

Unearthed Arcana: Новые особенности классов

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.

В этом документе представлены дополнительные возможности по развитию всех классов из Книги Игрока.

Каждый класс в Dungeons & Dragons получает особенности на конкретном уровне. Хотели ли вы когда-нибудь получить альтернативный вариант для такой особенности? Или же хотели ли вы получить еще большей опций для выбора, если особенность предоставляет вам несколько вариантов? Если хотя бы на один из этих вопросов вы ответили «Да», то описанные ниже новые особенности для классов созданы специально для вас.

Ниже вы найдете особенности, которые заменяют или усиливают уже доступные особенности классов. В каждой альтернативной особенности написано, какую конкретную особенность она заменяет или усиливает. Общую информацию по всем изменениям вы найдете в таблице «Новые особенности классов» на **последней** странице этого документа. Если особенность будет заменена, то вы не получите от нее преимуществ, а также вы не можете претендовать в игре ни на что, что может потребовать эту особенность. Если особенность получила усиление, то вы продолжаете пользоваться ее преимуществами, но теперь уже с новыми возможностями.

Мастер сам принимает решение, какая из альтернативных особенностей класса доступна для игроков. Мастер волен запретить использовать некоторые варианты, разрешить использовать все или сделать их полностью недоступными для игроков.

Все классы

Описанные ниже особенности доступны для каждого класса в игре.

Универсальность умений

Особенность 4 и выше уровней (усиление Повышение характеристик)

Каждый раз, когда вы получаете особенность Повышение характеристик в классе, вы можете также заменить одно из умений в навыках на умение в навыках, предложенное вашим классом на 1 уровне (умение в навыке, которое вы заменяете, не обязательно должно быть классовым).

Это изменения являются отражением того, что некоторые навыки ослабевают, когда вы фокусируетесь на других.

Маневры Мастера Битвы

Если вы знаете какие-то маневры из архетипа воина Мастер Битвы, то вы получаете доступ к возможностям, описанным в разделе воина в этом документе. Смотрите разделы «Универсальные маневры» и «Варианты маневров» ниже.

Бард

Барды получают доступ к следующим особенностям.

Заклинания барда

Особенность 1 уровня барда (усиление Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний барда.

1 круг

Приказ

Пробуждение страха (из «Занатара»)

Цветные брызги

2 круг

Зеркальное отражение

Мысленный укол (из «Занатара»)

Помощь

Сила фантазма

Увеличение / Уменьшение

3 круг

Замедление

Массовое исцеляющее слово

Крошечный слуга (из «Занатара»)

4 круг

Убийственный фантазм

5 круг

Связь с иным планом (ритуал)
Телепатические узы Рари (ритуал)

6 круг

Ментальная тюрьма (из «Занатара»)
Пир героев
Преображение Тензера (из «Занатара»)
Раскидывание (из «Занатара»)

7 круг

Слово силы: Боль (из «Занатара»)
Радужные брызги

8 круг

Антипатия / Симпатия
Лабиринт

9 круг

Радужная стена

Магическое вдохновение

Особенность 1 уровня барда (усиленное Бардовское вдохновение)

Если существо имеет при себе кость Бардовского вдохновения и применяет заклинание, существо может совершить бросок этой кости и прибавить выпавшее значение к одному броску урона или исцеления от этого заклинания. Бардовское вдохновение при этом тратится.

Универсальность заклинаний

Особенность 1 уровня барда (усиленное Заклинания)

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы можете заменить одно из изученных вами заклинаний при помощи особенности Заклинания на другое заклинание из списка заклинаний барда. Новое заклинание должно быть такого же круга, что и заменяемое заклинание.

Подсказка по правилам: Фокусы — это заклинания

Фокусы — это заклинания 0 круга, которые не требуют затрат ячеек заклинаний. Когда какая-то особенность говорит о заклинаниях, она также касается и фокусов, если только особенность не говорит о том, что заклинания должны быть 1 круга и выше, или же они должны тратить ячейку заклинаний.

Варвар

Варвары получают доступ к следующим особенностям.

Инстинкты выживания

Особенность 2 уровня варвара (замена Чутье на опасность)

Вы получаете умение в двух навыках по вашему выбору из списка ниже: Внимание, Выживание, Дрессировка, Медицина или Природа.

Ваш бонус умения удваивается при совершении проверок любого из выбранных вами навыков.

Инстинктивный прыжок

Особенность 5 уровня варвара (замена Быстрое перемещение)

Когда существо заканчивает свой ход в пределах 15 футов от вас, вы можете потратить реакцию и переместиться на расстояние до половины своей скорости в сторону этого существа. Это передвижение не вызывает внеочередную атаку.

Воин

Воины получают доступ к следующим особенностям.

Возможности Боевого стиля

Особенность 1 уровня воина (усиленный Боевой стиль)

Когда вы получаете особенность Боевой стиль, вы получаете доступ к различным «Боевым стилям», которые упомянуты в **конце документа**.

Техника превосходства также добавлена в общий список «Боевых стилей» и доступна для вас.

Техника превосходства

Вы изучаете один маневр по вашему выбору, представленных в архетипе Мастер битвы. Если используемый вами маневр требует прохождения Испытания для цели, то его сложность будет равна 8 + ваш бонус умений + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).

Вы получаете одну кость превосходства, которая равна d6 (эта кость добавляется к любому другому количеству костей превосходства, имеющихся у вашего персонажа). Эта кость используется для усиления ваших маневров. Кость превосходства тратится, когда вы используете маневр. Вы восстанавливаете потраченные кости

превосходства после окончания короткого или длинного отдыха.

Универсальность маневров

Особенность 1 уровня воина (усиленные Маневры)

Если вы знаете любой маневр из архетипа Мастер битвы, вы можете заменить один из известных вам маневров на другой маневр после окончания длинного отдыха. Это изменение отражает вашу физическую и умственную подготовку перед грядущим днем.

Варианты маневров

Особенность 1 уровня воина (усиленные Маневры)

Если у вас есть доступ к маневрам, то описанные ниже маневры добавляются в список доступных вам. Маневры доступны для Мастеров битвы, а также для персонажей, которые взяли Технику превосходства в качестве Боевого стиля или черту Мастер военного дела.

Выпад

Когда враг, которого вы можете видеть, движется в пределах 5 футов от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы потратить кость превосходства и совершить одну атаку против этого существа. Если атака попадает по цели, добавьте значение на кости превосходства к урону.

Заманить и поменяться

Когда вы находитесь в пределах 5 футов от союзника в свой ход, вы можете потратить одну кость превосходства и поменяться местами с союзником, потратив при этом как минимум 5 футов передвижения. Это передвижение не провоцирует внеочередную атаку.

Совершите бросок кости превосходства. До начала вашего следующего хода, этот союзник получит бонус к Классу Брони, равный значению на кости превосходства.

Засада

Когда вы совершаете проверку по Скрытности (Ловкость) или проверку инициативы, вы можете потратить кость превосходства, сделать бросок и прибавить выпавшее значение к проверке.

Красноречие

Когда вы совершаете проверку по Обману (Харизма) или Убеждению (Харизма), вы можете потратить кость превосходства, бросить ее и добавить выпавшее значение к проверке.

Опутывающая атака

Сразу же после того, как вы попали атакой ближнего боя по существу в свой ход, вы можете

потратить кость превосходства и использовать бонусное действие, чтобы провести Захват существа (подробности этого действия читайте в 9 главе *Книги Игрока*). Добавьте значение на кости превосходства к вашей проверке по Атлетике (Сила). Цель также считается опутанной, если она схвачена в Захват таким способом.

Точно в цель

В качестве бонусного действия вы можете потратить кость превосходства и совершить атаку дальнего боя. Вы можете обнажить метательное оружие в качестве части этого действия. Если вы попали, то добавьте выпавшее значение на кости превосходства к урону.

Чуткий взгляд

Когда вы совершаете проверку по Проницательности (Мудрость) или Расследованию (Интеллект), вы можете потратить кость превосходства и добавить выпавшее значение к проверке.

Волшебник

Волшебники получают доступ к следующим особенностям.

Универсальность фокусов

Особенность 1 уровня волшебника (усиленное Заклинания)

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из фокусов, который вы узнали при помощи особенности Заклинания, на другой из списка заклинаний волшебника.

Заклинания волшебника

Особенность 1 уровня волшебника (усиленное Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний волшебника.

2 круг

Гадание (прорицание, ритуал)

Усиление характеристик (превращение)

3 круг

Разговор с мертвыми (некромантия)

4 круг

Прорицание (прорицание, ритуал)

Друид

Друиды получают доступ к следующим особенностям.

Универсальность фокусов

Особенность 1 уровня друида (усиленное Заклинания)

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из фокусов, который вы узнали при помощи особенности Заклинания, на другой из списка заклинаний друида.

Заклинания друида

Особенность 1 уровня друида (усиленное Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний друида.

Фокусы (0 круг)

Всплеск кислоты

1 круг

Защита от зла и от добра

Церемония (ритуал, из «Занатара»)

2 круг

Вечный свет

Гадание (ритуал)

Увеличение / Уменьшение

3 круг

Аура жизненной силы

Возрождение

Громовой шаг (из «Занатара»)

Стена песка (из «Занатара»)

Стихийное оружие

4 круг

Огненный щит

Прорицание (ритуал)

5 круг

Конус холода

Рассвет (из «Занатара»)

Жертвоприношение (из «Занатара»)

6 круг

Плоть в камень

7 круг

Символ

8 круг

Горячее облако

9 уровень

Массовый полиморф (из «Занатара»)

Слово силы: Лечение

Дикий компаньон

Особенность 2 уровня друида (усиленный Дикая облик)

Вы получаете способность призывать духа, который обретает форму животного. В качестве действия вы можете потратить одно использование Дикого облика для использования заклинания *Призыв фамилиара* без затрат материальных компонентов.

Когда вы применяете это заклинание подобным образом, фамилиар становится феей вместо зверя. Фамилиар исчезает спустя количество часов, равное половине уровня друида.

Жрец

Жрецы получают доступ к следующим особенностям.

Универсальность фокусов

Особенность 1 уровня жреца (усиленное Заклинания)

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из фокусов, который вы узнали при помощи особенности Заклинания, на другой из списка заклинаний жреца.

Заклинания жреца

Особенность 1 уровня жреца (усиленное Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний жреца.

1 круг

Пробуждение страха (из «Занатара»)

Яростная кара

2 круг

Клеймящая кара

3 круг

Аура жизненной силы

4 круг

Аура жизни

Аура чистоты

5 круг

Усиление навыков (из «Занатара»)

Стена света (из «Занатара»)

9 круг

Слово силы: *Лечение*

Проведение энергии: Поглощение божественной силы

Особенность 2 уровня жреца (усиленное Проведение энергии)

Вы можете потратить использование Проведения энергии, чтобы подпитать свои заклинания. В качестве бонусного действия вы касаетесь своего священного символа, проговариваете молитву и восстанавливаете одну ячейку заклинания 1 круга.

Благословенные удары

Особенность 8 уровня жреца от Божественного Домена (замена Божественного удара или Сильные заклинания)

В бою вы получаете благословение божественной мощью. Когда существо получает урон от одного из ваших заклинаний или атак оружием, вы также можете нанести этому существу 1d8 лучистого урона. Нанеся этот дополнительный урон, вы больше не сможете сделать это повторно до начала вашего следующего хода.

Колдун

Колдуны получают доступ к следующим особенностям.

Универсальность заклинаний

Особенность 1 уровня колдуна (усиленное Магия договора)

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы можете заменить одно из изученных вами заклинаний при помощи особенности Заклинания на другое заклинание из списка заклинаний колдуна. Новое заклинание должно быть такого же круга, что и заменяемое заклинание.

Заклинания колдуна

Особенность 1 уровня колдуна (усиленное Магия договора)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний колдуна.

1 круг

Грозовая волна

2 круг

Стук

3 круг

Оживление мертвецов

Передача жизни (из «Занатара»)

4 круг

Высшая невидимость

Убийственный фантазм

5 круг

Круг телепортации

Манипуляция памятью

Обманка

Планарный судья

6 круг

Колдовской сосуд

Создание гомункула (из «Занатара»)

7 круг

Проекция образа

8 круг

Ужасающее увядание Аби'Дальзима (из «Занатара»)

9 круг

Врата

Жуть

Метаморфоза

Возможности для Потусторонних инвокаций

Особенность 2 уровня колдуна (усиленное Потусторонних инвокаций)

Когда вы выбираете Потустороннюю инвокацию, вы получаете доступ к новым возможностям, описанным ниже.

Дар защитников

Условия: 9 уровень, Особенность Договор книги

Новая страница появляется в вашей Книге Теней. С вашего разрешения существо может потратить действие, чтобы записать свое имя на странице. Страница может содержать в себе количество имен, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Каждый раз, когда пункты здоровья существа, имя которого записано на этой странице, опускаются до 0, но оно не умирает мгновенно, вместо этого пункты здоровья существа падают до 1. Как только эта способность сработала, она не может сработать повторно до окончания длинного отдыха колдуна.

В качестве действия вы можете удалить имя со страницы, просто коснувшись его пальцем.

Дар Мастера Цепи

Условия: Особенность Договор цепи

Когда вы используете заклинание Призыв фамилиара, вы наделяете призванное существо частичкой своей потусторонней силы, даруя ему следующие преимущества:

- Фамилиар получает либо скорость полета, либо скорость плавания (по вашему выбору), равную 40 футам.
- Фамилиару больше не нужно дышать.
- Атаки оружием фамилиара считаются магическими в случаях, когда требуется преодолеть иммунитет или сопротивление для не магических атак.
- Если фамилиар вынуждает цель пройти Испытание, то цель проходит Испытание против вашей сложности.

Защита талисмана

Условия: 9 уровень, Особенность Договор талисмана

Когда тот, кто носит ваш талисман, проходит Испытание, в котором у него нет бонуса умения, он может бросить d4 и добавить значение к броску.

Писарь сквозь расстояния

Условия: 5 уровень, Особенность Договор книги

Новая страница появляется в вашей Книге Теней. С вашего разрешения существо может потратить действие, чтобы свое имя на странице. Страница может содержать в себе количество имен, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Вы можете использовать заклинание Послание на цель, имя которой указано на этой странице. При этом вы не тратите ячейку заклинаний и вам не нужны реагенты. Чтобы отправить послание, вам нужно записать его на странице. Цель слышит ваше послание в своей голове. Если цель отвечает, то ответное послание появляется на странице, а не в вашем разуме. Написанные сообщения на странице исчезают спустя 1 минуту.

В качестве действия вы можете удалить имя со страницы, просто коснувшись его пальцем.

Потусторонняя броня

Условия: Особенность Договор клинка

Действием вы можете прикоснуться к набору брони, который никто не носит или никто не держит в руках, чтобы мгновенно облачиться в него. Подразумевается, что в этот момент вы не носите броню. Пока броня надета, считается, что вы умеете ее использовать (получаете навык владения).

Потусторонний разум

Условия: Особенность Договор книги

Вы получаете преимущество для прохождения испытания для поддержания концентрации.

Пробуждение талисмана

Условия: Особенность Договор талисмана

Когда по тому, кто носит ваш талисман, попадают атакой, и вы можете видеть атакующего и сам атакующий находится в пределах 30 футов от вас, вы можете потратить реакцию и нанести цели психический урон в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум 1), а также оттолкнуть цель на 10 футов от того, кто носит талисман.

Связь с талисманом

Условия: 12 уровень, Особенность Договор талисмана

Пока кто-то другой носит ваш талисман, вы можете потратить действие, чтобы телепортироваться в незанятое пространство к тому, кто носит ваш талисман. Вы должны находиться на одном плане существования. Обладатель талисмана может потратить действие, чтобы телепортироваться к вам.

Ярость мастера цепи

Условия: 9 уровень, Особенность Договор цепи

Бонусным действием вы можете приказывать своему фамилиару совершить одну атаку.

Возможности Магии договора

Особенность 3 уровня колдуна (усиленное Магии договора)

Когда вы выбираете Магию договора, вы получаете доступ к описанному ниже варианту.

Договор талисмана

Ваш покровитель вручил вам уникальный амулет, талисман, который может помогать как вам, так и тому, кто носит его, в минуту нужды. Когда тот, кто носит этот талисман, совершает проверку навыка, к которому не прибавляется бонус умения, он может бросить d4 и прибавить выпавшее значение к проверке.

Если вы теряете талисман, вы можете провести часовую церемонию для получения замены от своего покровителя. Церемония может быть проведения в течение короткого или длинного отдыха. Утерянный амулет уничтожается.

Когда вы умираете, талисман превращается в пепел.

Монах

Монахи получают доступ к следующим особенностям.

Монашеское оружие

Особенность 1 уровня монаха (усиленные Боевые искусства)

Вы можете использовать эту особенность для определения своего монашеского оружия, а не особенность Боевые искусства.

Вы практикуете свои боевые искусства с определенным типом оружия, которое становится монашеским для вас. Вы можете выбрать количество единиц оружия, равное 5 + ваш модификатор Мудрости (минимум 5 единиц оружия). Выбранные вами единицы оружия должны соблюдать описанные ниже условия:

- Оружие должно быть простым или военным;
- Вы должны владеть им (оно должно быть в умениях);
- У оружия не должно быть следующих свойств: тяжелое, особое и двуручное.

Усиленная ци атака

Особенность 2 уровня монаха (усиленное Ци)

Если вы тратите 1 или более очков ци в качестве действия в свой ход, вы можете незамедлительно совершить одну безоружную атаку в качестве бонусного действия.

Особенности ци

Особенность 2 уровня монаха (усиленное Ци)

Когда вы получаете ци на втором уровне, вы также получаете доступ к описанным ниже особенностям.

Быстрое исцеление

В качестве действия, вы можете потратить 2 очка ци и совершить бросок кости Боевых искусств. Вы восстанавливаете пункты здоровья, равные значению на кости превосходства.

Зоркий глаз

Когда вы совершаете атаку дальнего боя, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы убрать помеху на совершение атаки на дальней дистанции для ваших бросков до конца текущего хода.

Паладин

Паладины получают доступ к следующим особенностям.

Возможности Боевого стиля

Особенность 1 уровня паладина (усиленный Боевой стиль)

Когда вы получаете особенность Боевой стиль, вы получаете доступ к различным «Боевым стилям», которые упомянуты **в конце документа**.

Благословенный воин также добавлена в общий список «Боевых стилей» и доступна для вас.

Благословенный воин

Вы изучаете два фокуса на ваш выбор из списка заклинаний жреца. Они считаются заклинаниями паладина для вас, а Харизма считается вашей характеристикой для этих заклинаний. Каждый раз, когда вы берете уровень в этом классе, вы можете заменить один из фокусов на другой из списка заклинаний жреца.

Заклинания паладина

Особенность 1 уровня паладина (усиленные Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний паладина.

2 круг

Исцеляющий молебен

Защитные узы

Посмертный покой

3 круг

Передача жизни (из «Занатара»)

Призрачные стражи

5 круг

Рассвет (из «Занатара»)

Огненный столб

Проведение энергии:

Поглощение божественной силы

Особенность 2 уровня паладина (усиленное Проведение энергии)

Вы можете потратить использование Проведения энергии, чтобы подпитать свои заклинания. В качестве бонусного действия вы касаетесь своего священного символа, проговариваете молитву и восстанавливаете одну ячейку заклинания 1 круга.

Плут

Плуты получают доступ к следующим особенностям.

Хитроумное действие: Прицеливание

Особенность 2 уровня плута (усиленное Хитроумное действие)

Вы получаете дополнительную возможность использования Хитроумного действия. Вы можете тщательно прицелиться для своей следующей атаки. В качестве бонусного действия вы даете себе преимущество для совершения следующей атаки в текущий ход. Вы можете использовать бонусное действие таким образом только в том случае, если не двигались в этот ход. После использования бонусного действия таким образом ваша скорость передвижения равна 0 до конца текущего хода.

Следопыт

Следопыты получают доступ к следующим особенностям.

Искусный исследователь

Особенность 1 уровня следопыта (заменяет Исследователь природы)

Вы — непревзойденный исследователь и умеете выживать там, где не выжил бы никто. Выберите одно из описанных ниже преимуществ, а затем выберите еще один бонус на 6 и 10 уровнях.

Опытный

Выберите один навык: Атлетика, Внимание, Выживание, Дрессировка, История, Медицина, Природа, Проницательность, Расследование или Скрытность. Вы добавляете бонус умения к этому навыку, если у вас его еще нет в нем, и вы можете удвоить бонус умения для выбранного вами навыка во время совершения проверок.

В дополнение, благодаря тому, что вы побывали в разных местах, вы получаете возможность читать, писать и говорить на двух дополнительных языках.

Бродяга

Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 футов, а также вы получаете скорость лазания и плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Неустанный

В качестве действия, вы можете дать себе количество временных пунктов здоровья, равное $1d10 +$ модификатор Мудрости. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное модификатору Мудрости (минимум 1 раз).

Вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

Помимо этого, в конце долгого отдыха вы снимаете с себя 1 уровень утомления, если он был.

Пояснение правил: 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 конкретное правило не говорит обратное. Вместо этого вы решаете, какие временные пункты здоровья оставить. За подробностями смотрите 9 главу в *Книге Игрока*.

Заклятый противник

Особенность 1 уровня следопыта (заменяет Заклятого врага)

Вы можете призвать силы природы, чтобы отметить существо и сделать его вашим заклятым врагом на время. Вы знаете заклинание *Метка охотника*, а Мудрость является вашей характеристикой для этого заклинания. Вы можете использовать это заклинание без затрат ячеек заклинания и без поддержания концентрации определенное количество раз. Оно равно модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все затраченные использования после долгого отдыха.

Когда вы получаете особенность творить заклинания на 2 уровне, Метка охотника не учитывается в общем запасе известных вам заклинаний.

Возможности Боевого стиля

Особенность 2 уровня следопыта (усиленный Боевой стиль)

Когда вы получаете особенность Боевой стиль, вы получаете доступ к различным «Боевым стилям», которые упомянуты в конце документа.

Воин друидов также добавлена в общий список «Боевых стилей» и доступна для вас.

Воин друидов

Вы изучаете два фокуса на ваш выбор из списка заклинаний друида. Они считаются заклинаниями друида для вас, а Мудрость считается вашей характеристикой для этих заклинаний. Каждый раз, когда вы берете уровень в этом классе, вы можете заменить один из фокусов на другой из списка заклинаний друида.

Заклинания следопыта

Особенность 2 уровня следопыта (усиленные Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний следопыта.

1 круг

Жгучая кара
Опутывание

2 круг

Волшебное оружие
Защитные узы
Помощь [изначально стояло в 1 круге, однако это заклинание 2 круга. Вероятно, что у WotC ошибка]

Порыв ветра
Усиление характеристики

3 круг

Возрождение
Полиглот
Слепящая кара
Слияние с камнем

4 круг

Защита от смерти
Подчинение животного

5 круг

Высшее восстановление
Пробуждение

Универсальность заклинаний

Особенность 2 уровня следопыта (усиленное Заклинания)

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы можете заменить одно из изученных вами заклинаний при помощи особенности Заклинания на другое заклинание из списка заклинаний следопыта. Новое заклинание должно быть такого же круга, что и заменяемое заклинание.

Фокусировка заклинаний

Особенность 2 уровня следопыта (усиленное Заклинания)

Вы можете использовать фокусирующий предмет друида в качестве магической фокусировки для заклинаний следопыта. Вы найдете список предметов для фокусировки друида в 5 главе в *Книге Игрока*.

Изначальное чутье

Особенность 3 уровня следопыта (заменяет Первобытное чутье)

Вы можете сосредоточить свое внимание за счет тесной связи с природой. Вы изучаете дополнительные заклинания при достижении определенного уровня в этом классе, если вы не знаете их, как указано в таблице ниже. Эти заклинания не учитываются в общем количестве известных вам заклинаний.

Заклинания Изначального чутья

Уровень	Заклинание
следопыта	
3	Обнаружение магии, Разговор с животными
5	Звериное чутье, Поиск животного или растения
9	Разговор с растениями
13	Поиск существа
17	Единение с природой

Вы можете применять эти заклинания один раз без затрат ячеек заклинания. Как только вы используете заклинание таким образом, вы больше не сможете сделать это повторно до окончания долгого отдыха.

Исчезновение

Особенность 10 уровня следопыта (заменяет Засада на виду)

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы магическим образом стать невидимым вместе со своим снаряжением, которое вы носите на себе и держите в руках, до начала вашего следующего хода.

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

Возможности для спутника следопыта

Особенность 3 уровня Повелителя зверей (усиливает Спутника следопыта)

Блуждая по дикому миру, следопыты могут повстречаться разные типы животных, часть из которых может стать его другом. Это дружба может зародиться при помощи успешной проверки Дрессировки или после применения заклинания *Дружба с животным*. Если зародившаяся связь достаточно крепка, то животное может стать спутником следопыта в его приключениях.

Следопыт, взявший архетип Повелителя зверей, может создать еще более крепкую связь, считая себя практически родней для животного. Особые типы зверей ожидают Повелителя зверей в дикой местности; существа, чья родословная тянется к

истокам этого мира. Этих изначальных зверей называют Зверь Воздуха или Зверь Земли. Подобные существа ищут связи, которую может обеспечить только Повелитель зверей. Они готовы сражаться с нарушением баланса в дикой природе.

Изначальный зверь — это особое существо, которое может стать компаньоном для Повелителя зверей. Когда вы выбираете это существо, вы сами решаете, будет ли оно принадлежать Воздуху или Земле, а также определяете его внешний вид. Ходят истории о том, что духи меняют свой внешний вид для того, чтобы соответствовать своему напарнику.

Когда изначальный зверь встречается с Повелителем зверей, существо находится в форме обычного зверя с классом опасности ¼ или ниже. Внешний вид определяет Мастер.

Зверь Воздуха

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Брони 13

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости зверя + вашему модификатору Мудрости + пятикратному значению уровня следопыта (количество костей здоровья (d6) равно уровню следопыта)

Скорость ходьба 10 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Испытания ЛОВ +5, ВЫН +3, МДР +4

Навыки Внимание +4, Скрытность +5

Чувства Ночное зрение 60 фт., пассивное Внимание +14

Языки Понимает язык, на котором вы говорите

Ускользание. Зверь не вызывает внеочередной атаки, когда пролетает в пределах досягаемости врага.

Изначальное перерождение. Если зверь умер в течение последнего часа, вы можете потратить действие и потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше. Зверь возвращается к жизни спустя 1 минуту с полными хит поинтами.

Готовность. Бонусным действием вы можете приказывать своему спутнику совершить атаку Растерзать или действие Засада.

Действия

Растерзать. Атака ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d6 + 3 рубящего урона.

Зверь Земли

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости зверя + вашему модификатору Мудрости + пятикратному значению уровня следопыта (количество костей здоровья (d8) равно уровню следопыта)

Скорость ходьба 40 фт., лазания или плавания 40 фт. (на ваш выбор при выборе этого зверя)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Испытания ЛОВ +4, ВЫН +4, МДР +4

Навыки Внимание +4, Скрытность +5

Чувства Ночное зрение 60 фт., пассивное Внимание +14

Языки Понимает язык, на котором вы говорите

Рывок. Если зверь двигается как минимум 20 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней атакой Кувалда, цель получает дополнительно 1d6 рубящего урона. Сложность Испытания равна сложности ваших Испытаний. Если цель Рывка существо, то оно должно преуспеть в Испытании по Силе против вашей сложности Испытания или будет считаться распластанным.

Изначальное перерождение. Если зверь умер в течение последнего часа, вы можете потратить действие и потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше. Зверь возвращается к жизни спустя 1 минуту с полными хит поинтами.

Готовность. Бонусным действием вы можете приказывать своему спутнику совершить атаку Кувалда или действие Засада.

Действия

Кувалда. Атака ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d6 + 2 рубящего урона.

Чародей

Чародеи получают доступ к следующим особенностям.

Заклинания чародея

Особенность 1 уровня чародея (усиленное Заклинания)

Описанные ниже заклинания расширяют список заклинаний чародея.

Фокусы (0 круг)

Первобытная жестокость (из «Занатара»)

1 круг

Гадание (прорицание, ритуал)

Защита от добра и от зла

2 круг

Огненный клинок

Пылающая сфера

3 круг

Касание вампира

4 круг

Огненный щит

6 круг

Плоть в камень

8 круг

Демиплан

9 круг

Предвидение

Универсальность заклинаний

Особенность 1 уровня чародея (усиленное Заклинания)

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы можете заменить одно из изученных вами заклинаний при помощи особенности Заклинания на другое заклинание из списка заклинаний чародея. Новое заклинание должно быть такого же круга, что и заменяемое заклинание.

Возможности для Источника магии

Особенность 2 уровня чародея (усиленное Источник магии)

Когда вы получаете доступ к Источнику магии, вы получаете возможность тратить очки чар описанными ниже методами.

Усиление запасов

Если вы совершаете проверку характеристики в свой ход, вы можете потратить 2 очка чар, чтобы получить преимущество к броску.

Наделяющее прикосновение

Действием вы можете прикоснуться к не магическому оружию и потратить 2 очка чар, чтобы напитать это оружие магией на 1 минуту. В течение

этой минуты оружие считается магическим в случаях, когда требуется преодолеть иммунитет или сопротивление для не магических атак.

Стойкость чародея

В качестве действия вы можете потратить любое количество очков чар. За каждое потраченное очко чар совершите бросок d4. Вы получаете количество временных пунктов здоровья, равное суммарному значению на костях d4.

Расширение возможностей метамгии

Особенность 3 уровня чародея (усиленное Метамгия)

Когда вы совершаете выбор в метамгии, вы можете также выбрать из описанных ниже вариантов.

Стихийное заклинание

Если вы применяете заклинание, тип урона которого указан ниже, вы можете потратить 1 очко чар и поменять этот тип урона на любой другой из списка: гром, кислота, молния, огонь, холод.

Поиск цели заклинания

Когда вы применяете заклинание, которое требует совершения броска атаки или прохождения Испытания по Ловкости цели, вы можете потратить 1 очко чар, чтобы игнорировать эффекты укрытия на половину и $\frac{3}{4}$ для цели заклинания.

Непромахивающееся заклинание

Если вы совершаете бросок атаки заклинанием и промахиваетесь, вы можете потратить 2 очка чар и совершить бросок повторно. Вы должны использовать второй результат для броска атаки заклинания.

Вы можете использовать Непромахивающееся заклинание даже при условии, что для этого заклинания применили другую особенность метамгии.

Боевые стили

Ниже вы найдете новые возможности для особенности Боевые стили, которые доступны воину, паладину и следопыту.

Универсальность воина

Особенности воина, паладина и следопыта (усиление Боевого стиля)

Каждый раз, когда вы получаете уровень в классе, в котором есть возможность выбрать Боевой стиль, вы можете заменить один Боевой стиль на другой, доступный вашему классу. Это изменение отражает изменение в ваших тренировках и практиках, из-за чего вы теряете бонусы одного стиля и приобретаете бонусы другого.

Новые Боевые стили

Особенности воина, паладина и следопыта (усиление Боевого стиля)

Когда вы выбираете Боевой стиль, вы получаете доступ к описанным ниже стилям.

Сражение вслепую

Невозможность увидеть существо не дает вам помеху на совершение броска атаки при условии, что существо не скрыто от вас.

Перехват

Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по цели атакой в пределах 5 футов от вас, вы можете использовать реакцию и снизить полученный целью урон на 1d10 + ваш бонус умения (до минимум 0 урона). Чтобы совершить это действие, вы должны держать в руках щит, простое или военное оружие.

Сражение метательным оружием

Вы можете обнажить оружие со свойством «метательное» в качестве действия атаки, которое вы совершаете этим оружием.

В дополнение, когда вы попадаете по существу, используя метательное оружие, вы получаете бонус +1 к броску урона.

Сражение голыми руками

Ваши безоружные атаки могут нанести дробящий урон, равный 1d6 + модификатор Силы. Если вы бьете двумя руками, то урон увеличивается до 1d8 вместо 1d6.

Когда вы удачно взяли в Захват цель, вы можете нанести дополнительно 1d4 дробящего урона по захваченной цели. До того, как Захват закончится, вы также можете наносить этот урон существу каждый раз, когда попадаете по нему атакой ближнего боя.

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

Дополнительные варианты развития в классах

Класс	Уровень	Особенность	Опция	Изменение
Все классы	4+	Улучшение характеристик	Универсальность умений	Усиление
Бард	1	Бардовское вдохновение	Магическое вдохновение	Усиление
	1	Заклинания	Универсальность заклинаний	Усиление
	1	Заклинания	Заклинания барда	Усиление
Варвар	2	Чутье на опасность	Инстинкты выживания	Замена
	5	Быстрое перемещение	Инстинктивный прыжок	Замена
Воин	1	Боевой стиль	Возможности Боевого стиля	Усиление
	1	Маневры	Универсальность маневров	Усиление
	1	Маневры	Варианты маневров	Усиление
Волшебник	1	Заклинания	Универсальность фокусов	Усиление
	1	Заклинания	Заклинания волшебника	Усиление
Друид	1	Заклинания	Универсальность фокусов	Усиление
	1	Заклинания	Заклинания друида	Усиление
	2	Дикий облик	Дикий компаньон	Усиление
Жрец	1	Заклинания	Универсальность фокусов	Усиление
	1	Заклинания	Заклинания жреца	Усиление
	2	Проведение энергии	Проведение энергии: Поглощение божественной силы	Усиление
	8	Божественный удар	Благословенные удары	Замена
	8	Сильные заклинания	Благословенные удары	Замена
Колдун	1	Магия договора	Универсальность заклинаний	Усиление
	1	Магия договора	Заклинания колдуна	Усиление
	2	Потусторонние invocации	Возможности для Потусторонних invocаций	Усиление
	3	Магия договора	Возможности Магии договора	Усиление
Монах	1	Боевые искусства	Монашеское оружие	Усиление
	2	Ци	Усиленная ци атака	Усиление
	2	Ци	Особенности ци	Усиление
Паладин	2	Боевой стиль	Возможности Боевого стиля	Усиление
	2	Заклинания	Заклинания паладина	Усиление
	3	Проведение энергии	Проведение энергии: Поглощение божественной силы	Усиление
Плут	2	Хитроумное действие	Хитроумное действие: Прицеливание	Усиление
Следопыт	1	Исследователь природы	Искусный исследователь	Замена
	1	Заклятый враг	Заклятый противник	Замена
	2	Боевой стиль	Возможности Боевого стиля	Усиление
	2	Заклинания	Заклинания следопыта	Усиление
	2	Заклинания	Универсальность заклинаний	Усиление
	2	Заклинания	Фокусировка заклинаний	Усиление
	3	Первобытное чутье	Изначальное чутье	Замена
	10	Засада на виду	Исчезновение	Замена
	3	Спутник следопыта	Возможности для спутника следопыта	Усиление
Чародей	1	Заклинания	Заклинания чародея	Усиление
	1	Заклинания	Универсальность заклинаний	Усиление
	2	Источник магии	Возможности для Источника магии	Усиление
	3	Метамагия	Расширение возможностей метамагии	Усиление