

Unearthed Arcana 2020:

Пересмотренные подклассы

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.

Вот несколько фактов, которые вы должны держать в голове:

- Опции развития персонажа, представленные ниже, могут быть чуть-чуть сильнее или слабее тех вариантов, что представлены в *Книге Игрока*. Если предложенный вариант пройдет тестирование, мы настроим его мощь таким образом, чтобы он соответствовал желаемому уровню перед тем, как отправить его в печать.
- На ранних этапах тестирования (как этот, например), представленные архетипы очень редко подходят для мультикласса. Однако мы заинтересованы в том, чтобы такая возможность была, поэтому мы слушаем ваши отзывы о возможном мультиклассе представленных архетипов и рассмотрим их, если этот архетип пройдет тестирование.

В этом документе мы пересмотрели несколько вариантов развития классов, которые были представлены в предыдущих выпусках Unearthed Arcana. Описанные ниже варианты выбраны на основе тех архетипов, которые понравились тестирующим. Мы решили развить их дальше и поделиться с вами новыми вариантами.

Список подклассов, которые будут рассмотрены в этом документе:

- **Фантом**, пересмотренный архетип Плуто, который раньше назывался Возрожденный;
- **Гений**, пересмотренный архетип Колдуна,

который раньше назывался Благородный Гений;

- **Орден Писцов**, новый архетип Волшебника, который рассматривает с иной стороны архетип Архивист.

Плут

На 3 уровне Плут получает особенность Плутской архетип. Ниже вы найдете один из вариантов развития в этом классе, который носит название Фантом.

Фантом

Многие Плуты ходят по тонкой линии между жизнью и смертью. Они рискуют своей жизнью и отнимают жизни других. Во время приключений некоторые Плуты раскрывают в себе мистическую связь с самой смертью. Эти Плуты черпают знания от мертвых и погружаются в негативную энергию, со временем становясь призраками. Воровские гильдии ценят Фантомов за то, что они крайне эффективны в качестве информаторов и шпионов.

Многие шадар-кай из Царства Теней — мастера в подобной направленности, а некоторые даже готовы учить этому искусству. В таких местах, как Тэй («Забытые Королевства») и Каррат («Эберрон»), многие некроманты практикуют такое искусство, а Фантомы могут стать доверенным лицом волшебника и его правой рукой. В храмах богов смерти Фантомы работают в качестве агентов, которые отслеживают тех, кто попытался обмануть смерть, а также чтобы получить информацию, которая может быть потеряна в случае смерти ее «носителя».

Как вы получили доступ к такой силе? Вы уснули на кладбище и очнулись, обладая новыми способностями? Или вы сумели заполучить их, прислуживая в храме или воровских гильдиях, посвященных богам смерти?

Шепоты мертвецов

3 уровень, особенность Фантома

Отголоски тех, кто умер, начинают окутывать вас. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или долгий отдых, вы можете получить умение в одном навыке или инструменте на ваш выбор — призраки делятся с вами этими знаниями. Умение в выбранном навыке или инструменте длится до тех пор, пока вы не примените особенность повторно.

Вопли из могил

3 уровень, особенность Фантома

Когда от ваших действий жертва вот-вот окажется в могиле, вы можете призвать смертельные вопли рядом с ней. Сразу же после того, как вы нанесли существу урон Скрытой Атакой в свой ход, вы можете сделать целью другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от первого существа. Совершите бросок половины костей Скрытой Атаки на вашем уровне (округляя вверх). Вторая цель получает количество психического урона, равное общему количеству на этих костях Скрытой Атаки, так как вопли мертвых окружают их в этот момент.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу умения. Вы также восстанавливаете все затраченные использования этой особенности после долгого отдыха.

Дары умерших

9 уровень, особенность Фантома

Когда жизнь заканчивается в вашем присутствии, вы можете выкрасть дар из умирающей души, некий осколок жизненной сущности, который принимает физическую форму. Реакцией, когда существо, которое вы можете видеть, умирает в пределах 30 футов от вас, вы раскрываете ладонь и Маленькая безделушка появляется в ней. Она называется даром души. Мастер сам выбирает внешний вид дара или вы бросаете кость по таблице безделушек из *Книги Игрока*.

Пока этот дар души находится у вас, вы получаете преимущества для бросков Испытания от смерти и Выносливости. Ваша жизненная сила укрепляется за счет

жизненной энергии, содержащейся в этом даре.

Максимальное количество подобных даров душ равно вашему бонусу умения. Вы также не можете создать один из них, когда вы достигли максимума.

В качестве действия вы можете уничтожить один из даров души вне зависимости от того, где он находится. Когда вы делаете это, вы можете задать один вопрос духу, связанному с этим даром. Дух появляется перед вами и отвечает на вопрос на языке, который он знал при жизни. Ответ не должен быть правдивым, но он должен быть максимально кратким.

Призрачная походка

13 уровень, особенность Фантома

Теперь вы можете частично войти в мир смертных, став подобием призрака. Бонусным действием вы принимаете форму призрака. Находясь в этой форме, ваша скорость полета равна 10 футам, вы можете парить, а броски атаки по вам имеют помеху. Вы также можете передвигаться через существ и объекты так, словно они являются труднопроходимой местностью. Вы получите 1d10 урона силой, если завершите ход внутри существа или объекта.

Вы остаетесь в этой форме 10 минут или до конца действия эффекта, который вы можете прекратить бонусным действием. Чтобы использовать эту особенность вновь, вы должны закончить долгий отдых или уничтожить один из даров души в качестве части бонусного действия для активации Призрачной походки.

Предвестие смерти

17 уровень, особенность Фантома

Когда вы используете особенность Вопли из могил, вы можете нанести психический урон как первой, так и второй целям.

Колдун

На 1 уровне Колдун получает особенность Сверхъестественный покровитель. Ниже вы найдете один из вариантов развития в этом классе, который носит название Гений.

Расширенный список заклинаний Гениев

| Круг заклинания | Заклинания Гениев | Заклинания Дао | Заклинания Джинни | Заклинания Ифритов | Заклинания Маридов |
|-----------------|-------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 1 | Обнаружение добра и зла | Убежище | Громовая волна | Пылающие руки | Облако тумана |
| 2 | Сила фантазма | Шипастая поросль | Порыв ветра | Опаляющий луч | Расплывчатость |
| 3 | Создание воды и пищи | Слияние с камнем | Стена ветра | Огненный шар | Пурга |
| 4 | Убийственный фантазм | Преображение камня | Высшая невидимость | Огненный щит | Управление водой |
| 5 | Творение | Каменная стена | Личины | Огненный столп | Конус холода |
| 9 | Желание | — | — | — | — |

Гений

Вы заключили договор с одним из самых редких видов Гениев — Благородным гением. Подобные существа правят просторами Стихийных Планов, а также обладают влиянием на младших гениев и стихийных существ. У Благородных гениев разные мотивации, однако каждый из них высокомерен и обладает силой, которая может соперничать с мощностью младших богов. Они с радостью готовы подыграть смертным, которые желают связать себя узами служения с Гениями, охотно вступая в соглашения ради расширения своего влияния на мультивселенную.

Вы сами выбираете разновидность своего покровителя или определяете ее броском по таблице ниже. Каждый конкретный Гений связан с одной конкретной стихией, как и указано в таблице.

Разновидность Гениев

| d4 | Разновидность | Стихия |
|----|---------------|--------|
| 1 | Дао | Земля |
| 2 | Джинни | Воздух |
| 3 | Ифрит | Огонь |
| 4 | Марид | Вода |

Расширенный список заклинаний

1 уровень, особенность Гения

Гений позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка в тот момент, когда вы изучаете заклинания Колдуна. Таблица «Расширенный список заклинаний Гениев» выше показывает заклинания Гениев, которые добавляются в список заклинаний Колдуна, а также заклинания различных разновидностей Гениев, которые связаны с вашим покровителем: Дао, Джинни, Ифрит и Марид. Они тоже добавляются в общий список доступных заклинаний Колдуна.

Сосуд Гения

1 уровень, особенность Гения

Ваш покровитель даровал вам магический сосуд, который дарует вам частичку силы Гения. Этот сосуд Маленького размера, который также является магической фокусировкой для заклинаний Колдуна. Вы сами решаете, что это за объект, или вы можете сделать выбор или определить случайно из таблицы «Сосуд Гения».

Сосуд Гения

d6 Сосуд

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 | Масляная лампа |
| 2 | Урна |
| 3 | Кольцо с отделением |
| 4 | Закупоренная бутылка |
| 5 | Статуэтка с пустотой внутри |
| 6 | Изысканный фонарь |

Когда вы прикасаетесь к Сосуду Гения, вы можете использовать его следующими способами:

Передышка на дне бутылки. Действием вы можете магически исчезнуть и войти в Сосуд, который остается в том месте, где вы его оставили. Внутренности Сосуда — это межпространственное измерение в форме цилиндра с радиусом в 20 футов, 20 футов высотой и с внешним видом по вашему выбору. Интерьер обставлен удобными подушками, низкими столами, а также в нем поддерживается комфортная температура. Пока вы находитесь внутри, вы можете слышать все, что происходит вокруг Сосуда, как если бы вы были на его месте. Вы можете оставаться в Сосуде количество часов, равное двукратному значению вашего бонуса умения. Вы можете покинуть Сосуд раньше этого срока, если используете бонусное действие, если вы умрете или если Сосуд будет уничтожен. Если вы покидаете Сосуд, вы оказываетесь в свободном незанятом пространстве неподалеку от Сосуда. Любые предметы, принесенные внутрь Сосуда, остаются в нем до тех пор, пока они не будут вынесены оттуда или если Сосуд не будет уничтожен. В таком случае любой объект, находящийся внутри Сосуда, появляется невредимым в незанятом пространстве рядом с Сосудом. Войдя в Сосуд, вы не сможете войти в него повторно до конца долгого отдыха.

Гнев Гения. Один раз в течение каждого из ваших ходов, когда вы попадаете броском атаки, вы можете нанести дополнительный урон по цели, равный вашему бонусу умения. Тип этого урона задается выбранной вами разновидностью Гения: дробящий (Дао), громом (Джинни), огнем (Ифрит), холодом (Марид).

Класс Брони Сосуда Гения равен Сложности ваших заклинаний. Его пункты здоровья равны вашему уровню Колдуна + ваш бонус умения. Сосуд также получает иммунитет к урону ядом и психическому урону.

Если Сосуд будет уничтожен или вы потеряете его, вы можете провести часовую церемонию, чтобы получить замену от покровителя. Эта церемония может быть проведена в рамках короткого или долгого отдыха. По ее итогу предыдущий Сосуд будет уничтожен, если он до сих пор существует. Этот сосуд уничтожается в языках стихийной силы, когда вы умираете.

Стихийный дар

6 уровень, особенность Гения

Вы начинаете перенимать отличительные черты вашего покровителя. Вы получаете сопротивление к типу урона, который соответствует разновидности вашего покровителя: дробящему (Дао), грому (Джинни), огнем (Ифрит), холодом (Марид).

Дополнительно бонусным действием вы можете даровать себе скорость полета, равную 30 футам. Она длится 10 минут, и в это время вы можете парить. Вы можете использовать бонусное действие подобным образом количество раз, равное вашему бонусу умения. Вы восстанавливаете все потраченные применения особенности после долгого отдыха.

Спасительный сосуд

10 уровень, особенность Гения

Когда вы попадаете в Сосуд Гения при помощи особенности Передышка на дне бутылки, вы можете выбрать до пяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Выбранные вами существа переносятся в Сосуд вместе с вами.

Бонусным действием вы можете высвободить любое количество существ из Сосуда. Все покидают Сосуд в том случае, если вы покинете его или Сосуд будет уничтожен.

Дополнительно кто угодно (включая вас), оставаясь в Сосуде минимум 10 минут, получает все преимущества короткого отдыха. Также кто угодно может добавить ваш бонус умения к количеству восстанавливаемых пунктов здоровья, если кто-то тратит Кости здоровья во время этого короткого отдыха.

Ограниченное желание

14 уровень, особенность Гения

Вы умоляете своего покровителя, чтобы тот даровал вам небольшое желание. Действием вы можете проговорить ваше желание в Сосуд Гения, попросив эффект одного из заклинаний, круг которых не превышает 6, а время сотворения такого заклинания равно Действию. Это заклинание может быть из списка заклинаний любого класса. Вы также не должны соответствовать условиям этого заклинания, включая стоимость реагентов. Заклинание фактически воспроизводит эффект как часть действия.

Используя эту особенность, вы больше не сможете применить ее повторно до конца 1d4 долгих отдыхов.

Волшебник

На 2 уровне Волшебник получает особенность Магическая традиция. Ниже вы найдете один из вариантов развития в этом классе, который носит название Орден Писцов.

Орден Писцов

Магия книг — именно так некоторые заклинатели называют волшебство. Это название вполне уместно, если учитывать, сколько времени волшебники проводят за своими книгами заклинаний, создают теории о природе магии и исследуют самые отдаленные уголки библиотек. Очень редко можно встретить волшебника, странствующего без книг и свитков, торчащих из рюкзаков. Сами же волшебники будут готовы пойти на многое, чтобы дотянуться до архива сакральных древних знаний.

Среди волшебников Орден Писцов считается самым «книжным». Он выглядит по-разному в различных мирах, однако его главная миссия остается неизменной: записать магические открытия в тома и свитки, чтобы волшебство могло процветать. А так как каждый волшебник ценит свою книгу заклинаний, писцы из Ордена Писцов посвящают себя тому, что пробуждают свою книгу заклинаний, превращая ее в верного спутника. Каждый волшебник изучает свои книги заклинаний, но только волшебники-писцы говорят с ними!

Волшебное перо

2 уровень, особенность Ордена Писцов

Бонусным действием вы можете магическим образом создать Маленькое перо в своей свободной руке. Это перо обладает следующими свойствами:

- Перо не требует чернил. Когда вы собираетесь писать им, перо само создает чернила заданного вами цвета на поверхности, которую вы используете для нанесения письма.
- Золото и время, которое вы должны потратить, чтобы скопировать заклинание в свою книгу заклинаний, снижено вдвое, если вы используете это перо для записи заклинания.
- Вы можете стереть все, что вы писали этим пером, если вы взмахнете пером над текстом, потратив бонусное действие, при этом предполагая, что текст находится в пределах 5 футов от вас.

Это перо исчезает, если вы используете особенность повторно или умрете.

Пробужденная Книга Заклинаний

2 уровень, особенность Ордена Писцов

Используя специально подготовленные чернила вместе с древними магическими формулами, передающимися в Ордене, вы пробудили магическое сознание в своей книге заклинаний.

Пока вы держите в руках эту книгу, она дарует вам следующие преимущества:

- Вы можете использовать свою книгу в качестве магической фокусировки для заклинаний волшебника;
- Когда вы применяете заклинание волшебника, используя ячейку заклинания, вы можете временно изменить вид урона этого заклинания на другой вид урона, который представлен в вашей книге заклинаний, так как сама книга магическим образом изменяет формулу заклинания для сотворения.
- Когда вы применяете заклинание волшебника в качестве ритуала, вы можете использовать нормальное время сотворения заклинания, без добавления 10 минут. Используя эту особенность, вы

больше не сможете применить ее повторно до конца долгого отдыха.

Если есть необходимость, вы можете заменить книгу в рамках короткого отдыха, используя Волшебное перо для рисования магической печати на пустой или магической книге заклинаний, на которую вы настроены. В конце отдыха сознание вашей книги заклинаний призывается в новую книгу, после чего это сознание превращается в вашу книгу заклинаний со всеми заклинаниями в ней. Если ваша старая книга заклинаний все еще существует, заклинания с ее страниц исчезают.

Писец-мастер

6 уровень, особенность Ордена Писцов

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы можете создать один магический свиток, прикоснувшись Волшебным пером к пустому листу бумаги или пергамента и применив одно из заклинаний из вашей пробужденной книги заклинаний, чтобы скопировать его на свиток. Книга заклинаний должна быть в пределах 5 футов от вас, когда вы создаете свиток.

Выбранное заклинание должно быть 1 или 2 круга, а его время сотворения должно быть равно Действию. Как только заклинание оказывается на свитке, сила этого заклинания увеличивается и оно считается на 1 круг выше. Вы можете применять заклинание с этого свитка при помощи действия, просто прочитав его. Свиток не может понять никто, кроме вас, а также заклинание исчезает со свитка, когда вы применяете его или когда заканчиваете следующий долгий отдых.

Вы также считаетесь знатоком свитков заклинаний, представленных в Главе 7 в Руководстве Мастера. Золото и время, необходимое на написание свитка заклинаний, снижается вдвое, если вы используете Волшебное перо.

Пробуждение разума

10 уровень, особенность Ордена Писцов

Теперь вы способны вызывать силу разума вашей Пробужденной Книги Заклинаний. Бонусным действием, пока книга находится при вас, вы можете проявить разум Книги Заклинаний в качестве Маленького призрачного конструктора, который будет

парить в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 60 футов от вас. Это воплощение нематериально и не занимает само пространство. Оно излучает приглушенный свет на расстоянии 10 футов. Оно выглядит как призрачная книга, строчки текста или как ученый из прошлого (на ваш выбор). Количество пунктов здоровья у призрачного разума равно вашему уровню волшебника + ваш модификатор Интеллекта. Оно также использует ваш Класс Брони и модификаторы к Испытаниям.

Пока разум проявляет себя, он может слышать и видеть, а также обладает темным зрением на расстоянии 60 футов. Действием вы можете слышать и видеть, используя чувства пробужденного разума вместо своих собственных, до того, как концентрация закончится (так, словно вы концентрировались бы на заклинании).

Каждый раз, когда вы применяете заклинание волшебника в свой ход, вы можете применить его так, словно вы находились в месте, где располагается пробужденный разум, при этом используя его чувства. Вы можете совершать подобные действия количество раз в сутки, равное вашему бонусу умения. Вы восстанавливаете все использованные применения после долгого отдыха.

Бонусным действием вы можете сделать так, что пробужденный разум при помощи парения переместиться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть либо вы, либо разум. Он может проходить сквозь существ, но не объекты. Пробуждение разума прерывается, если он находится на расстоянии более 300 футов от вас, если его пункты здоровья падают до 0, вы умираете или если вы отпускаете разум бонусным действием.

Единый со Словом

14 уровень, особенность Ордена Писцов

Ваша связь с Пробужденной Книгой Заклинаний стала настолько сильной, что ваша душа переплелась с ней. Пока вы держите в руках книгу, а ее разум пробужден, вы можете действием телепортироваться, поменявшись с разумом местами. Вы можете телепортироваться подобным образом количество раз, равное вашему бонусу умения. Все потраченные применения восстанавливаются после долгого отдыха.

Более того, если вы умрете, но в вашей Пробужденной Книге Заклинаний есть хотя бы одно заклинание, вы можете вернуться к жизни спустя 1 минуту в 5 футах от книги. Вы возвращаетесь с 1 пунктом здоровья. Затем бросьте 3d6. Книга теряет заклинания по вашему выбору, общий круг которых не превышает общей суммы броска. К примеру, если вы получили значение 9, то книга теряет заклинания, чей суммарный круг равен 9. То есть она может потерять одно заклинание 9 круга, три заклинания 3 круга или 9 заклинаний 1 круга.

Кроме того, вы не способны применять исчезнувшие заклинания даже при условии, что вы найдете их в свитках или другой книге заклинаний. Единственный способ, как можно вернуть способность применять утраченные заклинания — это воспользоваться заклинанием *Желание*. Одно применение этого заклинания может восстановить только одно утраченное заклинание.

Куда пропал Архивист?

Ордер Писцов является переосмыслением архетипа Архивист, который изначально появился в *Unearthed Arcana* как вариант развития в классе Изобретатель. Этот архетип понравился многим, однако в его истории было очень много непонимания. И очень многие читатели подумали, что он отлично мог бы показать себя как подкласс волшебника. Тематически этот подкласс идеально подходит под волшебника, который в D&D всегда ассоциировался с книгами и написанными словами. Поэтому мы взяли каркас Архивиста и дали ему новую жизнь в облике Ордена Писцов.

Что касается других архетипов волшебника, представленных ранее в *Unearthed Arcana* (Ономансия и Псионика), то ни один из них не будет переведен на следующую стадию разработки, так как не так много людей откликнулись положительно. Мы можем рассмотреть использование тем этих подклассов в другом виде.