

Unearthed Arcana: Чародей и Колдун

Этот документ даст вам новые возможности для развития персонажа в классах Чародей и Колдун. Он также познакомит вас с новым заговором — Осколок разума.

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.

Происхождение чародея

На 1 уровне чародей получает особенность — Происхождение чародея. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Чужеродный разум.

Чужеродный разум

Чуждое влияние обернуло свои щупальца вокруг вас, исказив как ваше тело, так и разум. Возможно, некий психически осколок застрял в вашей психике после того, как вы попали под контроль аболета. Возможно, вы родились в месте, связанном с Дальними Мирами, в планарном пятне, которое изменило вас навсегда. Или, возможно, иллитиды похитили вас, подвергнув кошмарному воздействию цереморфоза, однако трансформация провалилась, и вы стали кем-то иным.

Уникальные возмущения

Вне зависимости от возникновения, происхождение Чужеродный разум дает персонажу или тем, кто его окружает, некое жуткое ощущение. Это может быть мимолетным ощущением, когда ваш чародей применяет заклинание Обнаружение мыслей, чтобы узнать мысли существа. В такой момент все в непосредственной близости могут уловить слабое, но всеобъемлющее чувство страха. Это проявление также может быть чем-то более явным, к примеру, обильное выделение некой слизи по всему телу во время ощущения страха или дрожащие зрачки, если персонаж взволнован. Рассмотрите возможность добавления некоего воплощения вашей силы и используйте его, чтобы нагонять жути во время использования магии.

Захват мысли

1 уровень, особенность Чужеродной Мысли
На 1 уровне вы получаете способность использовать бонусное действие для создания телепатической связи с одним существом в пределах 30 футов, которое вы можете видеть. До окончания действия связи вы можете телепатически говорить с целью по средствам этой связи. Если это существо понимает хотя бы один язык, то оно может отвечать вам. Эта связь держится в течение 10 минут и заканчивается раньше, если вы недееспособны или мертвы, или если вы используете бонусное действие, чтобы связать себя телепатической связью с другим существом.

Псионические заклинания

1 уровень, особенность Чужеродной Мысли
Начиная с 1 уровня, ваша чужеродная природа изменила ваш разум, но дала преимущества. Вы изучаете дополнительные заклинания при достижении определенного уровня согласно таблице «Псионические заклинания» ниже. Эти заклинания считаются заклинаниями чародея, и они не учитываются в общем значении известных вам заклинаний.

Псионические заклинания

Уровень Заклинание
чародея

1	Руки Хадара, Диссонирующий шепот
3	Умиротворение, Обнаружение мыслей
5	Голод Хадара, Послание
7	Принуждение, Эвардовы черные щупальца
9	Изменение памяти, Ментальная связь Рэри

Искаженное существо

1 уровень, особенность Чужеродной Мысли
Начиная с 1 уровня, ваше чужеродное происхождение защищает вас от вреда. Ваше тело может быть покрыто вязкой слизью, твердой шкурой, чешуей или невидимым псионическим барьером (при получении этой особенности выберите форму самостоятельно). Вне зависимости от выбранной формы, ваш Класс Брони равен 13 + модификатор Ловкости, если вы не носите доспех.

Подсказка: Методы вычисления Класса Брони не складываются

Когда игра дает вам больше, чем один способ вычисления Класса Брони, вы можете использовать только один из них. Вы сами выбираете, какой использовать. К примеру, если у вас есть особенность Чужеродного разума, а также особенность Защита без доспехов от Монаха, то вы не смешиваете их вместе. Вместо этого вы выбираете, какой подсчет КБ использовать.

Псионическое чародейство

6 уровень, особенность Чужеродной Мысли

Начиная с 6 уровня, когда вы применяете любое заклинание, полученное из особенности Псионические заклинания, вы можете применить его, затратив ячейку заклинания как обычно, или потратив количество единиц чародейства, равное уровню заклинания. Если вы используете заклинания при помощи единиц чародейства, то оно не будет требовать компонентов.

Психическая защита

6 уровень, особенность Чужеродной Мысли

На 6 уровне вы получаете сопротивление к психическому урону. Вы также получаете преимущество против Испытаний против очарования и страха.

Откровение во плоти

14 уровень, особенность Чужеродной Мысли

Начиная с 14 уровня, вы можете высвободить свою чужеродную истину, сокрытую внутри вашей плоти. В качестве бонусного действия вы можете потратить 1 или больше единиц чародейства, чтобы магически изменить свое тело на 1 минуту. За каждую потраченную единицу чародейства вы получаете одно из описанных ниже преимуществ на ваш выбор. Эффект длится до окончания трансформации.

- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы, а также возможность дышать под водой. Жабры вырастают на вашей шее или плавники появляются за вашими ушами. На ваших пальцах появляются перепонки или же вы отращиваете реснички, которые проходят сквозь вашу одежду;
- Вы получаете скорость полета, равную вашей скорости ходьбы. Вы также можете парить над землей. Пока вы летаете, ваша кожа блестит как слизь;

- Ваше тело, а также любое снаряжение, которое вы несете на себе или держите в руках, становится слизистым и податливым. Вы можете протиснуться через любое пространство толщиной не меньше 1 дюйма, а также вы можете потратить 5 футов движения, чтобы избежать немагических опутываний и захватов.
- Ваши глаза становятся черными или вы отращиваете сенсорные усики. Вы знаете местоположение любого скрытого или невидимого существа на расстоянии 60 футов.

Искажение реальности

18 уровень, особенность Чужеродной Мысли

На 18 уровне вы становитесь центром искажающей реальность аномалии. В качестве Действия вы можете магическим способом излучать прозрачную 20-футовую ауру в течение 1 минуты. Она может принять вид сферы с пульсирующей псионической энергией, неустойчивого амебного геля, потока эфемерных паразитов или какое-то другое проявление. Для других существ эта аура считается труднопроходимой местностью, а в начале своего хода они получают 2d10 психического урона. Когда вы включаете действие этой ауры, то выбираете любое количество существ, на которых она не будет действовать.

В качестве бонусного действия вы можете сделать так, чтобы действие ауры закончилось раньше. Если вы делаете это, то вы и любое количество существ по вашему выбору, находившихся в пределах действия ауры, телепортируются на расстояние до 1 мили в место, которое вы можете видеть. Каждое существо должно появиться в пределах 20 футов от вас в незанятом пространстве. Несогласные существа, успешно прошедшие Испытание по Харизме против вашей Сложности заклинания, не телепортируются.

Используя эту особенность, вы больше не сможете применить ее повторно до окончания продолжительного отдыха.

Потусторонний покровитель

На 1 уровне Колдун получает возможность выбрать Потустороннего покровителя. Ниже вы найдете один из вариантов, который называется Создание из глубин.

Создание из глубин

Вы заключили договор с созданием, которое рискует где-то в глубине океана или даже на Элементальном Plane Воды. Это может быть могучий кракен, древний Первородный или монструозное существо, появившееся еще при

сотворении мира. Вы служите этому существу в качестве его глаз и ушей, наблюдая за миром, который находится за пределами владений этого существа, и сообщая обо всем, что обнаруживаете. Вы могли заключить этот договор, находясь в культе поклонения этому существу, или после того, как этот покровитель спас вам жизнь, когда вы тонули в море.

Отголоски Создания

Некоторые особенности Создания из глубин могут проявляться в мире в виду щупалец или огромной пасти. Форма и внешний вид подобных проявлений должны отражать природу конкретно вашего покровителя. К примеру, у кракена это могут быть огромные щупальца как у кальмара, зазубренные клешни краба или огромный ключ осьминога, когда как у последователя первородного водного элемента они могут выглядеть как сгустки ожившей воды или усики.

Расширенный список заклинаний

1 уровень, особенность Создания из глубин
Создание из глубин позволяет вам выбрать заклинания из расширенного списка, когда вы изучаете заклинания Колдуна. Упомянутые ниже заклинания добавляются в ваши список заклинаний колдуна.

Расширенные заклинания Создания из глубин

Уровень заклинания	Заклинание
1	Сотворение и уничтожение воды, Волна грома
2	Порыв ветра, Дребезги
3	Молния, Метель
4	Власть над водами, Эвардовы черные щупальца
5	Общение с природой, Конус холода

Хватка глубин

1 уровень, особенность Создания из глубин
На 1 уровне вы получаете способность магически призывать призрачное щупальце, которое атакует ваших врагов. В качестве бонусного действия вы создаете щупальце длиной 10 футов в месте, которое вы можете видеть, на расстоянии 60 футов. Щупальце существует 1 минуту или пока вы не призовете новое.

Когда вы создаете щупальце, вы можете совершить атаку ближнего боя по существу в пределах 10 футов от щупальца. При попадании существо получает 1d8 урона холодом или молнией (на ваш выбор во время получения урона), а скорость этого существа уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода. Когда вы достигаете 10

уровня в этом классе, урон от щупальца увеличивается до 2d8.

Бонусным действием вы можете передвинуть щупальце на расстояние до 30 футов и повторить атаку.

Вы можете призывать щупальце в количестве, равном вашему модификатору Харизму (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Потомок глубин

1 уровень, особенность Создания из глубин
На 1 уровне ваш покровитель принимает вас в круг приближенных слуг. Вы можете телепатически общаться с любой аберрацией, зверем, элементом или монстром с врожденной способностью плавать на расстоянии до 120 футов от вас. Существо может понимать вас и отвечать телепатически.

Бездонная душа

6 уровень, особенность Создания из глубин
На 6 уровне ваш покровитель дарует вам новые способности. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете дышать как водой, так и воздухом;
- Вы получаете скорость плавания, равную скорости ходьбы;
- Вы получаете сопротивление к урону холодом.

Хватка защитника

6 уровень, особенность Создания из глубин
На 6 уровне щупальца, создаваемые при помощи Хватки глубин, могут защищать вас и других. Когда вы или существо, которое вы можете видеть, получает урон, находясь в пределах 10 футов от щупальца, вы можете потратить реакцию и выбрать одно из этих существ, снизив полученный им урон вдвое. После этого действия щупальца исчезает.

Пожирающая пасть

10 уровень, особенность Создания из глубин
Начиная с 10 уровня, вы можете магическим образом призвать проявление ненасытного голода вашего покровителя. В качестве действия выберите место, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас. На 1 минуту в этом месте с радиусом 10 футов появляется призрачное воплощение огромной пасти. Когда пасть появляется, каждое существо в этой зоне должно преуспеть в Испытании по Силе против Сложности ваших заклинаний. При провале оно будет считаться опутанным. Любое существо, начинающее свой ход в зоне действия пасти, получает 3d6 урона холодом

или молниями (на ваш выбор во время получения урона). В качестве Действия опутанные существа могут повторить проверку Испытания, сбросив с себя состояние при успехе. В начале вашего хода, если в зоне действия пасти находится существо, вы получаете временные пункты здоровья, равные вашему уровню колдуна.

Использував эту способность, вы больше не сможете ее применить до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Подсказка: Временные пункты здоровья не складываются

Если у вас уже есть временные пункты здоровья, и вы получаете еще, то вы не складываете их вместе, если только правило не говорит об обратном. Вместо этого вы решаете, какие временные пункты здоровья оставить. Больше информации о временных пунктах здоровья вы найдете в Главе 9 Книги Игрока.

Вся мощь глубин

14 уровень, особенность Создания из глубин
Начиная с 14 уровня, вы получаете способность призывать своего покровителя себе на помощь. В качестве Действия вы выбираете место в пределах 30 футов от вас, в котором ваш покровитель прорывается сквозь реальность, проявляя всю силу своего морского величия. Выберите один из описанных ниже эффектов проявления из указанной точки. Использував эту способность, вы больше не сможете ее применить до окончания продолжительного отдыха.

Перемещение. Вас и до пяти согласных существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от точки проявления покровителями, хватают щупальца и протаскивают через царство вашего покровителя. Щупальца телепортируют вас и выбранных существ в место по вашему выбору в радиусе 100 миль, которое вы посетили за последние 24 часа. Затем щупальца исчезают.

Ярость. Вы можете направить разрушительную мощь призрачных щупалец, чтобы выпустить их вперед и ударить до 5 существ, которых вы можете видеть, в пределах 30 футов от точки проявления покровителя. Каждая цель должна пройти Испытание по Ловкости против Сложности ваших заклинаний. При провале существо получает 6d10 урона холодом или молнией (на ваш выбор во время получения урона) и падает ничком. При успехе оно получает только половину урона и не падает ничком. Затем щупальца исчезают.

Новое заклинание

Новый заговор отлично подойдет для заклинаний, основанных на псионике. Он называется Осколок разума. Он доступен в списках заклинаний волшебника, чародея и колдуна.

Осколок разума

Зачарование, заговор

Время накладки: 1 Действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 раунд

Вы направляете дезориентирующий всплеск психической энергии в разум существа, которое вы можете видеть в радиусе действия заклинания. Цель должна пройти Испытание по Интеллекту. Если цель провалила Испытание, то она получает 1d6 психического урона. Также, когда существо совершает Испытание в первый раз до конца вашего следующего хода, оно должно бросить 1d4 и отнять выпавшее значение от проверки Испытания.

Урон от заклинания увеличивается на 1d6 при достижении определенного уровня: 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

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