

# Unearthed Arcana: Чернокнижник & Волшебник

В этом файле содержатся тестовые варианты для Чернокнижников и Волшебников.

## Тестовый материал

Данный материал предназначен для тестирования и для формирования новых идей. Эти игровые механики находятся в черновом виде, их можно использовать в ваших кампаниях, однако они все еще не доведены до совершенства. Данные материалы не являются официальной частью игры и не разрешены в Лиге DnD Приключенцев (D&D Adventurers League). В случае если они станут официальными – они будут выпущены в книге.

## Чернокнижник, Сверхъестественные покровители

На 1 уровне Чернокнижник получает Сверхъестественного покровителя. Далее представлены новые тестовые варианты покровителей: Колдовской клинок и Королева Воронов.

### Колдовской клинок

Вы заключили пакт с могущественным, разумным магическим оружием, вырезанным из самого естества Царства Теней. Могущественный меч Чёрная Бритва (Blackrazor) одно из самых известных оружий подобного рода, некоторые из которых распространились по всей мультивселенной. Эти предметы становятся сильнее каждый раз, когда поглощают жизненную энергию своих жертв. Сильнейшие из них могут использовать свою связь с Царством Теней, чтобы одолжить силу смертным, которые им служат. Первый из таких предметов был выкован Королевой Воронов. Эти оружия, вместе с верными им Чернокнижниками, были ещё одним инструментом, с помощью которого Королева Воронов могла влиять на события Материального Плана, достигая свои таинственные цели.

## Расширенный список заклинаний

| Уровень заклинания | Заклинания                                  |
|--------------------|---|
| 1                  | <i>Щит, Гневная кара</i>                    |
| 2                  | <i>Клеймящая кара, Магическое оружие</i>    |
| 3                  | <i>Мерцание, Стихийное оружие</i>           |
| 4                  | <i>Воображаемый убийца, Оглушающая кара</i> |
| 5                  | <i>Конус холода, Разрушительная волна</i>   |

Колдовской Клинок открывает вам доступ к большому списку заклинаний, чем стандартный список Чернокнижника. Следующие заклинания считаются для вас заклинаниями Чернокнижника.

## Колдун-Воитель

На 1 уровне вы получаете навык владения средней броней, щитами и воинским оружием. Также, когда вы атакуете любым, кроме двуручного, оружием ближнего боя, которым вы владеете, вы можете использовать модификатор Харизмы вместо модификатора Силы или Ловкости для определения бонуса к броскам атаки и урона.

## Проклятие колдовского клинка

Начиная с 1го уровня вы получаете способность проклинать противника. Бонусным действием выберите существо в зоне вашей видимости и не дальше, чем 30 футов от вас. Это существо проклято на 1 минуту. Пока проклятье не спадет, вы получаете следующие преимущества:

- Каждый раз, когда вы делаете бросок для определения повреждений по проклятому существу, прибавьте к нему ваш бонус мастерства.
- Когда вы проводите атаку по проклятому существу, бросая d20, при значениях 19 и 20 атака считается критическим ударом.
- Если проклятое существо умирает, вы восполняете хиты равные сумме вашего уровня чернокнижника + ваш модификатор Харизмы.

Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

## Теневая Гончая

Начиная с 6 уровня, ваша тень может отделяться от вас и превращаться в Гончую из чистой тьмы. Большинство времени гончая маскируется под вашу тень. Бонусным действием вы можете скомандовать ей магическим образом переместиться в тень существа в зоне вашей видимости и пределах 60 футов от вас. Существо, в тени которого находится гончая, не получает бонусы от половинного (или меньшего) укрытия против ваших атак, и вы знаете расстояние и направление от вас до этого существа, если оно скрыто. Гончая невидима для всех, кроме вас и существ с истинным зрением (truesight),

и не подвержена воздействию света. Цель ощущает легкий страх, пока гончая находится в её тени.

Бонусным действием вы можете скомандовать Гончей вернуться к вам. Также она автоматически возвращается к вам, если вы и цель находитесь на разных планах, если вы в не боеспособном состоянии или если заклинание *рассеивание магии*, *снятие проклятья* или подобное использовано на цели.

## Колдовская броня

На 10 уровне вы становитесь ещё сильнее. Если цель, проклятая вашим проклятием колдовского клинка осуществляет атаку по вам, бросьте d6. Если выпало значение 4 или выше, существо автоматически промахивается по вам этой атакой

## Мастер колдовства

Начиная с 14 уровня вам не надо отдыхать для того что бы повторно использовать проклятие колдовского клинка. Однако если вы проклинаете новую цель, с предыдущей цели проклятие автоматически пропадает.

---

## Королева Воронов

Ваш покровитель – Королева Воронов, таинственная сущность, правящая Царством Теней из ледяных глубин этого кошмарного мира. Королева Воронов наблюдает за миром, предвидя смерть каждого существа и обеспечивая то, что оно встретит свой конец в назначенное время и в назначенном месте. Как правитель Царства Теней она обитает в темном, разлагающемся отражении мира. Её возможность влиять на этот мир ограничено. Поэтому она использует смертных Чернокнижников, которые несут её волю. Чернокнижники, заключившие пакт с Королевой Воронов, получают видения и слышат её шёпот в своих снах, так они получают информацию о своих заданиях и угрозах, которые их ожидают.

Последователи Королевы Воронов должны нести её волю в мире смертных. Она озабочена тем, чтобы те, кто должен был умереть, погибли как им и положено судьбой, и поручает своим подручным уничтожать тех, кто пытается обмануть смерть, став нежитью или другим методом имитации бессмертия. Она ненавидит разумную нежить и ожидает, что её последователи будут сокрушать её где бы не встречали, однако младшая нежить вроде скелетов и зомби для неё не более, чем мелкий сор в глазах.

## Расширенный список заклинаний

| Уровень заклинания | Заклинания                                    |
|--------------------|---|
| 1                  | <i>Псевдожизнь, Убежище</i>                   |
| 2                  | <i>Тишина, Божественное оружие</i>            |
| 3                  | <i>Притворная смерть, Разговор с мертвыми</i> |
| 4                  | <i>Град, Поиск существа</i>                   |
| 5                  | <i>Общение, Конус холода</i>                  |

## Расширенный список заклинаний

Королева Воронов открывает вам доступ к большому списку заклинаний чем стандартный список Чернокнижника. Заклинания выше считаются для вас заклинаниями Чернокнижника.

## Ворон-страж

Начиная с 1 уровня, вам прислуживает дух, посланный Королевой Ворон приглядывать за вами. Дух имеет форму и игровые характеристики ворона и всегда подчиняется вашим командам, которые вы можете давать ему телепатически на расстоянии до 100 футов.

Пока ворон сидит у вас на плече, вы получаете тёмное зрение 30 футов и бонус к пассивной Мудрости (Внимательности) и к проверкам Внимательности. Бонус равен вашему модификатору Харизмы. Ворон на вашем плече не может быть целью атаки или другого негативного эффекта, только вы можете нацеливать заклинания на него, он не получает урон, он не может быть переведён в состояние «недееспособный». Вы можете видеть и слышать то же, что и ворон, пока он на расстоянии до 100 футов от вас.

В бою у ворона отдельная инициатива, но вы управляете им. Если ворон убит существом, вы получаете преимущество на атаки против этого существа на 24 часа.

Ворону не нужно спать. Пока он на расстоянии до 100 футов от вас, он может разбудить вас бонусным действием. Ворон пропадает, если умирает, если вы умираете, если расстояние между вами становится больше 5 миль.

В конце короткого или полного отдыха вы можете вызвать ворона к себе, неважно, где он находится и жив ли он, он появится на расстоянии 5 футов от вас.

## Душа Ворона

На 6 уровне вы получаете способность сливаться с вашим духом-вороном. Бонусным действием, когда ворон на вашем плече, вы можете заставить ваше тело слиться с телом

ворона. Пока вы слиты, вы имеете крошечный размер и заменяете вашу скорость скоростью ворона и можете использовать только следующие действия - Рывок, Отход, Уклонение, Помощь, Засада и Поиск. Вы обладаете всеми бонусами, как если бы ворон был у вас на плече. Действием вы можете вернуться в нормальную форму.

## Щит Ворона

На 10 уровне Королева Воронов дарует вам благословенную защиту. Вы получаете преимущество на спасброски от смерти, иммунитет к страху и сопротивление к некротическому урону.

## Правая рука Королевы

Начиная с 14 уровня вы можете призывать силу Королевы Воронов что бы уничтожить существо. Вы можете использовать *Перст смерти*.

Эта способность может быть использованна один раз. Для того что бы её восстановить необходим полный отдых.

# Мистические инвокации

На 2 уровне Чернокнижник получает доступ к Мистическим инвокациям. Ниже представлены новые тестовые варианты для этой способности.

Многие из новых инвокаций направлены на то, чтобы усилить вашу связь с покровителем. Две из них относятся к покровителю Ищущий, который описан в другом выпуске *Unearthed Arcana*.

## Аспект луны

*Требование: покровитель - Архифея*

Вы заслужили благословение Лунной Девы. Вам больше не нужен сон, и вы не можете быть усыплены никаким способом. Чтобы получить эффект полного отдыха вам надо 8 часов заниматься лёгкой деятельностью вроде чтения или стояния в дозоре.

## Пламенное колдовство

*Требование: покровитель – Колдовской клинок*  
Бонусным действием вы можете нанести цели, находящейся под вашим проклятьем, урон огнем, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

## Светоч Сайфона (Caiphon)

*Требование: покровитель – Великий Древний*  
Фиолетовая звезда Сайфон – гибель для

неопытных мореплавателей. Те, кто использует её обманчивый свет для ориентира в своих путешествиях, неизменно находят только гибель. Вы получаете владение навыками Обман и Скрытность и получаете преимущество при атаках по Очарованным (charmed) существам.

## Морозное колдовство

*Требование: покровитель – Колдовской клинок*  
Бонусным действием вы призываете вихрь холода вокруг цели, находящейся под вашим проклятьем, нанося урон холодом, равный вашему модификатору харизмы (минимум 1), всем врагам на расстоянии 5 футов от цели.

## Летопись Королевы Воронов

*Требование: покровитель – Королева Воронов, Дар покровителя – договор гримуара*

Вы можете поместить руку или аналогичную конечность трупа на вашу Книгу Теней и вслух задать один вопрос. Спустя 1 минуту ответ проявляется кровью в вашей книге. Ответ даёт дух погибшего существа, сообщая всё, что знает относительно этого вопроса, кроме того, ответ переведен на любой язык по вашему выбору. Вы должны использовать эту способность не позднее, чем через минуту после смерти существа, и одному существу можно задать только один вопрос.

## Коготь Акамара (Acamar)

*Требование: покровитель – Великий Древний, Дар покровителя – договор клинка*

Вы можете создавать чёрный, свинцовый цеп, используя ваш договор клинка. Навершия цепы имеют форму пары цепких щупалец. У оружия есть свойство Дина. Когда вы попадаете по существу этим оружием, вы можете потратить ячейку заклинания и нанести дополнительно 2d8 некротического урона за каждый уровень потраченной ячейки, также вы можете уменьшить скорость передвижения цели до нуля до конца следующего раунда.

## Плащ Вельзевула

*Требование: покровитель – Владыка демонов*  
Бонусным действием вы призываете рой мух вокруг вас. Пока рой вокруг вас, вы получаете преимущество на проверку Запугивания, но помеху на все остальные проверки Харизмы. Также каждое существо, которое начинает ход на расстоянии 5 футов от вас, получает урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы. Вы можете развеять этот рой бонусным действием.

## Несущий проклятия

*Требование: покровитель – Колдовской клинок, Дар покровителя – договор клинка*  
Вы можете создавать серебряный с черными рунами по всему лезвию двуручный меч (greatsword), используя ваш договор клинка. Если вы опускаете хиты цели под действием вашего Проклятия Колдовского клинка до 0, используя этот меч, вы можете сразу перенести проклятие на другое существо. Этот перенос не изменяет длительность проклятия. Когда вы попадаете по существу этим оружием, вы можете потратить ячейку заклинания и нанести дополнительно 2d8 рубящего урона за каждый уровень потраченной ячейки, также вы можете уменьшить скорость передвижения цели до нуля до конца следующего раунда.

## Поцелуй Мефистофеля

*Требование: 5 уровень, покровитель – Владыка демонов, Трюк Мистический заряд*  
Ваш Мистический заряд может служить проводником для пламени Мефистофеля. Когда вы попадаете по существу с помощью этого трюка, вы можете применить Огненный шар бонусным действием, используя слот заклинания Чернокнижника. Однако шар обязательно должен быть центрирован на существе-цели Мистического заряда.

## Ледяное копье

*Требование: покровитель – Архифея, Трюк Мистический заряд*  
Вы применяете силы Принца Холода, чтобы заковывать ваших врагов в лед. Когда вы попадаете по существу Мистическим зарядом один или более раз, вы можете снизить скорость этого существа на 10 футов до конца вашего следующего хода.

## Взгляд Хирада (Khirad)

*Требование: 7 уровень, покровитель – Великий Древний*  
Вы получаете пронзающий взгляд синей звезды Хирада. Активным действием вы можете видеть сквозь твердые объекты на расстоянии до 30 футов от вас до конца текущего раунда. В течении этого времени вы видите объекты как призрачные, прозрачные видения.

## Хватка Хадара (Hadar)

*Требование: покровитель – Великий Древний, Трюк Мистический заряд*  
Один раз за ход, когда вы попали по существу  
©2017 Wizards of the Coast LLC

вашим Мистическим зарядом, вы можете пододвинуть к себе это существо на 10 футов по прямой линии.

## Дар Зелёного Лорда

*Требование: покровитель – Архифея,*

Зелёный Лорд – смотритель зеленеющего царства вечного лета. Ваша душа теперь соединена с его силой. Каждый раз, когда вы восстанавливаете хиты, считайте, что на каждом кубике, определяющем восстановленные вам ОЗ, выпало максимально возможное значение.

## Улучшенное оружие пакта

*Требование: 5 уровень, Дар покровителя – договор клинка*

Любое оружие, которое вы создаете своим пактом клинка, становится оружием +1. Эта инвокация не влияет на магическое оружие, которое вы делаете пактовым.

## Булава Диспатера (Dispater)

*Требование: покровитель – Владыка демонов, Дар покровителя – договор клинка*

Когда вы создаете булаву вашим пактом клинка, является железная булава, выкованная в Дисе, втором из девяти преисподней. Когда вы попадаете по существу этим оружием, вы можете потратить ячейку заклинания и нанести дополнительно 2d8 урона силовым полем за каждый уровень потраченной ячейки, также вы можете заставить цель упасть, если она Огромная или меньше.

## Лунный Лук

*Требование: покровитель – Архифея, Дар покровителя – договор клинка.*

Вы можете создавать длинный лук, используя ваш договор клинка. Каждый раз, когда вы натягиваете тетиву и стреляете, создается стрела из белого дерева, которая пропадает спустя 1 минуту. Вы получаете преимущество на атаки против ликантропов с использованием этого оружия. Когда вы попадаете по существу этим оружием, вы можете потратить ячейку заклинания и нанести дополнительно 2d8 урона излучением за каждый уровень потраченной ячейки.

## Путь Ищущего

*Требование: покровитель – Ищущий (Seeker)*

Ищущий обязует вас путешествовать в



поисках знаний, и не многое может заставить вас свернуть с этого пути. Вы игнорируете труднопроходимую местность, имеете преимущество в бросках на проверку на избавление от захвата, кандалов или веревок (связывания), а также на спас броски против паралича.

## Благословение Королевы Воронов

*Требование: покровитель – Королева Воронов, Трюк Мистический заряд*

Когда вы наносите критический удар вашим *Мистическим зарядом*, выберите себя или союзника на расстоянии не более 30 футов от вас. Выбранное существо может сразу потратить кубик хитов для восстановления хитов равное броску + модификатор Телосложения существа (минимум 1 хит).

## Безжалостное колдовство

*Требование: 5 уровень, покровитель – Колдовской клинок*  
Ваше проклятие Колдовского клинка создает временную связь между вами и целью.

Бонусным действием вы можете магическим образом перенестись в точку в пределах 5 футов от проклятого вами существа, которую вы видите. Для этого вы должны быть в пределах 30 футов от существа и видеть его.

## Дар Морских Близнецов

*Требование: покровитель – Архифея*

Морские близнецы правят морями страны фей. Их дар позволяет вам чувствовать себя в водной среде как дома. Вы можете дышать под водой, и ваша скорость плавания становится равна вашей скорости перемещения. Также вы можете использовать заклинание *Подводное дыхание*, затрачивая ячейку заклинания Чернокнижника. Эта способность может быть использованная один раз. Для того, чтобы ее восстановить, необходим полный отдых.

## Речь Ищущего

*Требование: покровитель – Ищущий*

Ваш путь познания позволяет вам овладеть любым из существующих языков. В конце длительного отдыха выберете два языка. Вы получаете способность говорить, читать и писать на них до конца следующего длительного отдыха.

## Покров Улбана (Ulban)

*Требование: 18 уровень, покровитель – Великий Древний.*

Бледно синяя звезда Улбан практически незаметна среди других звезд, одна являет себя взору лишь для того, чтобы принести дурное знамение. Действием вы можете стать невидимым на 1 минуту. Если вы атакуете, наносите урон или обязуете существо выполнить

спасбросок, вы становитесь видимым в конце этого хода.

## Великое оружие пакта

*Требование: 9 ур., Дар покровителя – договор клинка*

Любое оружие, которое вы создаете своим пактом клинка, становится *оружием +2*. Эта инвокация не влияет на магическое оружие, которое вы делаете пактовым.

## Гробница Левитуса

*Требование: покровитель – Владыка демонов*

Реакцией, когда вы получаете повреждения, вы можете заключить себя в лёд, который растает в конце вашего следующего хода. Вы получаете 10 временных хитов на уровень чернокнижника, которые принимают на себя столько полученного урона, сколько возможно. Также вы недееспособны, уязвимы к огню, и ваша скорость передвижения становится 0. Эти эффекты пропадают, когда лёд исчезает.

Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

## Абсолютное оружие пакта

*Требование: 15 ур., Дар покровителя – договор клинка*

Любое оружие, которое вы создаёте своим пактом клинка, становится *оружием +3*. Эта инвокация не влияет на магическое оружие, которое вы делаете пактовым.

---

# Волшебник, Традиция тайной магии

На 2 уровне Волшебник выбирает Традицию тайной магии. Ниже изложен новый вариант для этой способности.

## Мастерство Знаний

Мастерство знаний – Традиция тайной магии, направленная на понимание основополагающих принципов магии. Это самая научная из всех Традиций. Именно стремление открыть новые знания или доказательства (а, может, и опровержения) теорий магии обычно заставляет последователей данной традиции покинуть их лаборатории, академии, библиотеки и архивы и отправиться в приключения.

Обычно последователей данной традиции в мире зовут учеными, это книжники, видящие в плетении магии одновременно красоту и таинственность. Результат заклинания волнует их меньше, чем сам процесс его создания. Некоторые ученые презрительно относятся к тем, кто специализируется только в одной школе, видя в

них олухов, которым не хватает навыков, необходимых для освоения истинной магии. В то же время другие ученые могут быть щедрыми учителями, борющимися с невежеством и заблуждениями с помощью знаний и чувства юмора.

## Мастер Знаний

Со 2 уровня вы являетесь сосредоточием знаний из огромного количества областей. Ваш бонус мастерства удваивается для проверки Религии, Магии, Истории и Природы (если вы профилированы в проверяющемся навыке.) Более того, ваши аналитические способности настолько отточены, что ваши действия в бою опираются скорее на скорость разума, нежели на физическую ловкость. Для определения бонуса к инициативе вы можете использовать Интеллект, а не Ловкость.

## Секреты Заклинаний

На 2 уровне через тяжёлые исследования вы осваиваете первую череду секретов, которые скрываются в плетении тайной магии. Когда вы применяете заклинание, используя ячейку заклинания, и это заклинание наносит урон *кислотой, холодом, огнем, силовым полем, электричеством, излучением, звуком или некротической энергией*, вы можете изменить этот тип урона на любой другой из этого списка (вы можете заменить лишь один тип урона за раз). Вы делаете это, внося корректировки в плетение заклинания.

Когда вы применяете заклинание, используя ячейку заклинания, и заклинание требует спасброска, вы можете заменить характеристику, проверяемую при этом броске на любую другую. Спасбросок может быть заменен один раз. Для того, чтобы восстановить эту возможность, необходим короткий или полный отдых.

## Изменение заклинаний

Секреты заклинаний серьезно увеличивают универсальность, но для других игроков за столом трудно заметить работу этой способности. Если вы играете ученым, постарайтесь пояснять, как вы изменяете заклинание. Подумайте об основных изменениях, в которых ваш персонаж испытывает гордость. Будьте более изобретательны и сделайте игру интереснее для всех, разыгрывая внезапно нестандартные трюки вашим персонажем. К примеру, огненный шар превращается в пылающий камень, сокрушающий врагов и требующий спас броска по силе вместо ловкости. Или очаровать персону становится газообразным наркотиком, требующего спас броска по Телосложению.

## Алхимическое Плетение

На 6 уровне вы осваиваете умение расширять действие заклинаний всеми возможными путями. Когда вы применяете заклинание, используя ячейку заклинания, вы можете потратить одну дополнительную ячейку заклинания для того, чтобы вплести в заклинание чистую энергию, увеличивая таким образом эффекты заклинания. Полученный эффект зависит от уровня потраченной вами ячейки.

**Затраченная ячейка 1 уровня** увеличивает грубую силу заклинания. Если вы совершаете броски урона как эффект заклинания, увеличьте урон для каждой цели на 2d10 силовым полем. Если заклинание наносит урон несколько раундов, дополнительный урон применяется только в раунде, когда вы колдуете заклинание.

**Затраченная ячейка 2 уровня** повышает дальность действия заклинания. Если дальность заклинания не менее 30 футов, она становится 1й милей.

**Затраченная ячейка 3 уровня** повышает силу заклинания. Увеличьте сложность спасброска от заклинания на 2.

## Гениальная Память

На 10 уровне, вы достигли великого мастерства в плетении заклинаний. Бонусным действием вы можете заменить одно из подготовленных вами заклинаний на другое из вашей книги заклинаний.

Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

## Мастер Магии

На 14 уровне ваши познания магии позволяют вам скопировать любое заклинание. Бонусным действием вы можете вызвать в памяти заклинание любого класса. Заклинание должно быть уровня, которого у вас есть ячейки заклинаний, оно не должно быть подготовлено у вас, и вы можете использовать это заклинание, следуя стандартным правилам, включая затрату ячейки заклинания. Если это заклинание не Волшебника, оно считается таковым, когда вы его используете. Заклинание вновь растворяется в вашей памяти после того, как вы его использовали, или в конце вашего раунда. Затем вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Перевод - Айвендил и  
Ярослав Марченко  
21.02.2017