

# Unearthed Arcana: Воин, Следопыт и Плут

Этот документ подарит вам новые возможности для развития персонажа в классах Воин, Следопыт и Плут.

## 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.

## Воинский архетип

На 3 уровне воин получает особенность — Воинский архетип. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Рунический Рыцарь.

### Рунический Рыцарь

Вы обнаружили способ усилить свою боевую отвагу при помощи сверхъестественной силы рун.

Первооткрывателями в использовании рунической магии были гиганты. Скилтгравры («резчики рун» на гигантском) могут быть найдены среди всех типов гигантов. Вполне вероятно, что вы обучились этому мастерству у самих скилтгравров или у их учеников. Каждый раз, когда вы обнаруживали работу гигантов, выточенную в камне на холме или в пещере, узнавали о рунах от странствующего мудреца или встречали гиганта лично, вы занимались изучением искусства гигантов. Со временем вы узнали, как именно нужно вырезать и применять магию рун к вашему снаряжению, а также как нужно пробуждать их магию, в конечном счете став Руническим Рыцарем.

### Владения

3 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Вы получаете навык владения инструментами кузнеца, а также учитесь писать, читать и говорить на языке гигантов.

## Магия рун

3 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Вы изучаете магию рун для того, чтобы усилить свое снаряжение. Когда вы получаете эту особенность, вы изучаете способ вырезания двух рун на оружии, доспехах или щитах. Подробности описаны в разделе Варианты рун.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к количеству предметов, равное количеству известных вам рун, и нанести разные руны на каждый из этих предметов. Чтобы сделать это, предмет должен быть оружием, доспехом или щитом.

Ваша руна остается на предмете до тех пор, пока вы не совершите продолжительный отдых. Один предмет может иметь только одну начерченную на нем руну.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну из известных вам рун на другую из доступных.

## Варианты рун

Ниже вы найдете варианты рун для вашей особенности Магия рун. Все эффекты считаются магическими эффектами.

Если руны требуют прохождения Испытания, то его Сложность будет равна 8 + ваш бонус умений + ваш модификатор Интеллекта.

**Хауг (руна холма).** Эта руна обладает магией, способной даровать устойчивость холмового гиганта. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество на прохождение Испытаний против отравления, а также получаете сопротивление к урону от яда.

В дополнение, бонусным действием вы можете пробудить силу руны, получив сопротивление к дробящему, рубящему и колющему урону на 1 минуту. Пробудив руну, вы больше не сможете сделать это до завершения короткого или продолжительного отдыха.

**Илд (руна огня).** Магия этой руны воплощает в себе мастерство изготовления предметов огненных гигантов. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, ваш показатель бонуса умений удваивается для любой проверки характеристик, в которой учитывается бонус умения от инструмента.

В дополнение, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете пробудить руну, призвав огненные кандалы. Цель должна преуспеть

в Испытании по Силе или будет считаться опутанной в течение 1 минуты. Пока цель опутана, она получает 2d6 урона огнем в начале своего каждого хода. Цель может повторить прохождение Испытание в конце своего хода, уничтожив кандалы при успехе.

Пробудив руну, вы больше не сможете сделать это до завершения короткого или продолжительного отдыха.

**Исе (руна мороза).** Эта руна является воплощением спокойствия морозных гигантов. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество к проверкам Дрессировки (Мудрость) и Запугивания (Харизмы).

В дополнение, бонусным действием вы можете пробудить силу руны, увеличив ваш показатель Силы на 2 на 10 минут. Это усиление может увеличить ваш показатель Силы свыше 20, но не выше 30. Пробудив руну, вы больше не сможете сделать это до завершения короткого или продолжительного отдыха.

**Шие (руны облака).** Магия этой руны воплощает обманчивость облачного гиганта. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество к проверкам Ловкости рук (Ловкость) и Обман (Харизма).

В дополнение, когда атака попадает по вам или по существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, вы можете использовать реакцию и пробудить силу руны. Вы можете сделать так, что целью этой атаки станет любое существо (кроме атакующего) в пределах 30 футов от вас, вне зависимости от радиуса атаки. Пробудив руну, вы больше не сможете сделать это до завершения короткого или продолжительного отдыха.

**Стайн (руна камня).** Эта руна воплощает прозорливость каменных гигантов. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество к проверкам Проницательности (Мудрость), а также получаете темное зрение на 60 футов. Если у вас уже есть темное зрение, то его дальность увеличивается на 30 футов.

В дополнение, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, заканчивает свой ход, вы можете реакцией пробудить силу рун и вынудить это существо пройти Испытание по Мудрости. Если существо провалило Испытание, то оно считается очарованным вами на 1 минуту. Пока оно очаровано таким способом, его скорость равна 0 футам, и оно считается недееспособным, погрузившись в некий магический ступор. Эффект заканчивает действовать, когда существо получает любой урон или любое другое существо потратит действие, чтобы привести зачарованное существо в чувства. Пробудив руну, вы больше не сможете сделать это до завершения короткого или продолжительного отдыха.

**Увар (руна шторма).** Эта руна дарует вам способность заглядывать в будущее, как это могут делать штормовые гиганты. Пока вы держите в

руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество к проверкам Магии (Интеллект), а также вас нельзя застать врасплох до тех пор, пока вы не недееспособны.

В дополнение, бонусным действием вы можете пробудить силу этой руны и войти в пророческое состояние на 1 минуту или до тех пор, пока вы дееспособны. До тех пор, пока состояние не закончится, когда вы или любое другое существо в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы дать либо преимущество, либо помеху этой атаке. Пробудив руну, вы больше не сможете сделать это до завершения короткого или продолжительного отдыха.

## Мощь гиганта

3 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Вы можете усилить себя при помощи мощи гигантов. В качестве бонусного действия вы магическим образом получаете преимущества, описанные ниже на 1 минуту:

- Если ваш размер меньше, чем Большой, вы становитесь Большого размера вместе со всем, что вы носите или держите в руках. Если вам не хватает места, чтобы стать Большим, эффект изменения размера не срабатывает;
- Вы получаете преимущество к проверкам и Испытаниям Силы.
- Ваши атаки оружием дополнительно наносят 1d6 урона.

Вы можете использовать эту особенность дважды. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

## Защитные руны

7 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Вы изучаете способ пробуждения своих рун, чтобы защищать союзников. Когда по любому существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, попадают атакой при помощи броска кости, вы можете потратить реакцию и дать этому существу бонус к Классу Брони. Этот бонус равен 1 + ваш модификатор Интеллекта (минимум +2).

В дополнение, вы изучаете одну новую руну из особенности Магия рун (в общем счете у вас будет три руны).

## Высокий рост

10 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Магия ваших рун навсегда изменила вас. Когда вы получаете эту особенность, совершите бросок 3d4. Вы становитесь выше на количество дюймов, равное выпавшему суммарному значению. Кроме того, дополнительный урон, который вы наносите особенностью Мощь Гиганта, увеличивается до 1d8.

В дополнение, вы изучаете одну новую руну из особенности Магия рун (в общей сложности у вас теперь 4 руны).

## Мастерство магии рун

15 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Вы можете дважды пробуждать каждую из известных вам рун, полученных при помощи особенности Магия рун, а также вы восстанавливаете все потраченные пробуждения после завершения короткого или продолжительного отдыха.

В дополнение, вы изучаете одну новую руну из особенности Магия рун (в общей сложности у вас теперь 5 рун).

## Благословение Всеотца

18 уровень, особенность Рунического Рыцаря

Вы учитесь делиться своей магией рун с союзниками. Когда вы используете особенность Мощь Гигантов, вы можете выбрать одно согласное существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Выбранное существо также получаете все преимущества Мощи Гигантов.

## Архетип следопыта

На 3 уровне следопыт получает особенность — Архетип следопыта. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Хранитель Роя.

### Хранитель Роя

Ощущая глубокую связь с окружающим миром, некоторые следопыты используют свои магические связи, чтобы дотянуться до природы и заполучить множество фейских духов, которые принимают форму роя из разнообразных существ. Они могут выглядеть как жужжащие насекомые, порхающие птицы, скользкие кальмары или кем-то еще. Этот рой становится очень серьезной силой в бою, а также полезной (и порой тревожной) компанией следопыту. Некоторые Хранители Роя считаются изгоями и отшельниками, стараясь держаться отдельно ото всех вместе со своим роем и не приносить беспокойство остальным. Другие Хранители Роя наслаждаются созданием ярких сообществ, которые работают над

общим благополучием тех, кто считается частью этого роя.

## Магия Хранителя Роя

3 уровень, особенность Хранителя Роя

Вы изучаете заговор волшебная рука, если не знали его до этого. Когда вы применяете это заклинание, рука выглядит как рой духов природы.

Вы также изучаете дополнительные заклинания при достижении определенного уровня, согласно таблице ниже. Эти заклинания считаются заклинаниями следопыта и не учитываются в общем количестве известных вам заклинаний.

### Заклинания Хранителя Роя

| Уровень следопыта | Заклинание           |
|-------------------|----------------------|
| 3                 | Огонь фей            |
| 5                 | Паутина              |
| 9                 | Газообразная форма   |
| 13                | Гигантское насекомое |
| 17                | Нашествие насекомых  |

## Создание роя

3 и 11 уровни, особенность Хранителя Роя

Вы волшебным образом привлекаете рой из духов фей, которые выглядят как Крошечные звери по вашему выбору. Рой остается в пределах занимаемого вами пространства, ползая по вам или пробиваясь через вашу одежду, летая или проносясь на большой скорости рядом с вами.

В качестве бонусного действия вы можете пробудить ваш рой на 1 минуту. В течение этого времени часть вашего роя облепляет ваше оружие или же следует за вашими ударами, когда вы атакуете. Один раз в течение каждого вашего хода, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете нанести дополнительно 1d6 урона силовым полем этому существу. Рой передвигает существо на 5 футов от вас или к вам (на ваш выбор). На 11 уровне дополнительный урон увеличивается до 2d6.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

## Извивающаяся волна

7 уровень, особенность Хранителя Роя

Вы можете сделать так, чтобы часть вашего роя стала плотной массой, которая может поднимать вас или сметать все на своем пути. Каждый раз,

когда вы активируете особенность Создание роя, вы получаете одно из описанных ниже преимуществ на ваш выбор:

- Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов. Вы также можете использовать действие Отход в качестве бонусного действия.
- Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы. Вы можете подниматься по труднопроходимым поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.
- Вы получаете скорость полета, равную 10 футам, а также способность парить над землей.

## Проворные глаза

11 уровень, особенность Хранителя Роя

Потратив Действие, вы можете магическим образом преобразовать одного из духов вашего роя в форму Крошечного зверя на ваш выбор. Это преобразование длится 1 час, после чего дух исчезает. Во время этого часа скорость передвижения духа равна 40 футам, которую он может использовать для ходьбы, плавания, полета или лазанья. Дух обладает всеми вашими чувствами и может телепатически передавать все то, что он слышит и видит, вам. Во время вашего хода вы можете говорить через духа, телепатически приказывать ему передвигаться, а также он может использовать действие Засада, прибавляя ваш бонус к Скрытности (Ловкость). Класс Брони духа равен 18. Если дух получает урон, вы должны преуспеть в Испытании по Мудрости (Сложность равна 10 или половине урона, выбираете наивысшее значение). При провале дух исчезает.

Действием вы можете отозвать дух раньше срока. Когда вы делаете это, вы магическим образом телепортируете этого духа в незанятое пространство в пределах 5 футов от вас.

Когда вы применили эту способность, ее повторное использование возможно только после продолжительного отдыха. Вы также можете использовать эту способность повторно, потратив ячейку заклинания 3 уровня и выше.

## Буря последователей

15 уровень, особенность Хранителя Роя

Вы можете превратить свой рой в огромную бурю из духов, которая высасывает жизнь из ваших врагов. В качестве Действия, вы можете создать магическую сферу из бушующего роя с центром в точке, которую вы можете видеть, на расстоянии 120 футов от вас.

Сфера имеет радиус 10 футов и будет существовать 1 минуту. Эта сфера считается труднопроходимой местностью для всех существ, кроме вас. Все существа, кроме вас, которые начинают свой ход в пределах действия сферы, должны пройти Испытание по Выносливости против вашей Сложности. При провале каждое существо получает 2d8 некротического урона и считается ослепленным до начала своего следующего хода. При успешном прохождении Испытания существо получает половину урона и не считается ослепленным. В начале вашего хода, если любое количество Крошечных или больше существ получило некротический урон от роя, вы восстанавливаете 1d8 пунктов здоровья. В последующие ходы вы можете потратить бонусное действие, чтобы передвинуть сферу на расстояние до 30 футов.

Когда вы активируете эту особенность, вы можете выбрать любое количество существ, которое не попадет под действие этой сферы.

Применив эту особенность, вы не сможете сделать это повторно до окончания продолжительного отдыха. Вы также можете использовать эту способность повторно, потратив ячейку заклинания 4 или выше уровня.

## Архетип плута

На 3 уровне плут получает особенность — Архетип плута. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Возрожденный.

### Возрожденный

Вы осознали то, что потрясло вас до глубины души: вы были мертвы, однако каким-то образом вы снова живы. Эта жизнь не является первой вашей жизнью. Она также может быть даже не второй. Ваша прошлая жизнь (или жизни) неясны, однако вы точно знаете, что прошли через врата смерти. Но силы смерти, или любое другое влияние, не оставили вас. Возможно, вы убедили божество вернуть вас на Материальный План. Возможно, вы подписали контракт с исчадием. А возможно, вы использовали артефакт, который воскресил вас. Какая бы сила не вернула вас к жизни, вы знаете правду о себе: вы — воплощение смерти среди живых.

## Знаки прошлой жизни

3 уровень, особенность Возрожденного

Вы помните таланты, которыми обладали в своей прошлой жизни. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы получаете владение одним навыком или одним инструментом на ваш выбор. Вы можете заменить это владение на другое после завершения продолжительного отдыха.

## Природа Возрожденного

3 уровень, особенность Возрожденного

Ваша новообретенная связь со смертью дает вам следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество для Испытаний против болезней и отравления, а также сопротивление к урону ядом.
- Вам не нужно есть, пить и дышать;
- Вам не нужно спать. Когда вы совершаете продолжительный отдых, вы должны провести как минимум 4 часа, не совершая никакой активности, в неподвижном состоянии. В таком состоянии вы остаетесь в полубессознательном состоянии и можете слышать все, что происходит вокруг.

## Снаряды из могилы

3 уровень, особенность Возрожденного

Вы научились испускать снаряды некротической энергии из вашего возрожденного тела. Сразу же после того, как вы применяете Хитрое действие, вы можете совершить атаку заклинанием дальнего боя против существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, если вы не совершали в этот ход Скрытой атаки. Считается, что вы владеете данным типом атаки, поэтому вы прибавляете бонус от Ловкости к атаке и урону. Существо, по которому вы попали такой атакой, получает некротический урон в размере вашей кости Скрытой атаки. Применение этой способности тратит использование Скрытой атаки в этот ход.

## Связь с мертвыми

9 уровень, особенность Возрожденного

Вы можете создать связь с духом через его труп. Когда вы делаете это, вы применяете заклинание разговор с мертвыми без затрат ячейки заклинаний или материальных компонентов. Интеллект считается вашей характеристикой для этого заклинания.

Разговор с мертвыми подобным образом открывает вам доступ к прошлой жизни, но неизвестно, вашей жизни или жизни цели. Когда заклинание заканчивается, вы получаете случайный бонус из таблицы «Возможности Возрожденного». Этот бонус длится до конца короткого или продолжительного отдыха.

## Возможности Возрожденного

d3 Возможность

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Вы получаете способность писать, читать и говорить на языке на ваш выбор. |
| 2 | Вы получаете владение одним навыком или инструментами.                    |
| 3 | Вы получаете владение Испытанием на ваш выбор.                            |

После того, как вы применили заклинание этой способностью, вы больше не сможете сделать это до окончания короткого или продолжительного отдыха.

## Наедине со смертью

13 уровень, особенность Возрожденного

Стоя на пороге смерти, вы можете попытаться с ней договориться. Вы получаете преимущество к Испытаниям против смерти. Каждый раз, когда вы проходите Испытание против смерти, ваш дух может задать вопрос воплощению смерти и получить ответ «Да», «Нет» или «Неизвестно». Сущность отвечает правдиво, используя знания всех тех, кто умер.

В дополнение, когда у вас 0 пунктов здоровья и вас исцеляют или стабилизируют, вы можете изменить одну из ваших характеристик личности: черту характера, недостаток, привязанность и идеал.

## Эфирная прогулка

17 уровень, особенность Возрожденного

Подобно призраку, вы имеете возможность проникать на и уходить с Эфирного плана. Теперь вы можете применять Хитрое действие для того, чтобы телепортироваться в незанятое пространство на расстоянии 30 футов. Вам не нужно видеть это место, чтобы переместиться туда, однако ваша телепортация проваливается (и вы тратите впустую бонусное действие), если вы пытаетесь телепортироваться через силовое поле, размером Среднее и выше, к примеру, через заклинание стена силы. Если вы появляетесь в месте, в котором находится существо или располагается объект, занимающий все пространство, вы незамедлительно появляетесь в соседнем незанятом пространстве и получаете количество урона силовым полем, равное двойному количеству футов, пройденных до появления в новом месте.

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