

# Unearthed Arcana: Подклассы, часть 3

В этом документе представлены новые возможности развития персонажей в классах Друид, Изобретатель и Следопыт.

## Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

## Друид

На 2 уровне Друид получает особенность Круг Друидов. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Круг Звезд.

### Круг Звезд

Передавая свои учения с древних времен, Круг Звезд позволяет друидам черпать силу звездного света. Испокон веков они отслеживали поведение звезд, раскрывая тайны, сокрытые в созвездиях. Раскрывая и познавая эти секреты, друиды Круга Звезд стремятся обуздать силы космоса.

Многие друиды этого Круга ведут учет звезд, а также их влияние на мир. Некоторые записывают свои наблюдения на огромных каменных пластинах, служащих в качестве загадочных библиотек знаний. Эти хранилища могут принимать форму каменных кругов, пирамид, петроглифов и подземных храмов. Для подобного хранилища подойдет любое прочное здание, способное защитить знания друидов даже перед лицом ужасающих катаклизмов.

## Звездная карта

2 уровень, особенность Круга Звезд

Занимаясь изучением небес над головой, вы создали звездную карту. Эта карта является Крошечным объектом, служащим в качестве мистического фокусирующего предмета для ваших заклинаний друида. Вы можете сами решить, как будет выглядеть этот предмет, или совершите бросок по таблице ниже.

### Звездная карта

#### d6 Внешний вид

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Свиток из живого дерева, подстраивающийся под положение звезд                          |
| 2 | Каменная дощечка с дырками в ней   |
| 3 | Крапленая шкура совомеда, украшенная рельефными метками                                |
| 4 | Атлас в обложке из черного дерева  |
| 5 | Кристалл, способный проецировать местоположение звезд при попадании света на его грани |
| 6 | Диски из закаленного стекла, которые вращаются, подстраиваясь под созвездия            |

Если вы потеряете свою звездную карту, то вы можете провести часовой ритуал, чтобы получить замену. Эта церемония может быть проведена в течение короткого или долгого отдыха, а также по ее окончании бывшая звездная карта уничтожается.

Вы можете произносить заклинания *гадание* и *направляющий луч* без затрат ячеек заклинаний и без подготовки заклинаний, используя при этом звездную карту в качестве мистического фокусирующего предмета. Вы можете использовать заклинание из своей звездной карты количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Все затраченные применения восстанавливаются после окончания долгого отдыха.

## Звездная форма

2 уровень, особенность Круга Звезд

Вы получаете способность черпать силу

созвездий и изменять свою форму. В качестве действия вы можете потратить одно из применений Дикого облика, чтобы принять звездную форму, а не облик зверя.

Находясь в звездной форме, вы сохраняете все ваши игровые показатели, однако ваше тело становится светящимся и обретает звездоподобные качества. Ваши суставы мерцают как звезды, а светящиеся линии соединяют их подобно звездным картам. Эта форма излучает яркий свет на расстоянии 10 футов и приглушенный свет на расстоянии еще 10 футов. Эта форма активна в течение 10 минут или до тех пор, пока вы будете дееспособны.

Каждый раз, когда вы принимаете звездную форму, выберите одно из указанных ниже созвездий, которое будет мерцать на вашем теле. Ваш выбор даст определенные преимущества в звездной форме:

**Чаша.** Созвездие животворящего кубка проявляется в вашей форме. Когда вы используете заклинание, которое тратит ячейку заклинания и восстанавливает пункты здоровья, вы или другое существо в пределах 30 футов от вас может восстановить пункты здоровья в количестве, равном  $1d8 +$  половина вашего уровня в этом классе.

**Лучник.** Созвездие лучника проявляется в вашей форме. Вы получаете бонусное действие, которое может потратить на совершение атаки заклинанием, направляя светящиеся стрелы в цель, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. При попадании цель получает  $1d8 +$  ваш модификатор Мудрости лучистого урона.

**Дракон.** Созвездие мудрого древнего дракона проявляется в вашей форме. Когда вы совершаете проверку по Интеллекту или Мудрости, а также когда вы проходите Испытание по Выносливости для поддержания концентрации, вы можете считать значения ниже 9 на  $d20$  за 10.

### **Подсказка по правилам: Округление вниз**

Каждый раз, когда у вас получаются дробные числа в игре, вы должны округлить вниз, даже если остаток больше или равен половине, если только конкретное правило не говорит вам об обратном.

## **Космическое знамение**

*6 уровень, особенность Круга Звезд*

Вы научились использовать свою звездную карту, чтобы предугадать волю космоса. Когда вы завершаете долгий отдых, вы можете обратиться к своей карте за знамениями. Когда вы делаете это, совершите бросок  $d6$ . Вы получаете одно из описанных ниже преимуществ в зависимости от выпавшего (четного или нечетного) значения на кости:

**Благо (четное).** Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проходит Испытание или проходит проверку навыка, вы можете потратить реакцию, бросить  $d6$  и прибавить выпавшее значение к броску  $d20$ .

**Горе (нечетное).** Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проходит Испытание или проходит проверку навыка, вы можете потратить реакцию, бросить  $d6$  и отнять выпавшее значение от броска  $d20$ .

Вы можете использовать реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания долгого отдыха.

## **Состоящий из звезд**

*10 уровень, особенность Круга Звезд*

Пока ваша звездная форма активна, вы становитесь частично бестелесным, получая устойчивость к дробящему, колющему и рубящему урону.

### **Подсказка по правилам:**

#### **Устойчивость**

Когда вы получаете устойчивость к определенному типу урона, вы получаете только половину этого урона. Вот так выглядит порядок добавления модификаторов к типу урону: (1) любой подходящий иммунитет, (2) любое дополнение или отнимание урона, (3) подходящая устойчивость к урону и (4) подходящая уязвимость к урону.

## Звездная вспышка

14 уровень, особенность Круга Звезд

Ваша связь с космосом позволяет вам создавать ярчайший звездный свет. В качестве действия вы создаете вспышку света в виде 30-футовой сферы в точке, которую вы можете видеть в пределах 120 футов. Вы можете незамедлительно телепортировать каждое согласное существо в пределах сферы в незанятое пространство в пределах 30 футов от сферы. Каждое существо, оставшееся в сфере, должно преуспеть в Испытании по Выносливости или получить 4d10 лучистого урона, а также состояние ослепления до конца вашего следующего хода.

Используя эту способность, вы больше не сможете применить ее повторно до окончания долгого отдыха или пока вы не потратите ячейку как минимум 5 круга, чтобы использовать эту способность снова.

## Изобретатель

На 3 уровне Изобретатель получает особенность Специализация Изобретателя. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Бронник.

### Бронник

Изобретатель, которого называют Бронником, специализируется на модификациях брони, которая работает как вторая кожа. Броня усилена, чтобы проводить магию Изобретателя, обрушивать мощные атаки и создавать грозную оборону. Изобретатель образует связь со своей броней, становясь ее частью даже во время экспериментов и усовершенствования ее магических свойств.

## Подручные инструменты

3 уровень, особенность Бронника

Вы получаете владение Тяжелой броней. Вы также получаете навык владения инструментами кузнеца. Если у вас уже есть навык владения этими инструментами, вы выбираете навык владения любым другим инструментом ремесленника на ваш выбор.

## Заклинания Бронника

3 уровень, особенность Бронника

Вы всегда имеете при себе подготовленные заклинания при достижении определенного уровня в этом классе, как и показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются заклинаниями Изобретателя для вас и не учитываются в общем количестве подготовленных вами заклинаний.

### Заклинания Бронника

Уровень Изобретателя	Заклинание
3	Волшебная стрела, Щит
5	Зеркальное отражение, Разбивающий звук
9	Завораживающий узор, Удар молнии
13	Высшая невидимость, Огненный щит
17	Проход сквозь стену, Силовая стена

### Заметки дизайнера: Заклинания архетипа

Некоторые архетипы добавляют заклинания в список доступных для персонажа заклинаний. Если ваш персонаж, например, жрец, который может подготавливать заклинания, то эти дополнительные заклинания являются смесью того, что персонаж должен всегда иметь подготовленными (из-за истории или по причине правил), а также из тех заклинаний, которые перенимаются с других классов (расширяя при этом возможности класса за пределы его стандартных классовых ограничений).

Если персонаж знает заклинание, но не подготавливает его, то оно всегда приходит от другого класса.

И не важно, подготовленные это заклинания или нет, список заклинаний всегда берется (с небольшим исключением) из Книги Игрока, единственной книги, которая должна быть у игрока в доступности.

## Силовая броня

*3 уровень, особенность Бронника*

Ваши эксперименты с металлом привели к тому, что вы создали броню, которая служит проводником вашей магии Изобретателя. В качестве действия вы можете превратить вашу тяжелую броню, которую вы носите, в силовую броню, держа при этом в руках инструменты кузнеца.

Пока вы носите силовую броню, вы получаете следующие преимущества:

- Если броня требует соблюдение условий в значении характеристики Сила, то силовая броня убирает это условие.
- Вы можете использовать силовую броню в качестве фокусирующего предмета для заклинаний Изобретателя.
- Броня прикреплена к вам и не может быть снята против вашей воли. Она также покрывает ваше тело целиком и заменяет отсутствующие конечности, которые функционируют как идентичные части тела, которые она заменяют.

Силовая броня остается силовой броней, пока вы не снимите ее, облачитесь в другой набор доспехов или если умрете.

## Модель брони

*3 уровень, особенность Бронника*

Вы можете изменять свою силовую броню. Когда вы делаете это, выберите одну из двух описанных ниже моделей: защитник или лазутчик. Модель дает вам специальные преимущества, пока вы носите силовую броню.

Каждая модель дает вам уникальное оружие. Когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать свой модификатор Интеллекта вместо Силы и Ловкости для бросков атаки и урона.

Вы можете изменить модель своей силовой брони после короткого или долгого отдыха, держа при этом в руках инструменты кузнеца.

**Защитник.** Вы создали броню, которая покажет себя с лучшей стороны в самой гуще конфликта. Она получает следующие преимущества:

**Громовые перчатки.** Каждый из ваших закованных в броню кулаков считается простым оружием ближнего боя. Каждая перчатка наносит 1d8 урона громом. Существо, пораженное громовой перчаткой, получает помеху для совершения атак по иным целям, кроме вас, до начала вашего следующего хода — броня испускает отвлекающие импульсы, когда ваша цель пытается атаковать кого-то другого.

**Защитное поле.** Вы получаете бонусное действие, которое можете потратить в каждый свой ход для получения временных пунктов здоровья, равных вашему уровню в этом классе, которые заменят любые временные пункты здоровья, уже имеющиеся на персонаже. Вы теряете временные пункты здоровья, если снимите броню.

**Лазутчик.** Вы создали свою броню для совершения быстрых вылазок. Она имеет следующие преимущества:

**Молниевая пусковая установка.** На вашей груди или руке появляется нарост, похожий на драгоценный камень. Он считается простым оружием дальнего боя, обладающее обычной дистанцией в 90 футов и дальней дистанцией в 300 футов. При попадании он наносит 1d6 урона молнией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по цели этим оружием, вы можете нанести дополнительно 1d6 урона молнией этой же цели.

**Заряженные шаги.** Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов.

**Вторая кожа.** Вес брони больше не учитывается, а также она становится настолько тонкой, что ее можно носить под одеждой. Если обычная броня накладывает ограничения на проверки Скрытности (Ловкости), то эта броня отменяет это ограничение.

## Подсказка по правилам: Бонусное действие

Если вы получаете способность использовать бонусное действие, то запомните, что вы можете использовать его только в свой ход, а также вы не можете использовать более одного бонусного действия в этот ход. Больше информации о бонусных действиях вы найдете на 186 странице в *Книге Игрока*.

## Дополнительная атака

5 уровень, особенность Бронника

Вы можете атаковать дважды, а не один раз, используя действие Атака в свой ход.

## Модификации брони

9 уровень, особенность Бронника

Вы научились использовать свои инфузии для изменения определенных частей вашей силовой брони. Теперь эта броня считается состоящей из частей с точки зрения применения инфузий: доспех (нагрудная часть), ботинки, наручи и оружие. Каждая из этих частей может нести на себе одну из инфузий. Дополнительно, максимальное количество усиливаемых одновременно предметов при помощи инфузий увеличивается до 2, однако дополнительная инфузия должна быть частью вашей силовой брони.

## Идеальная броня

15 уровень, особенность Бронника

Ваша броня получает дополнительные преимущества в зависимости от ее модели, как указано ниже.

**Защитник.** Настраивая энергетическую систему вашей брони, вы обнаружили, что в ней скрыта могущественная сила притяжения. Когда существо, которое вы можете видеть, заканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, вы можете использовать реакцию и вынудить это существо пройти Испытание по Силе против вашей сложности заклинания. При провале существо притягивается к вам на расстояние до 30 футов в незанятое пространство. Если вы притягиваете существо в пределах 5 футов от вас, вы можете совершить атаку ближнего боя оружием против этого существа в качестве части той же реакции.

Вы можете использовать реакцию подобным образом количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения в конце долгого отдыха.

**Лазутчик.** Каждое существо, получившее урон от молниевой пусковой установки, излучает свет до начала вашего следующего хода. Сияющее существо излучает приглушенный свет в радиусе 5 футов, а

следующая атака по этому существу кем-то, кроме вас, будет иметь преимущество. Если эта атака попадает, то цель получает дополнительно 1d6 урона молнией.

## Инфузии Изобретателя

Когда вы выбираете Инфузии Изобретателя, то вы можете сделать выбор из описанных ниже вариантов.

### Броня Магической Силы

Условия: 10 уровень Изобретателя

Предмет: Набор брони (требуется настройка)

Пока эта броня надета на существо, оно может использовать модификатор Интеллекта вместо модификатор Силы для совершения проверок по Силе и прохождения Испытаний по Силе.

У брони есть 4 заряда. В качестве реакции, если обладатель брони вот-вот упадет ничком, вы можете потратить один заряд и не упасть ничком. Броня восстанавливает 1d4 истраченных зарядов на рассвете.

### Инструментальная броня

Предмет: Набор брони

В качестве действия существо, что носит эту броню, может встроить инструменты ремесленника или воровские инструменты в броню. Инструменты остаются встроенными в броню в течение 8 часов или пока владелец брони не использует действие, чтобы изъять их. В броню может быть встроен только один инструмент одновременно.

Владелец брони может добавлять свой модификатор Интеллекта во время совершения проверок встроенным инструментом. У владельца брони должны быть свободны руки, чтобы он мог пользоваться инструментами.

### Шлем Осведомленности

Условия: 10 уровень Изобретателя

Предмет: Шлем (требуется настройка)

Пока существо носит шлем, оно получает преимущество для совершения бросков инициативы. Дополнительно существо не может быть застано врасплох, если оно дееспособно.

## Усилитель Разума

*Предмет: Набор брони или рюкзак*

Усиленный предмет способен направлять всплеск энергии в голову владельца, чтобы тот сфокусировал свой разум. Пока этот предмет надет на существо, если это существо проваливает Испытание по Выносливости для поддержания концентрации заклинания, оно может потратить реакцию и преуспеть в Испытании.

## Кольцо Восстановления Чар

*Условия: 6 уровень Изобретателя*

*Предмет: Кольцо (требуется настройка)*

Пока существо носит это кольцо, оно может восстановить одну потраченную ячейку заклинаний при помощи действия. Максимальный круг восстанавливаемого заклинания равен количеству магических предметов, на которые настроен владелец кольца. Используя это кольцо, владелец больше не сможет использовать его повторно до следующего рассвета.

## Следопыт

На 3 уровне Следопыт получает особенность Архетип Следопыта. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Скиталец Фей.

## Скиталец Фей

Будучи Скитальцем Фей, вы охраняете границу между Королевством Фей и Материальным Планом, направляете к выходу затерявшихся на просторах Королевства Фей и оберегаете Материальный План от опасных фей. Ваши познания обеих сторон конфликта сделали из вас идеального переговорщика между обитателями этих двух миров, так как вы понимаете, как работает разум гуманоидов, а также на какие уловки могут пойти обитатели фейского двора.

Скитальцы Фей наделены сверхъестественным благословением, которое даровало им фея или священное место фей. Выберите свое благословение из таблицы ниже или совершите бросок кости, чтобы определить его случайным образом.

## Дары Королевства Фей

**d6 Дар**

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Призрачные бабочки летают вокруг вас, когда вы совершаете короткий или долгий отдых.                    |
| 2 | Каждый рассвет в ваших волосах распускается свежий сезонный цветок.                                     |
| 3 | Еле заметно вы пахнете корицей, лавандой, мускатным орехом или другой успокаивающей травой или специей. |
| 4 | Ваша тень танцует, когда никто не смотрит прямо на вас.   |
| 5 | Аккуратные рожки или оленьи рога вырастают на вашей голове.   |
| 6 | На рассвете ваш цвет волос и кожи меняют свой цвет, чтобы соответствовать сезону.                       |

## Заклинания Скитальца Фей

*3 уровень, особенность Скитальца Фей*

Когда вы достигаете определенного уровня, вы изучаете новые заклинания в этом классе, как и показано в таблице ниже. Эти заклинания считаются заклинаниями Следопыта для вас, однако они не учитываются в количестве известных вам заклинаний.

## Заклинания Скитальца Фей

**Уровень  
Следопыта**

**Заклинание**

3 *Приворот гуманоида*

5 *Туманный шаг*

9 *Рассеивание магии*

13 *Изгнание*

17 *Обманка*

## Стойкая воля

*3 уровень, особенность Скитальца Фей*

Ваш опыт общения с феями укрепил ваш разум и научил вас правильно подбирать слова. Вы получаете преимущество на прохождении Испытаний для эффектов очарования или испуга.

Дополнительно, вы получаете владение одним из навыков: Исполнение, Обман и Убеждение.

## Ужасающие удары

3 уровень, особенность Скитальца Фей

Вы усиливаете свои атаки при помощи магии, разящей точно в разум цели. Вы черпаете ее из мрачных пустот Нечестивых фей. Вы получаете бонусное действие, которое вы можете потратить, чтобы усилить оружие или несколько оружий, которые вы прямо сейчас держите в руках, при помощи магии. До конца вашего хода, оружие считается магическим и наносит дополнительно 1d6 психического урона. Существо может получить этот дополнительный урон только один раз за ход.

Когда вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете наделить свое оружие магией в качестве части бонусного действия, которое уходит на атаку.

## Благословение Дворов

7 уровень, особенность Скитальца Фей

Вы изучили жуткие приемы от обоих Дворов фей — Двора Сумерек и Двора Лета — из Королевства Фей. Один раз в течение каждого своего хода, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить ячейку заклинания и нанести дополнительный урон. Дополнительный урон равен 3d6 психического урона, а также существо должно пройти Испытание по Мудрости против Сложности ваших заклинаний или оно будет испуганно вами до конца вашего следующего хода.

Дополнительно, когда вы совершаете проверку по Харизме, вы получаете бонус к этой проверке, равный вашему модификатору Мудрости.

## Ловкий трюк

11 уровень, особенность Скитальца Фей

Вы научились пользоваться изменяющей разум магией, чтобы перенаправлять эффекты с ваших союзников на других. Каждый раз, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас,

преуспевает в Испытании против эффектов очарования или испуга, вы можете потратить реакцию и вынудить другое существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов, пройти Испытание по Мудрости против Сложности ваших заклинаний. В случае провала оно получает один из описанных ниже эффектов:

- Существо очаровано или испуганно вами (ваш выбор) на 1 минуту. Существо может повторить прохождение Испытания в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.
- Существо получает 3d10 психического урона.

## Туманное присутствие

15 уровень, особенность Скитальца Фей

Вы можете магическим образом пропасть из восприятия существа. Вы получаете бонусное действие, которое вы можете потратить на то, чтобы вынудить существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, пройти Испытание по Мудрости со Сложностью ваших заклинаний. При провале цель не может видеть или слышать вас в течение 24 часов. Цель может повторить прохождение Испытания в тот ход, когда вы попали по ней броском атаки, вынудили пройти Испытание или нанесли урон. Эффект заканчивается раньше, если вы используете это бонусное действие снова. При успешном Испытании цель получает иммунитет к этому эффекту на 7 дней.

Как только вы использовали бонусное действие таким способом, вы больше не сможете использовать эту особенность до конца долгого отдыха или если вы не потратите ячейку заклинания 4 или выше круга, чтобы применить эту особенность.

**[Перевод: Dungeons & Dragons для всех! Patreon проекта с полезными статьями для Мастеров и игроков.](#)**