

Извлеченная Аркана: Три новых подкласса

Этот материал предлагает для тестирования новые возможности для игры за такие классы, как друид, воин и волшебник.

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.

Круг друида

На 2 уровне друид получает навык от Круга друида. Ниже вы найдёте новый Круг для тестирования — Круг спор.

Круг спор

Друиды Круга спор находят красоту в увядании. Они видят в плесени и других видах грибов способность трансформировать безжизненный материал пусть в некое подобие, но все-таки жизни.

Такие друиды верят, что жизнь и смерть — это части одного большого цикла, в котором они взаимосвязаны и вытекают друг из друга. Смерть — это не конец жизни, а изменение состояния, в котором жизнь обретет новую форму.

Друиды этого круга находятся в странных отношениях с нежитью. В отличие от большинства других друидов, они не видят ничего плохо в нежити, которая, по их мнению, является некими попутчиками в течение жизни и смерти. Однако, эти друиды также верят, что естественный цикл «здоров» только тогда, когда каждый его элемент резонирует и меняется. Нежить, которая хочет заменить всю жизнь на не-жизнь, или которая попросту избегает своей участи, нарушает правила круга и должна быть уничтожена.

Уровень	Навык
---------	-------

2	Заклинание круга, Выброс спор, Симбиотическая сущность
6	Грибковая инфекция
10	Распространение спор
14	Грибковое тело

Заклинания круга

Ваша симбиотическая связь с грибом, а также способность вмешаться в круг жизни и смерти дает доступ к некоторым заклинаниям. На 1 уровне вы узнаете заговор леденящее прикосновение. На 3, 5, 7 и 9 уровнях вы получаете доступ к заклинаниям, описанных в таблице ниже.

Как только вы получили доступ к одному из этих заклинаний, вы всегда держите его подготовленным, и оно не учитывается в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, которого нет в списке заклинаний друида, заклинание становится заклинанием друида для вас.

Уровень	Заклинание
---------	------------

3	Нетленные останки, Луч слабости
5	Восставший труп, Газообразная форма
7	Усыхание, смятение
9	Облако смерти, Заражение

Выброс спор

Начиная со 2 уровня, вы можете выпустить токсичные споры в другое существо. Чтобы сделать это, вы должны использовать реакцию в свой ход для того, чтобы нанести 3 урона ядом одному существу в пределах 10 футов от вас. Этот урон увеличивается до 6 на 6 уровне, до 9 на 10 уровне и до 12 на 14 уровне.

Симбиотическая сущность

На 2 уровне вы получаете способность насыщать магией споры, которые усилят вас.

Когда вы используете навык Дикая форма, вы можете пробудить эти споры, а не превратиться, как это делают обычные друиды. Когда вы так делаете, то получаете 3 дополнительных хит поинта за каждый уровень в классе друида, урон от Выброса спор увеличивается в 2 раза, а ваши атаки ближнего боя наносят дополнительно 1d6

урона ядом. Эти преимущества длятся 10 минут или пока вы не снимите Дикую форму.

Грибковая инфекция

На 6 уровне ваши споры получают возможность проникать в тела погибших и пробуждать их.

Если вы убиваете гуманоида при помощи способности Выброс спор, существо восстает в виде зомби в конце вашего хода. У него есть 1 хит поинт. В бою зомби ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим ментальным командам, а единственное действие, которое оно может сделать, это Атака, совершая одну атаку ближнего боя. Оно остается пробужденным в течение 1 часа, а после этого падает на землю и умирает.

Распространение спор

На 10 уровне вы получаете возможность рассеять споры в определенной зоне. В качестве бонусного действия вы выпускаете споры на расстояние до 30 футов от вас, где они занимают объем 10-футового куба в течение 1 минуты. Пока эти споры остаются на месте, вы не можете использовать навык Выброс спор, однако каждое существо, которое начинает свой ход в этом кубе, получает урон от Выброса спор. Куб спор исчезает, если вы повторно используете этот навык.

Грибное тело

На 14 уровне споры в вашем теле изменяют вас. Вы не можете быть ослеплены, оглушены, испуганы или отравлены. Если атака по вам является критической, то она не наносит дополнительный урон по вам.

Воинский архетип

На 3 уровне воин получает возможность выбрать Воинский архетип. Ниже вы найдете еще одну возможность для выбора — Зверь.

Зверь

Звери — это простые воины, которые полагаются на мощные атаки и свою устойчивость для того, чтобы сокрушить врагов. Некоторые Звери также используют и тактические уловки, однако многие из них продолжают бить до тех пор, пока цель не перестанет бить их в ответ.

Уровень воина	Навык
------------------	-------

3	Грубая сила
7	Зверская прочность
10	Дополнительный боевой стиль
15	Разрушительный удар
18	Выживший

Грубая сила

Начиная с 3 уровня, вы получаете возможность атаковать своим оружием с особой жестокостью. Каждый раз, когда вы попадаете оружием, которым владеете и которое наносит урон, урон оружия увеличивается на один кубик, который соответствует вашему уровню. Подробности показаны в таблице ниже.

Уровень воина	Увеличение урона
3	1d4
10	1d6
16	1d8
20	1d10

Зверская прочность

Начиная с 7 уровня, ваша прочностью позволяет вам с легкостью отмахиваться от нападения, которые смогли бы сломить других.

Каждый раз, когда вы должны совершить Спасбросок, бросьте 1d6 и добавьте значение к броску d20. Если при добавлении этого бонуса к броску от смерти значение превышает 20, то вы получаете бонусы, словно выкинули «чистую» 20 на кубике.

Дополнительный боевой стиль

На 10 уровне вы можете выбрать дополнительный боевой стиль из предложенного списка.

Разрушительный удар

Начиная с 15 уровня, когда вы наносите критический удар оружием, вы получаете бонус к урону, равный вашему значению уровня.

Выживший

На 18 уровне вы достигаете вершины устойчивости в бою. В начале каждого вашего хода в битве вы восстанавливаете 5 + ваш модификатор Телосложения (минимум 1) хит поинтов. Вы не получаете преимуществ от этого навыка, если ваше здоровье равно 0 или если вы имеете больше половины здоровья.

Магические традиции

На 2 уровне волшебник получает на выбор одну из Магических традиций. Ниже вы найдете еще один вариант — Школа Изобретений.

Школа Изобретений

Школа Изобретений ответственна за появление других школ магии. Представители других школ считают это заявление абсурдом. Волшебники этой школы толкают магическое искусство к его пределам. Они меняют известные законы магии и стремятся раскрыть важную правду о природе Мультивселенной.

Приверженцы этой школы верят, что лучший способ добиться улучшения — это эксперименты. Они носят репутацию «сначала делай, а потом думай». Большинство волшебников добились мастерства благодаря тщательному изучению, строгих практик и бесконечных часов повторения. Эти волшебники другие. Они лучше столкнут два заклинания и посмотрят, что из этого получится.

Большинство волшебников этой школы — это гномы, алхимики или и то, и другое вместе. Они гордятся своей магически усиленной броней, которую они сами и создают. Эта броня предоставляет не только защиту, но также помогает волшебникам проводить магию в непредвиденном ключе.

Волшебники этой школы считаются весьма уважаемыми учеными в лице своих, однако представители других школ считают их сумасшедшими.

Уровень волшебника	Навык
2	Инструменты изобретателя, Арканомеханическая защита, Безумное колдовство
6	Алхимическое колдовство
10	Изумительное вдохновение
14	Контролируемый хаос

Инструменты изобретателя

На 2 уровне вы получаете навык владения двумя видами инструментов на ваш выбор.

Арканомеханическая броня

Изобретения — это опасная практика, по крайней мере если смотреть на то, как представители этой школы делают это. Чтобы защитить себя от ненужного риска, вы изобрели некий костюм, обладающий силой магии.

Начиная с 2 уровня, вы получаете навык владения легкими доспехами, а также получаете

Арканомеханическую броню — магический предмет, который может быть настроен только на вас. Пока вы настроены на костюм и носите его, вы получаете сопротивление к урону силой.

Эта броня считается легкой броней, а также предоставляет Класс Доспеха, равный 12 + модификатор Ловкости. Она весит 8 фунтов.

Вы можете создать новый костюм в конце продолжительного отдыха, прикоснувшись к немагическому проклепанному кожей доспеху. Сделав это, магия пропадет из предыдущего костюма, превратив его в немагический доспех из проклепанной кожи.

Безумное колдовство

Начиная с 2 уровня, вы можете попытаться применить заклинание, которое не было подготовлено. Когда вы используете эту способность, вы тратите Действие и выбираете один из представленных ниже вариантов:

- Бросьте кубик по заговорам Безумного колдовства и примените выпавшее заклинание как часть Действия навыка;
- Потратьте ячейку заклинания и бросьте кубик дважды, следуя таблице Безумного колдовства ниже. Уровень потраченной ячейки заклинания соответствует одной из таблиц ниже. Если вы потратили ячейку заклинания 6 уровня и выше, то бросьте кубик по таблице для 5 уровня ячейки заклинаний. Выберите один из двух выпавших вариантов и примените заклинание как часть Действия навыка.

Если заклинание, которое вы применяете, не является заклинанием волшебника, то в данном случае оно будет считаться заклинанием волшебника.

Безумное колдовство

d10	Заговор
1	Брызги кислоты
2	Леденящее прикосновение
3	Огненный снаряд
4	Свет
5	Ядовитые брызги
6	Луч холода
7	Электрошок
8	Священное пламя
9	Терновый кнут
10	Бросьте дважды и примените каждый заговор, однако если вы вновь выбросите 10 на любом из кубиков — вы ничего не применяете, потратив действие впустую.

d10 Заклинание 1 уровня

1	Огненные ладони
2	Цветной шарик
3	Сверкающие брызги
4	Огонь фей
5	Псевдожизнь
6	Туманное облако
7	Прыжок
8	Волшебная стрела
9	Волна грома
10	Бросьте дважды и примените каждое заклинание, однако если вы вновь выбросите 10 на любом из кубиков — вы ничего не применяете, потратив действие впустую.

d10 Заклинание 2 уровня

1	Размытый образ
2	Тьма
3	Увеличение/Уменьшение
4	Порыв ветра
5	Невидимость
6	Левитация
7	Мельфова кислотная стрела
8	Палящий луч
9	Дребезги
10	Бросьте дважды и примените каждое заклинание, однако если вы вновь выбросите 10 на любом из кубиков — вы ничего не применяете, потратив действие впустую.

d10 Заклинание 3 уровня

1	Мерцание
2	Ужас
3	Притворная смерть
4	Огненный шар
5	Полет
6	Газообразная форма
7	Молния
8	Метель
9	Зловонное облако
10	Бросьте дважды и примените каждое заклинание, однако если вы вновь выбросите 10 на любом из кубиков — вы ничего не применяете, потратив действие впустую.

d10 Заклинание 4 уровня

1	Усыхание
2	Смятение
3	Эвардовы черные щупальца
4	Огненный щит
5	Высшая невидимость
6	Град
7	Воображаемый убийца
8	Каменная кожа
9	Стена огня
10	Бросьте дважды и примените каждое заклинание, однако если вы вновь выбросите 10 на любом из кубиков — вы ничего не применяете, потратив действие впустую.

d10 Заклинание 5 уровня

1	Облако смерти
2	Конус холода
3	Разрушительная волна
4	Небесный огонь
5	Удержание чудовища
6	Нашествие насекомых
7	Множественное лечение ран
8	Стена силы
9	Стена камня
10	Бросьте дважды и примените каждое заклинание, однако если вы вновь выбросите 10 на любом из кубиков — вы ничего не применяете, потратив действие впустую.

Алхимическое колдовство

На 6 уровне вы учитесь проводить магию через арканомеханическую броню для усиления заклинаний разными способами. Когда вы применяете заклинания, нося при этом арканомеханическую броню и настроившись на нее, вы можете потратить одну дополнительную ячейку заклинаний 1 или 2 уровня для изменения заклинания. Эффект зависит от того, какой уровень ячейки заклинания вы тратите.

Ячейка 1 уровня позволяет вам манипулировать энергией заклинания. Когда вы применяете заклинание, которое наносит урон кислотой, холодом, огнем, молнией или громом, вы можете заменить этот тип урона на любой из списка выше.

Ячейка 2 уровня усиливает грубую силу заклинания. Если вы бросаете кубики урона для определения повреждений заклинания, увеличьте этот урон на 2d10 урона силой по любой цели (одной) по вашему выбору в этот ход.

Изумительное вдохновение

Перевод: [Максим Голутво](#)

На 10 уровне вы сумели достигнуть невероятного мастерства в подготовке заклинаний. В качестве бонусного действия вы можете заменить одно из подготовленных заклинаний на одно из заклинаний из книги заклинаний. Вы не сможете повторно использовать этот навык до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Контролируемый хаос

На 14 уровне ваше умение контролировать магию становится еще сильнее. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблицам Безумного колдовства для заклинания, но не для заговора, вы можете совершить бросок по таблице на 1 уровень выше, чем потраченная ячейка заклинаний.