

Извлеченная Аркана: Расовые черты

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.

Материал, представленный в Извлеченной Аркане, не предназначен для мультикласса.

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.

В этом материале вы найдете новые черты для тестирования. Каждая из представленных ниже черт связана с расой из Книги игрока, как показано в таблице ниже.

Черты описаны в алфавитном порядке.

Навык	Черта
Гном	Исчезновение
Гном	Мастер приседаний
Гном (лесной)	Друг животных
Гном (холмовой)	Создатель чудес
Дварф	Устойчивость дварфа
Дварф	Извечный враг
Дварф	Мастер приседаний
Драконорожденный	Драконий страх
Драконорожденный	Шкура дракона
Драконорожденный	Крылья дракона
Полурослик	Счастливый случай
Полурослик	Второй шанс
Полурослик	Мастер приседаний
Полуорк	Агрессия орков
Полуорк	Ярость орков
Полуэльф	Эльфийская точность
Полуэльф	Друг всех вокруг
Полуэльф	Вундеркинд
Тифлинг	Колючая шкура
Тифлинг	Пламя Флегетоса
Тифлинг	Инфернальное телосложение
Человек	Человеческая решимость
Человек	Вундеркинд
Эльф	Эльфийская точность
Эльф (высший)	Телепортация фей
Эльф (дроу)	Высшая магия дроу
Эльф (лесной)	Магия лесных эльфов

Агрессия орков

Расовое условие: полуорк

В качестве бонусного действия вы можете начать движение к цели, которую видите или слышите, на всю вашу скорость. Вы должны закончить это движение ближе к цели, чем были в начале хода.

Второй шанс

Расовое условие: полурослик

Фортуна улыбается вам. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Ловкость, Телосложение или Харизму на 1, максимум 20;
- Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете использовать реакцию и заставить цель перекинуть кубик. Повторное использование этой особенности возможно только после короткого или длительного отдыха.

Вундеркинд

Расовое условие: полуэльф или человек

Вы с легкостью впитываете новые знания. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте одну из характеристик на 1, максимум 20;
- Вы получаете один навык по вашему выбору, одно владение инструментами на ваш выбор, а также изучаете один новый язык.

Высшая магия дроу

Расовое условие: дроу

Вы изучаете заклинания, которые свойственны вашему народу. Вы учитесь заклинанию обнаружение магии, которое можете использовать без затрат ячеек заклинаний. Вы также изучаете заклинания левитация и рассеивание магии, каждое из которых вы можете использовать один раз без затрат ячеек заклинаний. Вы вновь получаете эту возможность после длительного отдыха. Харизма ваша основная характеристика для этих заклинаний.

Драконий страх

Расовое условие: драконорожденный

Когда вы озлоблены, вы буквально излучаете опасность. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Силу или Харизму на 1, максимум 20;
- Вместо испускания разрушительной силы, вы можете зарычать и усилить ваше дыхание. Вы вынуждаете противников по вашему выбору в радиусе 30 футов совершить спасбросок по Мудрости (Сложность: 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Харизмы). Цель автоматически успешно совершает Спасбросок, если не слышит вас. При провале все цели напуганы в течение 1 минуты. Если испуганная цель получает урон, то она повторно совершает Спасбросок, чтобы завершить действие эффекта.

Друг всех вокруг

Расовое условие: полуэльф

Вы используете свою привлекательность, чтобы путешествовать по миру. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Харизму на 1, максимум 20;
- Вы получаете навыки Обман и Убеждение. Если они уже выбраны вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверок этих навыков.

Друг животных

Расовое условие: лесной гном

Ваша дружба с животными усилена магией. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете навык Уход за животными. Если он уже выбран вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверки этого навыка.
- Вы изучаете заклинание разговор с животными, которое можете использовать без затрат ячеек заклинаний. Вы также изучаете заклинание дружба с животными, которое вы можете использовать один раз без затрат ячейки заклинаний. Вы можете вновь использовать заклинание бесплатно после длительного отдыха. Интеллект ваша основная характеристика для этого заклинания.

Извечный враг

Расовое условие: дварф

Вы глубоко ненавидите определенный вид существ. Выберите вашего противника, тип существа, который вы ненавидите всем сердцем: абберации, звери, целестиалы, констракты, драконы, элементали, феи, твари, гиганты, монстры, уузы, растения или восставшие мертвецы. В качестве альтернативы вы можете выбрать две гуманоидные расы (к примеру, орков и гноллов). Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Силу, Телосложение или Мудрость на 1, максимум 20;
- В течение первого раунда боя против существ, которых вы ненавидите, вы совершаете все атаки с преимуществом;
- Каждый раз, когда выбранный вами враг совершает по вам провоцированную атаку, он совершает бросок атаки с помехой;
- Каждый раз, когда вы совершаете проверку Магия, История, Природа или Религия чтобы собрать информацию о ваших противниках, вы добавляете двойной бонус мастерства к проверкам, даже если у вас не изучен этот навык.

Инфернальное телосложение

Расовое условие: тифлинг

Кровь демонов сильно проявляется в вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваше Телосложение на 1, максимум 20;
- Вы получаете сопротивление к урону холодом и ядом;
- Вы совершаете Спасброски против ядов с преимуществом.

Исчезновение

Расовое условие: гном

Вы можете использовать свое магическое происхождение, чтобы уйти от опасности. Вы получаете следующие бонусы:

- Увеличьте ваш Интеллект на 1, максимум 20;
- Когда вы получаете урон, вы можете использовать реакцию, чтобы стать магически невидимым до конца вашего следующего хода или до вашей следующей атаки, получения урона или совершения Спасброска. Вы можете повторить использование этой способности после короткого или длительного отдыха.

Колючая шкура

Расовое условие: тифлинг

Один из ваших предков был демоном с костяными наростами или другой «колючей» сущностью. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваше Телосложение или Харизму на 1, максимум 20;
- В качестве бонусного действия вы можете сделать так, чтобы из вашего тела выросли (или наоборот, вросли) маленькие наросты. Каждый раз в начале вашего хода, пока колючки выпущены, вы наносите 1d6 колющего урона любой цели, которая схватила вас, или любому существу, которое схватили вы.
- Вы получаете навык Запугивание. Если он уже выбран вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверки этого навыка.

Крылья дракона

Расовое условие: драконорожденный

Вы выпускаете драконьи крылья. Пока вы летаете ваша скорость передвижения равна 20 футов, если вы не носите тяжелых доспехов или не превысили дозволенный вес имущества на персонаже.

Магия лесных эльфов

Расовое условие: лесной эльф

Вы изучаете магию первозданных лесов. Вы изучаете любой заговор друида на ваш выбор. Вы также изучаете заклинания скороход и бесследное передвижение, каждое из которых вы можете использовать один раз без затрат ячеек заклинаний. Вы вновь получаете эту возможность после длительного отдыха. Мудрость ваша основная характеристика для этих заклинаний.

Мастер приседаний

Расовое условие: дварф, гном или *полурослик*

Вы необыкновенно проворны для своей расы. Вы получаете следующие бонусы:

- Увеличьте вашу Силу или Ловкость на 1, максимум 20;
- Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 футов;

- Вы получаете навык Акробатики или Атлетики на ваш выбор. Если они уже выбраны вами, то ваш бонус мастерства удваивается для проверок этих навыков.

Пламя Флегетоса

Расовое условие: тифлинг

Вы призываете адский огонь, готовый исполнять ваши команды. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш Интеллект или Харизму на 1, максимум 20;
- Когда вы кидаете кубик на урон огнем от ваших заклинаний, вы можете перекинуть любой кубик, на котором выпало 1. Вы должны использовать новое значение кубика, даже если там выпало 1.
- Каждый раз, когда вы используете заклинание, которое наносит урон огнем, вы можете призвать пламя, которое окутает вас до конца вашего следующего хода. Этот огонь не вредит вам или вашим союзникам, но рассеивает тьму на расстоянии 30 футов и дает слабый свет на расстоянии еще 30 футов. Пока пламя окутывает вас, любое существо в радиусе 5 футов, которое попадает по вам атакой, получает 1d4 урона огнем.

Создатель чудес

Расовое условие: холмовой гном

Вы в мастерстве овладели техникой создания уникальных устройств вашего народа. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш Интеллект или Ловкость на 1, максимум 20;
- Когда вы совершаете проверку во время создания предмета при помощи ваших инструментов, вы добавляете двойной бонус мастерства;
- Когда вы создаете какое-то устройство, вы можете создать следующие устройства:

Сигнализация. Устройство чувствует, когда существо подходит к нему на 15 футов без произнесения пароля, оговоренного ранее. Один раунд спустя, если существо все еще находится в радиусе, то сигнализация издает громкий сигнал в течение 1 минуты, который слышен на расстоянии 300 футов.

Калькулятор. Это устройство делает подсчеты простыми.

Кран. Это устройство может быть использовано в качестве подъемной силы, способной поднять в пять раз больше обычного веса.

Карманные часы. Устройство позволяет следить за временем.

Датчик погоды. Когда вы тратите действие, это устройство предсказывает погоду в радиусе 1 мили от вас на следующие 4 часа, показывая один символ (облака, солнце/луну, дождь или снег) на каждый час.

Счастливый случай

Расовое условие: *полурослик*

Каждый раз, когда ваш союзник, которого вы можете видеть в радиусе 30 футов, бросает d20 и у него выпадает 1 во время проверки характеристики, Спасброске или броске атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы позволить союзнику перекинуть кубик. Союзник обязан использовать новое значение.

Телепортация фей

Расовое условие: *высший эльф*

В вашей родословной были феи, поэтому вы научили телепортироваться. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш Интеллект на 1, максимум 20;
- Вы изучаете заклинание туманный шаг и можете использовать его один раз без затрат ячеек заклинаний. Вы можете вновь воспользоваться заклинанием бесплатно после короткого или длинного отдыха. Интеллект ваша основная характеристика заклинания.

Устойчивость дварфа

Расовое условие: *дварф*

В ваших жилах течет кровь великих героев дварфов. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваше Телосложение на 1, максимум 20;
- Каждый раз, когда вы тратите действие на Уклонение во время боя, вы можете потратить один кубик здоровья для исцеления. Бросьте кубик, добавьте ваш модификатор Телосложения и восстановите это число здоровья (минимум 1).

Человеческая решимость

Расовое условие: *человек*

Вы полны решимости, что можете обьять необъятное и постичь непостижимое. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте одну из характеристик на 1, максимум 20;
- Когда вы совершаете атаку, Спасбросок или проверку навыка, вы можете сделать это с преимуществом. Используя эту особенность, вы не сможете повторить ее до короткого или длинного отдыха.

Шкура дракона

Расовое условие: *драконорожденный*

Вы наследовали силу и величие своих предков. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Силу или Харизму на 1, максимум 20;
- Вы отращиваете смертоносные когти из ваших пальцев. Чтобы «достать» или убрать когти не требуется действия. Когти — естественное оружие, при помощи которого вы можете совершать рукопашные атаки. Если вы попадаете по цели когтями, вы наносите рубящий урон в размере 1d4 + ваш модификатор Силы вместо дробящего урона от простой рукопашной атаки;
- Ваша шкура становится крепче. Вы получаете +1 к Классу Брони пока не носите броню.

Эльфийская точность

Расовое условие: *эльф или полуэльф*

Вы обладаете безупречным глазомером. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Ловкость на 1, максимум 20;
- Каждый раз, когда у вас есть преимущество при атаке, вы можете перебросить один из кубиков.

Ярость орков

Расовое условие: *полуорк*

Ваша ярость пылает без остановки. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Силу или Телосложение на 1, максимум 20;
- Когда вы попадаете атакой простым или военным оружием, вы можете бросить один из

кубиков урона еще один раз, нанеся дополнительный урон. Вы можете вновь воспользоваться этой особенностью после короткого или длинного отдыха;

- Сразу же после того, как вы используете Непоколебимую стойкость (одна из расовых способностей полуорка), вы можете использовать реакцию, чтобы совершить атаку оружием.