерек

Круг Сумерек стремятся уничтожить нежить и сохранить естественный цикл жизни и смерти, который правит этой вселенной. Их магия позволяет им управлять связью между жизнью и смертью, упокоевая своих врагов и защищая от этой участи своих союзников.

Эти друиды ищут места, подвергнувшиеся порчи нежити. Эти места мрачные и полны смерти. Живописные леса становятся мрачными, лишённые животных и наполненные растениями, которые умирают медленной, томительной смертью. Круг Сумерек приходит в такие места, чтобы искоренить нежить и вернуть жизнь этой местности.

### Коса Жнеца

Начиная со 2 уровня, вы учитесь собирать жизненную энергию других существ. Вы можете улучшить ваши заклинания, чтобы они высасывали жизненную энергию из существ. У вас имеется запас энергии, представленный в виде количестве d10 кубов равном вашему уровню друида.

Когда вы бросаете кубы урона, вы можете увеличить его, тратя кубы из вашего запаса. Вы можете потратить количество кубов вплоть до половины вашего уровня друида. Киньте потраченные кубы и добавьте их значения к урону в качестве некротического урона. Если вы убиваете какого-либо врага улучшенным таким образом заклинанием, вы или союзник в пределах 30 футов, которого вы видите, по вашему выбору восстанавливает 2 очка жизни за каждый потраченный куб, или 5 очков жизни за каждый потраченный куб, если хотя бы один и убитых вами врагов является нежитью. Вы восполняете потраченные кубы после полного отдыха.

### Речь за Гранью Смерти

На 6 уровне вы получаете способность достигать знаний, находящиеся за завесой смерти. Используя данную способность, вы можете произнести заклинание *Общение с Мертвыми* без использования материальных компонентов, вы понимаете, что говорит цель этого заклинания. Цель понимает ваши вопросы, даже если она не знает вашего языка или она недостаточно умна для общения. Используя эту способность, вы не можете воспользоваться ею, пока не завершите короткий или полный отдых.

## Хранитель у Порога

На 10 уровне вы получаете сопротивление к некротическому урону и урону светом. К тому же, пока вы находитесь в строю, ваши союзники в радиусе 30 футов получают преимущество на спасброски от смерти.

### Пути Мёртвых

На 14 уровне ваше мастерство смерти позволяет вам ступать по путям, которые используются призраками и другими духами. Используя эту способность, вы можете произнести заклинание *Бесплотность*. После окончания действия заклинания вы не можете произнести его с помощью этой способности, пока не завершите короткий или полный отдых.

## Опциональное правило: Животные Дикой Формы

Способность *Дикая Форма*, описанная в *Книге Игрока*, позволяет вам трансформироваться в животных, которых вы видели ранее. Это правило дает вам гибкость, позволяя быстро накопить большой спектр животных форм для себя, учитывая ограничения, находящиеся в описании этой способности в *Книге Игрока*.

Данное необязательное правило предназначено для игроков и мастеров, которые желают поменять гибкость на легкость использования. Данное правило также описывает внутриигровой метод обучения новым формам.

### Известные Формы Животных

Когда вы получаете на 2 уровне способность *Дикая Форма*, вы хорошо знакомы с тремя животными на ваш выбор и можете трансформироваться в них.

Для того чтобы выбрать эти формы, вы должны определить, в каком регионе вырос ваш друид: в умеренном или в тропическом. Типичные формы животных представлены в таблицах, соответствующие двум климатам. Вы можете выбрать животных из таблицы, в соответствии с вашим уровнем друида. Таблицы представляют животных, которые наиболее вероятно знакомы друиду. Каждый раз, когда вы получаете уровень друида, вы можете выбрать дополнительную форму животного из этих же таблиц.

## Типичные Формы Животных — Умеренный климат

| Необходимый<br>уровень друида | Животные   |
|-------------------------------|--|
| 2                             | Барсук, волк, ездовая лошадь, кабан, коза, кошка, крыса, ласка, ломовая лошадь, лось, мастифф, мул, олень, пантера, паук, пони, скорпион, шакал, ящерица |
| 4                             | Боевая лошадь*, краб, лягушка, морской конек, осьминог, рифовая акула, черный медведь*, ядовитая змея  |
| 8                             | Бурый медведь*, ворон, летучая мышь, орел, сова, сокол, стервятник   |

\*Друиды Круга Луны могут выбирать эти формы со 2-го уровня

## Типичные Формы Животных — Тропический климат

| Необходимый<br>уровень друида | Животные  |
|-------------------------------|---|
| 2                             | Бабуин, барсук, верблюд, гиена, ездовая лошадь, кабан, коза, кошка, крыса, ласка, ломовая лошадь, мул, олень, пантера, паук, пони, скорпион, шакал, ящерица |
| 4                             | Боевая лошадь*, краб, крокодил, лягушка, морской конек, обезьяна*, осьминог, рифовая акула, удав, ядовитая змея   |
| 8                             | Ворон, лев*, летучая мышь, орел, сова, сокол, стервятник, тигр*   |

\*Друиды Круга Луны могут выбирать эти формы со 2-го уровня

### Начальные формы животных

Чтобы быстро использовать Дикую Форму на втором уровне, вы можете выбрать один из следующий начальных наборов, в каждом из которых имеет формы для боя, лазания, скрытности и форма в качестве ездового животного.

**Умеренный климат:** волк, кошка, лось

**Тропический климат:** ездовая лошадь, пантера, паук

**Умеренный климат (Круг Луны):** боевая лошадь, бурый медведь, кошка

**Тропический климат (Круг Луны):** боевая лошадь, обезьяна, тигр

## Получение Дополнительных Форм Животных

В дополнение к формам животных, которые вы получаете за повышение уровня, вы также можете изучать новые формы во время приключений. Вы видите динозавра, саблезубого игра, гигантского орла или любое другое животное, в которое хотите превратиться? Это правило позволяет вам научиться превращаться в них. Правило требует соблюдение ограничений, описанных в способности Дикая Форма (смотрите таблицу «Зверинные формы» в Книге Игрока на странице 66).

Когда вы видите животное, в которое хотите уметь превращаться, у вас есть два варианта:

**Наблюдение.** Вы учитесь превращаться в животное после наблюдения за его естественным поведением (минимум 1 час) и прохождение проверки Интеллекта (Природа) со сложностью 10 + уровень угрозы животного. На время наблюдения ваша точка наблюдения – физическая ищи магическая – должна находиться в пределах 150 футов от животного. Если вы заранее провели как минимум 1 час за чтением научных работ по данному животному, у вас имеется преимущество на при этой проверке.

**Взаимодействие.** Вы учитесь превращаться в животное после 10 минут мирного взаимодействия и прохождении проверки Мудрости (Уход за животными) со сложностью 10 + уровень угрозы животного. Во время этого взаимодействия вы должны находиться в пределах 15 футов от животного и, если вы провели хотя бы минуту, лаская животное, то получаете преимущество при проверке.

Любой из описанных способов может быть подкреплён магией. Например, вы можете использовать магию прорицания для безопасного наблюдения опасных животных или заклинания, такие как *Дружба с животными*, могут помочь для дружественного взаимодействия.