

Извлеченная Аркана: Пересмотренные подклассы

В этом документе вы найдете информацию о подклассах, которые были представлены в предыдущих выпусках Извлеченной Арканы. Мы выбрали самые популярные из них и переработали после того, как получили отзывы тысяч пользователей.

Ниже мы расскажем о Пути Стража предков для варвара, Коллегии мечей барда, Лучнике арканы воина, Пути кенсея монаха, а также о Благословенной душе чародея.

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.

Варвар: Путь Стража предков

Некоторые варвары вырастают там, где другие почитают своих предков. В таких кланах учат, что воины прошлого остаются в мире как могучие духи, которые направляют и помогают живым. Когда варвар, следующий этому пути, в ярости, он призывает духа прошлого на свою сторону, чтобы он помог ему в бою.

Варвары, призвавшие духа, могут лучше сражаться с целью защитить свой клан или союзников. Чтобы укрепить связь с стражами предков, варвары, следующие этим путем, покрывают свое тело сложными татуировками, которые восхваляют предков. Эти татуировки рассказывают о победах предков над страшными монстрами и другими ужасными противниками.

Навыки Пути Стража предков

Уровень варвара	Навык
3 уровень	Стражи предков
6 уровень	Щит духов (2d8)
10 уровень	Разговор с духом, Щит духов (3d8)
14 уровень	Мстительные предки, Щит духов (4d8)

Стражи предков

Когда вы достигаете 3 уровня и выбираете этот путь, стражи предков появляются каждый раз, когда вы впадаете в ярость. Эти воители отвлекают противника, которого вы атакуете, а также не дают возможности навредить вашим союзникам. Пока вы в ярости, первое существо, которому вы попадаете атакой, становится целью воителей. До начала вашего следующего хода или до тех пор, пока ярость не закончится, цель совершает броски атаки с помехой по всем целям, которые не являются вами, а также все остальные существа, кроме вас, получают сопротивление к урону от этой цели.

Щит духов

Начиная с 6 уровня, духи-стражи, которые помогают вам, могут наделять неестественной защитой ваших союзников. Если вы в ярости и видимое вами существо в радиусе 30 футов получает урон, вы можете использовать реакцию и снизить этот урон на 2d8.

При увеличении уровня увеличивается и урон: 3d8 на 10 уровне и 4d8 на 16 уровне.

Разговор с духами

На 10 уровне вы получаете возможность общаться с духами и отправлять их на разведку на большие расстояния. Вы применяете заклинание Подсматривание без использования ячейки заклинаний. Вместо того, чтобы создать невидимый сенсор, вы призываете одного из духов предков в указанную локацию. Мудрость является вашей характеристикой для этого заклинания.

После использования этой способности вы не сможете повторить ее до короткого или длинного отдыха.

Мстительные предки

На 14 уровне ваши духи предков набираются сил, что позволяет им атаковать тех, кто желает причинить вред тем, кого вы защищаете. Когда вы используете Щит духов, чтобы защитить союзника, атакующий получает столько урона, сколько поглотил Щит духов.

Бард: Коллегия мечей

Бардов из Коллегии мечей зовут клинками, а их развлечения связаны с мастерством владения клинком. Клинки демонстрируют свою способность глотать лезвия мечей, метать кинжалы и

жонглировать, а также проводить постановочные матчи. Несмотря на то, что они используют свои умения для развлечения толпы, в бою они также представляют собой искусных мечников.

Талант в обращении с оружием вдохновляет многих клинков вести двойную жизнь. Один клинок может играть роль обычного циркача, организуя убийства, грабежи и вымогательство. Другие клинки предпочитают приносить справедливость для слабых, выступая против жестоких и могущественных злодеев. Многие цирковые труппы с радостью принимают клинков благодаря их представлениям, но мало кто по-настоящему доверяет им.

Клинки, которые забросили выступление перед публикой, очень часто вмешиваются в проблемы, из-за которых их секрет становится практически невозможно хранить. Ни одна труппа не позволит взять к себе клинка, которого могут поймать на воровстве или убийстве. Чаще всего такие клинки либо становятся главой гильдии воров, либо уходят странствовать и искать приключения.

Навыки Коллегии мечей

Уровень барда	Навык
3 уровень	Бонусное мастерство, Боевой стиль, Росчерк клинка
6 уровень	Ловкий взмах
14 уровень	Замах мастера

Бонусное мастерство

Когда вы присоединяетесь к Коллегии мечей на 3 уровне, вы получаете навыки владения средней броней и скимитами.

Если вы уже владеете простым или военным оружием ближнего боя, то вы можете использовать его в качестве фокусировки заклинаний.

Боевой стиль

На 3 уровне вы учитесь владению стилем боя. Выберите один из перечисленных ниже вариантов. Вы не можете выбрать новый боевой стиль, даже если кто-то когда-то в игре предложит вам сделать это.

Дуэлист. Когда вы держите в одной руке оружие ближнего боя, а в другой — ничего, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Сражение оружием в двух руках: Когда вы начинаете бой с оружием в двух руках, вы можете добавить бонус мастерства к урону от второй атаки.

Росчерк клинка

На 3 уровне вы учитесь демонстрировать силу и скорость своих боевых искусств.

В качестве действия вы можете совершить одну атаку ближнего боя. Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца вашего

текущего хода. Каждый раз, когда вы используете это действие, вы можете также использовать один из указанных ниже вариантов Росчерка клинка.

Защитный замах: Вы вертите своим оружием кругами, создавая гипнотические узоры. Вы можете потратить одно из Вдохновений барда, бросив кубик и добавив выпавшее значение к вашему Классу Брони до начала вашего следующего хода.

Рубящий замах: Если ваша атака попадает по цели, вы можете потратить одно из Вдохновений барда для нанесения урона противникам по вашему выбору, кроме изначальной цели, которые находятся на расстоянии 5 футов от вас. Количество урона равно значению броска кубика Вдохновения.

Подвижный взмах: Если атака попадает по цели, вы можете потратить одно из Вдохновений барда чтобы толкнуть цель на 5 футов от вас, а также на число футов, которое равно выпавшему значению кубика Вдохновения барда. Затем вы можете мгновенно использовать реакцию, чтобы передвинуться на вашу скорость в любое незанятое пространство на расстоянии 5 футов от цели.

Ловкий взмах

Начиная с 6 уровня, вы можете атаковать дважды каждый раз, когда используете Росчерк клинка в свой ход. Однако, вы можете использовать только одно действия в качестве Росчерка клинка из двух доступных.

Замах мастера

Начиная с 14 уровня, каждый раз, когда вы используете Росчерк клинка, вы можете бросить d6 и использовать выпавшее значение вместо Вдохновения барда.

Воин: Лучник арканы

Лучник арканы обучается эльфийскому умению стрельбы, которое наделяет стрелы магической энергией для создания сверхъестественных эффектов. Среди эльфов Лучники арканы являются элитными воинами. Эти лучники стоят на защите эльфийских земель, наблюдая за теми, кто входит в их земли, и используя насыщенные магией стрелы для уничтожения монстров и захватчиков, еще до того, как те успеют добраться до поселений эльфов. В течение веков методика обучения Лучников арканы перешла и к другим расам, способным найти баланс между магией и искусством стрельбы.

Навыки Лучника арканы

Уровень воина	Навык
3 уровень	Магическая стрела, Выстрел арканы (2 варианта), Знание Лучника Арканы
7 уровень	Кручёный выстрел, Выстрел арканы (3 варианта)
10 уровень	Выстрел арканы (4 варианта)
15 уровень	Непрерывный выстрел, Выстрел арканы (5 вариантов)
18 уровень	Выстрел арканы (6 вариантов, улучшенные выстрелы)

Магическая стрела

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете способность усилить ваши стрелы магией. Каждый раз, когда вы стреляете не магической стрелой из короткого или длинного лука, вы можете наделить ее магической силой, что принесет +1 бонус к броску атаки и урона. Магия падает со стрелы в момент попадания по цели или промаха.

Выстрел арканы

На 3 уровне вы получаете способность выпустить магическую силу, чтобы усилить некоторые выстрелы. Когда вы получаете эту способность, вы учите 2 разновидности Выстрела арканы по вашему выбору (об этом ниже).

Один раз за ход, когда вы стреляете магической стрелой из короткого или длинного лука, вы можете наложить на стрелу один из эффектов Выстрела арканы. Вы решаете, стоит ли использовать усиление во время попадания, однако кроме тех ситуаций, когда не учитывается бросок кубика. Вы получаете возможность 2 раза использовать эту способность. Вы восстанавливаете все заряды после короткого или длинного отдыха.

Вы получаете одну дополнительную разновидность Выстрела арканы при достижении 7, 10, 15 и 18 уровней. Каждая способность улучшается при достижении 18 уровня.

Знание Лучника арканы

На 3 уровне вы узнаете магическую теорию или один из секретов природы, что типично для эльфов, выбравших этот путь. Вы получаете навык Магия или Природа.

Кручёный выстрел

На 7 уровне вы узнаете, как выпустить блуждающую стрелу в направлении новой цели. Когда вы совершаете бросок атаки, используя магическую стрелу, или промахиваетесь, вы можете использовать бонусное действие, чтобы перебросить атаку против другой цели в радиусе 60 футов от первоначальной цели.

Непрерывный выстрел

Начиная с 15 уровня, ваше искусство магического лучника всегда доступно для вас в минуту нужды. Если вы совершаете бросок инициативы и у вас нет зарядов Выстрела арканы, то вы восстанавливаете 1 заряд.

Разновидности Выстрела арканы

Разновидности Выстрела арканы позволяют вам выбрать специальные эффекты на определенных уровнях. Возможности представлены ниже в алфавитном порядке. Все они являются магическими эффектами и каждый из них связан с определенной школой магии.

Если один из эффектов требует совершения Спасброска, то сложность вашего Выстрела арканы будет равна: 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта.

Взрывная стрела. Вы насыщаете стрелу взрывной магической энергией, взятой из школы призыва. Если стрела попадает в цель, цель и каждое существо в радиусе 10 футов получает 2d6 силового урона.

Силовой урон увеличивается на 18 уровне до 4d6.

Жестокая стрела. Вы насыщаете стрелу некротической энергией. Если стрела попадает по существу, то оно получает дополнительные 2d6 некротического урона и должна совершить Спасбросок по Телосложению. При провале весь исходящий урон цели снижен в два раза до начала вашего следующего хода.

Некротический урон увеличивается на 18 уровне до 4d6.

Изгоняющая стрела. Вы используете магию отречения, чтобы изгнать вашу цель в безвредное место в Фэйуаилде. Если стрела попадает в цель, она должна совершить Спасбросок по Харизме или будет изгнана. Пока цель изгнана ее скорость передвижения равна 0, а также на нее наложен эффект недееспособности. В конце вашего следующего хода цель появляется вновь в том месте, откуда была изгнана, или в ближайшем свободном пространстве, если изначальное место занято.

Цель также получает 2d6 силового урона при достижении вами 18 уровня.

Коверкающая разум стрела. Ваша зачарованная магическая стрела позволяет вам временно отвлечь внимание цели. Выберите одного из ваших союзников в радиусе 30 футов от цели. Если стрела достигает цели, она получает дополнительно 2d6 психического урона. Цель должна преуспеть в Спасброске по Мудрости или она не сможет атаковать выбранного вами союзника или применять способности, поражающие определенную зону действия, в которой находится выбранный

вами союзник, до начала вашего следующего хода. Этот эффект заканчивается раньше, если выбранный вами союзник наносит урон по цели.

Психический урон увеличивается на 18 уровне до 4d6.

Пробивная стрела. Вы используете магию превращения, чтобы дать своей стреле эфирные свойства. Когда вы используете эту способность, вы не совершаете броска атаки для попадания. Вместо этого стрела летит вперед по прямой линии, 1 фут шириной и 30 футов длиной, прежде чем исчезнуть. Стрела проходит сквозь объекты и укрытия. Каждое существо на этой линии должно совершить Спасбросок по Ловкости. При провале цель получает урон, словно в нее попала обычная стрела, а также дополнительно 1d6 колющего урона. При успешном Спасброске цель получает половину урона.

Колющий урон увеличивается на 18 уровне до 2d6.

Стрела-искатель. Используя магию предсказаний, вы даруете стреле способность найти цель, позволяя стреле избегать объекты и двигаться по кривой. Используя эту способность, вы не совершаете броска атаки для попадания. Вместо этого вы выбираете существо, которое видели в течение 1 минуты до этого. Стрела летит в направлении этой цели, при необходимости избегая углы и игнорируя укрытия в три четверти. Если цель в радиусе действия вашего оружия и, если пути следования стрелы хватает до цели, цель должна совершить Спасбросок по Ловкости. При провале она получает урон, словно в нее попала обычная стрела, а также 1d6 силового урона. Вы также узнаете текущее местоположение цели. При успешном Спасброске цель получает половину урона, а ее местоположение остается скрытым.

Силовой урон увеличивается на 18 уровне до 2d6.

Теневая стрела. Вы наделяете стрелу магией иллюзий, которая закрывает обзор вашей цели тенями. Если стрела попадает в цель, она получает дополнительно 2d6 психического урона и должна совершить Спасбросок по Мудрости. При провале обзор цели будет ограничен 5 футами до начала вашего следующего хода.

Психический урон увеличивается на 18 уровне до 2d6.

Хватающая стрела. Когда эта стрела попадает в цель, магия колдовства создает ветвящиеся отравленные лозы, которые обвязывают цель. Если стрела попадает в цель, то цель получает дополнительные 2d6 урона ядом, ее скорость уменьшается на 10 футов, а также цель получает 2d6 рубящего урона первый раз, когда начинает движение на расстояние 1 фута и более без телепортации. Цель или любое существо, способное достать до опутанной цели, может использовать действие, чтобы распутать цель. Для этого нужно совершить проверку Атлетика (Сила) со сложностью

Выстрела арканы. В противном случае лоза действует 1 минуту или пока не будет снята с цели.

Урон ядом и рубящий урон увеличиваются на 18 уровне до 4d6.

Монах: Путь кенсея

Монахи, избравшие Путь кенсея, тренируются с оружием до тех пор, пока оно не становится продолжением их тела. Кенсей видит оружие также, как художник видит кисть или писатель — пергамент, перо и чернила. Меч или лук созданы для того, чтобы показать всю красоту боевого искусства. Это искусство делает кенсея непревзойденным воином, взращенным преданностью, практикой и обучением.

Навыки Пути кенсея

Уровень монаха	Навык
3 уровень	Путь кенсея (2 оружия)
6 уровень	Един с клинком, Путь кенсея (три оружия)
11 уровень	Заостренный клинок, Путь кенсея (4 оружия)
17 уровень	Непревзойденная точность, Путь кенсея (5 оружий)

Путь кенсея

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, ваше обучение боевому мастерству дает вам мастерство владения конкретным видом оружия.

Вы получаете следующие преимущества:

- Выберите два типа оружия, которые станут вашим кенсей оружием: одно ближнего и одно дальнего боя. Это может быть простым или воинским оружием, без тяжелых и уникальных свойств. Длинный лук также доступен. Вы получаете бонус мастерства для этого оружия, если еще не владеете им. Оружия, выбранные вами, являются монашеским оружием для вас. Многие из навыков этой традиции будут работать только с монашеским оружием кенсея. Когда вы достигните 6, 11 и 17 уровня, вы сможете выбрать еще одно оружие — ближнего или дальнего боя, которое станет вашим кенсей оружием.

- Если вы совершаете безоружную атаку как часть вашего действия и держите в руках монашеское оружие, вы можете использовать его для защиты, если оно оружие ближнего боя. Вы получаете бонус +2 к Классу Брони до начала вашего следующего хода, пока оружие находится в вашей руке, и вы дееспособны.

- Вы можете использовать бонусное действие в ваш ход, чтобы сделать атаки дальнего боя вашего кенсей оружия более смертельными. Когда вы это делаете, каждая цель, в которую вы попадете

атакой дальнего боя, получит дополнительно 1d4 урона, зависящего от типа оружия. Вы восстанавливаете эту способность в конце хода.

Един с клинком

На 6 уровне вы усиливаете ваше кенсей оружие при помощи энергии ци, получая следующие преимущества.

Магическое кенсей оружие. Ваши атаки кенсей оружием считаются магические для определения преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Точный удар. Когда вы попадаете по цели вашим кенсей оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы оружие нанесло дополнительный урон согласно вашему кубу боевых искусств. Вы можете использовать эту способность только один раз в ход.

Заостренный клинок

На 11 уровне вы получаете возможность еще больше усилить ваше оружие при помощи ци. В качестве бонусного действия вы можете потратить до 3 очков ци, чтобы дать одному из ваших кенсей оружия, до которых вы можете дотронуться, бонус на совершение броска атаки и урона по цели этим оружием. Бонус равен количеству потраченных очков ци. Этот бонус длится 1 минуту или до повторного использования.

Непревзойденная точность

На 17 уровне ваше боевое искусство дарует вам непревзойденную точность. Если вы совершаете атаку при помощи оружия монаха и промахиваетесь, вы можете перебросить кубик. Вы можете использовать эту особенность только 1 раз за ход.

Чародей: Благословенная душа

Иногда искра магии, являющаяся сутью чародея, происходит от божественного источника, который сияет в вашей душе. Имея при себе такую благословенную душу, ваша врожденная магия исходит от далекой, но могучей родственной божественной сущности. Возможно, что ваш предок был ангелом, который решил стать смертным и сражаться во имя своего бога. А может быть ваше рождение было связано с каким-то древним пророчеством, которое избрало для вас путь служению какому-то богу или попросту сосудом для божественной магии.

Благословенные души, обладающие естественной привлекательностью и сильной личностью, часто воспринимаются как угрозы для устоявшейся религиозной иерархии. Представляя собой странников, распоряжающихся божественной силой,

такие чародей могут подорвать устоявшийся порядок и заявить, что имеют прямую связь с божеством.

Дополнительно, в качестве бонусного действия вы можете выпустить пару призрачных крыльев за своей спиной. Крылья находятся за вашей спиной до тех пор, пока вы дееспособны или пока не уберете их бонусным действием. Пока крылья находятся за вашей спиной, скорость полета равна 30 футов.

В некоторых культурах только те, кто могут заполучить силу благословенной души, имеют право повелеваться божественными силами. В таких землях высшие церковные звания передаются от поколения к поколению лишь среди нескольких доминирующих семей.

Навыки Благословенной души

Уровень чародея	Навык
1 уровень	Божественная магия, Любимчик богов
6 уровень	Усиленное исцеление
14 уровень	Форма ангела
18 уровень	Неземное восстановление

Божественная магия

Ваша связь с божеством позволяет вам изучить заклинания жреца. Когда ваше умение пользоваться заклинаниями позволяет вам изучить новое заклинание или заговор чародея, вы можете выбрать новое заклинание из списка заклинаний жреца. Вы должны соблюдать все ограничения этого заклинания. Оно становится для вас заклинанием чародея.

Вы также изучаете заклинание исцеление ран, которое не учитывается в списке известных заклинаний чародея.

Любимчик богов

Начиная с 1 уровня, божественные силы охраняют ваше предназначение. Если вы проваливаете Спасбросок или промахиваетесь атакой, вы можете бросить 2d4 и добавить выпавшее значение к броску.

Используя эту особенность, вы не сможете повторить это до окончания короткого или длинного отдыха.

Усиленное исцеление

Начиная с 6 уровня, божественная сила, текущая внутри вас, может усилить ваше исцеление. Каждый раз, когда вы бросаете кубик, чтобы определить число здоровья, которое восстановит ваше заклинание чародея, вы можете потратить одно

очко чародейства, чтобы один раз перебросить любое количество кубиков.

Форма ангела

На 14 уровне ваша божественная сущность позволяет вам подвергнуться небольшой физической трансформации. Ваш внешний вид приобретает потустороннюю версию одного из перечисленных качества (на ваш выбор): красота, юность, доброта или внушительность.

Неземное восстановление

На 18 уровне вы получаете способность пережить тяжелые телесные повреждения. В качестве бонусного действия, если у вас меньше половины здоровья, вы можете восстановить половину от вашего максимального здоровья.

Используя эту способность, вы можете повторить эффект только после длинного отдыха.