

Unearthed Arcana: Подклассы, часть 1

В этом документе представлены новые возможности развития персонажей в классах Варвар, Колдун, Монах и Паладин.

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.

Варвар

На 3 уровне Варвар получает особенность Первобытный путь. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Путь Зверя.

Путь Зверя

Варвары, следующие по Пути Зверя, черпают свою ярость из звериной искры, горящей в их душе. Зверь воет внутри и желает вырваться наружу в муках ярости.

Те, кто следуют по этому Пути, могут обнаружить, что в них поселился первобытный дух, или же они произошли от перевертышей. Вы можете выбрать происхождение дикой мощи или определить случайным образом, воспользовавшись таблицей «Происхождение Зверя».

Происхождение Зверя

d4 Происхождение

- 1 Один из ваших родителей — оборотень, и вы унаследовали это проклятье. Вы потомок легендарного друида. Его способности проявились в вас, позволив вам частично менять свою форму.
- 2 Дух фей даровал вам способность перенимать разные звериные аспекты.
- 3 Древний животный дух живет внутри вас, позволив вам следовать по его пути.

Форма зверя

3 уровень, особенность Пути Зверя

Когда вы входите в состояние ярости, вы можете совершить превращение, проявив звериную силу, сокрытую внутри вас. До окончания действия вашей ярости вы проявляете естественное оружие ближнего боя, выбирая один из описанных ниже вариантов каждый раз, когда вы входите в состояние ярости:

Укус. Ваш рот превращается в звериную пасть или большие челюсти (ваш выбор). Ваш укус наносит 1d8 колющего урона при попадании. Один раз в каждый свой ход, когда вы нанесли урон существу укусом, вы восстанавливаете количество пунктов здоровья, равное вашему модификатору Выносливости (минимум 1).

Когти. Ваши кисти превращаются в когти, которые наносят 1d6 рубящего урона при попадании. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход и совершаете атаку когтями, вы можете нанести одну дополнительную атаку когтями в качестве части того же действия.

Хвост. Вы отращиваете колючий хвост, который наносит 1d12 колющего урона при попадании. Хвост имеет свойство «Длинное».

Звериная душа

6 уровень, особенность Пути Зверя

Животный дух, живущий внутри вас, набирает силу. Из-за этого ваше естественное оружие, дарованное особенностью Форма зверя, считается магическим для преодоления сопротивления и иммунитетов для не магических атак и урона.

Вы также можете воззвать к животному духу, чтобы тот помог вам адаптироваться под окружение. Когда вы заканчиваете короткий или долгий отдых, выберите одно из указанных ниже преимуществ, которое будет действовать до следующего короткого или долгого отдыха:

- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости движения, а также возможность дышать под водой.

- Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы. Вы также можете карабкаться по трудной поверхности, включая вверх ногами по потолку, без совершения проверок навыков.
- Когда вы прыгаете, вы можете совершить проверку Атлетики (Сила) и увеличить дальность своего прыжка на количество футов, равное значению проверки. Вы можете совершить эту проверку только 1 раз за ход.

Подсказка по правилам: Прыжки за цену движения

Когда вы прыгаете, каждый фут чистого прыжка стоит фут от вашей скорости передвижения. Когда особенность класса, заклинание или любой другой эффект увеличивает ваш прыжок, бонусные футы тоже стоят движения. За подробностями о прыжках читайте Главу 8 в Книге Игрока.

Заразительная ярость

10 уровень, особенность Пути Зверя

Когда вы попадаете по существу естественным оружием и при этом находитесь в состоянии ярости, дух зверя внутри вас может проклясть цель при помощи бушующей ярости. Цель должна пройти Испытание по Мудрости (Сложность равна 8 + ваш модификатор Выносливости + бонус умения) или же будет подвержена одному из описанных ниже эффектов (на ваш выбор):

- Цель должна потратить реакцию и нанести атаку ближнего боя против существа по вашему выбору, которое она может видеть.
- Цель получает 2d12 психического урона.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Выносливости (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения после долгого отдыха.

Зов охоты

14 уровень, особенность Пути Зверя

Зверь внутри вас становится настолько могущественным, что вы распространяете свою свирепость на ваших союзников. Когда

вы входите в состояние ярости, вы можете выбрать количество согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов, равное вашему модификатору Выносливости (минимум 1). До того, как ваша ярость закончится, выбранные существа получают особенность Безрассудная атака, а также получают преимущество к Испытаниям против испуга. Вы также получаете 5 временных пунктов здоровья за каждое существо, наделенное этими бонусами.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Выносливости (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения после долгого отдыха.

Подсказка по правилам: Временные пункты здоровья не складываются

Если у вас уже есть временные пункты здоровья и вы получаете новые, то вы не складываете их вместе, если только правило не говорит об обратном. Вместо этого, вы решаете, какие пункты здоровья оставить. За подробностями о временных пунктах здоровья читайте Главу 9 в Книге Игрока.

Колдун

На 1 уровне колдун получает особенность Сверхъестественный покровитель. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Благородный Гений.

Благородный Гений

Вы заключили договор с одной из самых редких разновидностей гениев — благородным гением. Такие создания правят огромными поместьями на Стихийных Планах и обладают большим влиянием на меньших джиннов и элементарных существ. Каждый благородный гений преследует свои цели, однако каждый из них — надменный коллекционер существ, знаний и сокровищ. Гений бережет свою коллекцию и будет защищать то, чем он владеет. При помощи вашей связи с благородным гением, вы сможете использовать их влияние и расширить список вещей, которыми они владеют, в мультивселенной.

Расширенный список заклинаний

1 уровень, особенность *Благородного гения*

Благородный гений позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка, когда вы изучаете заклинания колдуна. Заклинания ниже добавляются в список заклинаний колдуна.

Расширенные заклинания благородного гения

Уровень заклинания	Заклинание
1	<i>Облако тумана, Сон</i>
2	<i>Сила фантазма, Увеличение / Уменьшение</i>
3	<i>Защита от энергии, Создание еды и питья</i>
4	<i>Полиморф, Убийственный фантазм</i>
5	<i>Рука Бигби, Творение</i>

Сосуд коллекционера

1 уровень, особенность *Благородного гения*

Ваш покровитель даровал вам магический сосуд, который может связать существо с вами и зверинцем вашего покровителя. Этот сосуд Крошечного размера, который также является магической фокусировкой для вас. Вы сами решаете, что это за объект, или вы можете сделать выбор или определить случайно из таблицы «Сосуд коллекционера».

Сосуд коллекционера

d6 Сосуд
1 Масляная лампа
2 Урна
3 Кольцо с отделением
4 Закупоренная бутылка
5 Статуэтка с пустотами внутри
6 Изысканный фонарь

Если вы потеряете сосуд, вы можете провести часовой ритуал для получения замены от покровителя. Это церемония может быть проведена в течение короткого или долгого отдыха. После ее проведения старый сосуд уничтожается. Сосуд исчезает во вспышке стихийной энергии после вашей смерти.

В качестве действия, пока вы держите в руках сосуд, вы можете сделать целью согласное существо, которое вы можете

видеть в пределах 100 футов, и связать его тонкой нитью, сотканной из элементарных материалов, с вами. Эта нить активна в течение 1 часа, до того, как вы повторно используете эту особенность, до того, как здоровье связанной с вами цели не опустится до 0, или до того, пока цель не закончит свой ход за пределами 100 футов от вас.

Пока вы связаны с существом, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к вашим проверкам Внимания (Мудрость), равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).
- Когда вы применяете заклинание, вы можете перенаправить это заклинание со своего пространство на пространство связанной цели.

Вы можете создавать такую связь количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Все затраченные применения способности восстанавливаются после долгого отдыха.

Сосуд коллекционера и дар договора

Когда вы создаете связь при помощи вашего сосуда коллекционера, эта связь отражает тип вашего покровителя-гения: клубящийся туман и ветер для джинна, песок и осколки камней для дао, дым и угольки для ифрита и пенистая вода для марида.

Когда вы получаете Дар договора на 3 уровне и если вы выбираете Дар, который дарует вам физический предмет, ваш сосуд превращается в этот предмет. К примеру, колдун, покровитель которого — благородный ифрит, а его Дар — Договор Книги, может обнаружить, что его сосуд коллекционера превратится в древний свиток, сделанный из крыла красного дракона с медными и железными держателями сверху и снизу.

Стихийное сопротивление

6 уровень, особенность *Благородного гения*

Ваш покровитель дает вам защиту от стихий. Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы получаете сопротивление к урону кислотой, холодом, огнем или молнией (на ваш выбор) до конца следующего долгого отдыха.

Пока вы связаны нитью с другим существом при помощи Сосуда коллекционера, связанное с вами существо тоже получает сопротивление к тому же типу урона.

Желание защиты

10 уровень, особенность Благородного гения

Теперь вы способны использовать Сосуд коллекционера, чтобы пожелать защиту для себя или для связанной с вами цели. Если по вам или связанному с вами существу попадают атакой, вы можете потратить реакцию, чтобы телепортироваться, поменявшись местами со связанным с вами существом, а затем выбрать, по кому из вас попадает атака.

Развлечение для гения

10 уровень, особенность Благородного гения

Действием вы можете предпринять попытку отправить существо, которое вы можете видеть в пределах 90 футов, на королевский двор вашего покровителя. Цель должна преуспеть в Испытании по Харизме против Сложности заклинаний колдуна или будет магически затянута в ваш сосуд коллекционера и телепортировано на королевский двор вашего покровителя на Стихийном Плана. Пока цель находится там, она считается оглушенной, а ваш покровитель наслаждается ее компанией, но не наносит ей вреда. Цель может повторить прохождение Испытание в конце каждого своего хода и, при успехе, появляясь в месте, с которого она исчезла, или в ближайшем незанятом пространстве, если предыдущее местоположение было занято.

Используя эту особенность, вы больше не сможете использовать ее повторно до окончания долгого отдыха. Если цель остается на королевском дворе гения в течение 1 минуты, ваш покровитель отправляет ее обратно в конце хода цели, как если бы цель успешно прошла Испытание. В таком случае вы также восстанавливаете способность применить эту особенность.

Зов коллекционера

10 уровень, особенность Благородного гения

В обмен на продолжение оказания влияния

вашего покровителя на мультивселенную, вы можете воззвать к еще большей силе гения.

В качестве действия вы можете вымолить помощь у покровителя, совершив проверку по Убеждению (Харизма) против сложности ваших заклинаний колдуна. Если проверка была успешной, то вы можете выбрать один из описанных ниже эффектов:

- Существо, которое вы можете видеть в 60 футах от вас, восстанавливает 8d6 пунктов здоровья. На цели также прекращают действовать эффекты болезни или состояния: ослеплен, очарован, оглушен, испуган, парализован или отравлен.
- Существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, получает помеху на совершение атак и прохождение Испытаний до начала вашего следующего хода.
- Вы используете заклинание *Знание легенд* без затрат материальных компонентов.

Вне зависимости от того, была ли проверка по Убеждению успешной или провальной, вы не сможете использовать эту способность повторно до окончания долгого отдыха. В качестве альтернативы вы восстанавливаете использование этой способности при помощи пожертвования не магического сокровища стоимостью не меньше 500 зм вашему покровителю. Пожертвование требует, чтобы предмет находился в пределах 10 футов от вас как минимум 1 минуту. По истечению этого времени вы тратите действие, чтобы телепортировать сокровище в королевство вашего покровителя, если вы держите в руках Сосуд коллекционера.

Монах

На 3 уровне монах получает особенность Монашеская традиция. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Путь Милосердия.

Путь Милосердия

Монахи Пути Милосердия учатся манипулировать жизненной силой других, чтобы помогать тем, кто в этом нуждается. Они являются странствующими целителями,

которые помогают бедным и раненым. Однако для тех, кому они не в силах помочь — будь то больной или злой — они дарует быструю смерть в качестве акта милосердия.

Те, кто следуют по Пути Милосердия, могут быть смиренными членами религиозных орденов, делая выбор в пользу тех, кто больше всего нуждается в помощи, а также совершают мрачные выборы, в основе которых лежит реализм, а не идеализм. Некоторые из них могут быть целителями с нежным голосом, которых полюбят в любом обществе, в то время как другие могут лишь скрываться за этой личиной, принося гибельную милость.

Те, кто следуют по этому пути, обычно носят простые ряссы с глубокими капюшонами. Они очень часто скрывают свои лица масками, преподнося себя как безликих, приносящих жизнь или смерть. Если вы носите маску, то выберите ее внешний вид или определите случайно по таблице «Милостивая маска».

Милостивая маска

d6 Внешний вид маски

- | | |
|---|----------------|
| 1 | Ворон |
| 2 | Черная и белая |
| 3 | Плачущее лицо |
| 4 | Смеющееся лицо |
| 5 | Череп |
| 6 | Бабочка |

Инструменты милосердия

3 уровень, особенность Пути Милосердия

Вы получаете владение навыком Проницательность или Медицина (на ваш выбор), а также навыки владения набором травника и набором отравителя.

Руки лечения

3 уровень, особенность Пути Милосердия

Ваше мистическое прикосновение может исцелять раны. В качестве действия вы можете потратить одно очко ци, чтобы прикоснуться к существу и восстановить количество пунктов здоровья, равное кости Боевых искусств + ваш модификатор Мудрости.

Когда вы используете Град ударов, вы можете заменить один из ударов использованием этой особенности без дополнительных затрат очков ци.

Руки вреда

3 уровень, особенность Пути Милосердия

Вы используете свою энергию ци, чтобы нанести ранения. Когда вы попадаете по существу безоружной атакой, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести дополнительный некротический урон, равный одной кости Боевых искусств. Если существо недееспособно или отравлено, вместо этого существо получает некротический урон в размерах 3 костей Боевых искусств. Вы можете использовать эту особенность только 1 раз в ход.

Ядовитая аура

6 уровень, особенность Пути Милосердия

В качестве бонусного действия вы можете потратить 1 очко ци, чтобы превратить энергию ци в ядовитую миазму. Аура распространяется на 5 футов от вас во всех направлениях, но не через полное укрытие. Она длится 1 минуту, до тех пор, пока вы дееспособны или пока вы ее сами не развеете (действий не требуется).

Пока ваша аура активна, атаки дальнего боя по вам совершаются с помехой. Любое другое существо, начинающее ход в вашей ауре, должно преуспеть в Испытании по Выносливости или будет отравлено до конца вашего следующего хода и получит урон ядом, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 0 урона).

Техника лечения

11 уровень, особенность Пути Милосердия

Ваши навыки лечения при помощи энергии ци усиливаются. Когда вы восстанавливаете пункты здоровья существу при помощи особенности Руки лечения, вы также можете прекратить действие одной болезни и состояния из списка: ослеплен, оглушен, парализован или отравлен.

Руки милосердия

17 уровень, особенность Пути Милосердия

Ваше мастерство в познании жизненной энергии открыло вам двери к новой техники отсрочки смерти. В качестве действия вы можете потратить 4 очка ци и вынудить

существо пройти Испытание по Выносливости (существо может намеренно провалить Испытание). Если Испытание провалено, то цель входит в состояние приостановленной жизнедеятельности на количество дней, равное вашему уровню монаха или до того, как вы сами прекратите действие эффекта (действий не требуется). В течение этого времени существо парализовано, получает иммунитет ко всему урону, а любое проклятие, болезнь или яд, действующее на существо, прекращает действовать. Существо выглядит мертвым, если его попытаться изучить или применить на него заклинания, показывающие статус существа.

Только одно существо может находиться под действием эффекта этой способности одновременно.

Подсказка по правилам: Вы — существо
Существо — это все, что принадлежит к типам существ, указанных в Энциклопедии чудовищ. Персонажи игроков, включая вашего персонажа, тоже являются существами, и большинство из них гуманоиды (один из игровых типов существ).

Паладин

На 3 уровне паладин получает особенность Священная клятва. Ниже вы найдете новую тестовую возможность для развития класса, которая называется Клятва Смотрителей.

Клятва Смотрителей

Паладины, давшие Клятву Смотрителей, ищут способы защитить царство смертных от экстрапланарных существ, многие из которых способны уничтожить смертных солдат. Чтобы добиться этого, Смотрители укрепляют свой разум, дух и тело, чтобы стать абсолютным оружием против подобных угроз.

Паладины, следующие Клятве Смотрителей, работают над обнаружением влияния экстрапланарных сил, часто создавая целые сети шпионов и информаторов для сбора информации о подозреваемых культах. Для Смотрителя быть осторожным и подозрительным в хорошем смысле слова настолько же важно, как носить доспехи в бою.

Догмы Смотрителей

Паладин, принявший Клятву Смотрителей, поклялся защищать смертный мир от потусторонних угроз.

Бдительность. Угрозы, с которыми ты сталкиваешься, хитры, сильны и разрушительны. Будь бдителен к их влиянию.

Верность. Никогда не принимай дары от исчадий и тех, кто служат им. Оставайся верен своему ордену, союзника и долгу.

Дисциплина. Ты — это защита от бесконечных угроз, скрывающихся за звездами. Твой клинок должны быть всегда наточен, а ум должен быть острым, чтобы пережить то, что придет издалека.

Заклинания Клятвы

3 уровень, особенность Клятвы Смотрителей

Вы получаете заклинания Клятвы в список заклинаний паладина, согласно таблице ниже. Смотри описание способности Священной клятвы за подробности о том, как она работает.

Заклинания Клятвы Смотрителей

Уровень паладина	Заклинание
3	Сигнал тревоги, Хроматический шар
5	Гадание, Лунный свет
9	Контрзаклинание, Необнаружимость
13	Аура чистоты, Изгнание
17	Освящение, Удержание монстра

Проведение энергии

3 уровень, особенность Клятвы Смотрителей

Принеся Клятву Смотрителей на 3 уровне, вы получаете два варианта этой способности.

Воля Смотрителей. Вы можете использовать Проведение энергии, чтобы усилить свое присутствие могущественной силой вашей веры. Вы можете потратить действие, а затем выбрать количество существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). На 1 минуту все выбранные существа получают преимущество для прохождения Испытаний по Интеллекту, Мудрости и Харизме.

Изгнание Экстрапланарных. Вы можете использовать Проведение энергии, чтобы наказать потусторонних существ. В качестве действия вы можете показать свой священный символ. Каждый элементаль, фея, исчадие или аберрация в пределах 30 футов от вас, который может слышать вас, должен пройти Испытание по Мудрости. При провале существо становится изгнанным в течение 1 минуты или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить все свои ходы, чтобы убежать как можно дальше от вас. Оно также не может осознанно переместиться на расстояние в пределах 30 футов от вас. В качестве своего действия, существо может использовать только Рывок или же попытаться избежать эффекта, который мешает его передвижению. Если больше некуда двигаться, существо может тратить действие только на Уклонение.

Аура Смотрителя

7 и 18 уровни, особенность Клятвы Смотрителей

Вы излучаете ауру бдительности, пока вы не являетесь недееспособным. Когда вы и любое другое существо по вашему выбору в пределах 10 футов от вас совершает бросок инициативы, каждый из вас получает бонус к броску, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Бдительное возмездие

15 уровень, особенность Клятвы Смотрителей

Вы научились магическим образом наказывать того, кто посмеет наложить нежелательные заклинания на вас или ваших союзников. Каждый раз, когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, преуспевает в прохождении Испытания против заклинания, вы можете потратить реакцию и нанести 2d8 + ваш модификатор Харизмы урона силой по заклинателю.

Смертный оплот

20 уровень, особенность Клятвы Смотрителей

Вы проявляете искру силы своего божества в

защиту вашей священной клятвы. В качестве бонусного действия, вы получаете следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете истинное зрение на 120 футов.
- Вы получаете преимущество к броскам атаки против элементарей, фей, исчадий и аберраций.
- Когда вы попадаете по существу атакой и наносите ему урон, вы также можете вынудить это существо пройти Испытание по Харизме. При провале существо магическим образом изгоняется на свой родной план существования, если оно не находится на нем. При успешном прохождении Испытания существо не может быть изгнано таким способом повторно в течение 24 часов.

Используя эту способность, вы больше не сможете сделать это повторно до окончания долгого отдыха.

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех](#).