

# Unearthed Arcana: Это старая Чёрная Магия

Сюжетная линия сезона *Ярость Демонов* проходит в Подземье, и Unearthed Arcana в этом месяце предлагает новые варианты демонических опций для вашей кампании. Во-первых, в этой статье представлен новый взгляд на расу Тифлингов. Разбив тифлингов из Книги Игрока на разновидности, можно дать доступ персонажам тифлингам к дьявольской или демонической родословной. Кроме того, новый набор заклинаний Вызова, позволяет призывать заклинателю демонов себе в помощь. Каждый тип демонов имеет свои собственные наклонности и особенности. Призванных в материальный мир демонов гораздо труднее контролировать, чем других существ, которых маг может вызвать.

## Вариант Тифлинга

Как указано в Книге Игрока, все представители расы тифлингов имеют какого-то дьявольского родоначальника. Следующие опции позволяют создать тифлинга с демонической связью. Все тифлинги получают следующие черты из Книги Игрока:

- Возраст
- Мировоззрение
- Размер
- Скорость
- Тёмное зрение

Следующие черты из Книги Игрока изменены:

- **Повышение характеристик.** Увеличьте Харизму на 2.
- **Языки.** Вы можете свободно разговаривать и писать на Общем.

## Подрасы

Этот вариант вводит новые субрасы тифлингов. Каждая субраса предлагает дополнительные черты. Черты, представленные в Книге Игрока - это адская родословная, приводится здесь для удобства.

## Инфернальный тифлинг

Инфернальный тифлинг опирается на мощь Девяти Адов и его дьявольских повелителей. Эти тифлинги имеют следующие дополнительные черты:

**Повышение характеристик.** Увеличьте Интеллект на 1.

**Адское сопротивление.** Как описано в *Книге Игрока*.  
**Дьявольское наследие.** Как описано в *Книге Игрока*.  
**Языки.** Вы можете свободно разговаривать и писать на Инфернальном.

## Абиссальный тифлинг

Все тифлинги с этой родословной ведут своё происхождение от демонов бездны.

Эти тифлинги имеют следующие черты:

Те же характеристики скорости, размера, веса, мировоззрение и темновиденье.

Адское сопротивление и Дьявольское наследие заменены на таланты предоставленные ниже.

**Повышение характеристик.** Увеличьте Телосложение на 1.

**Магия Абисса.** Каждый раз, когда вы закончите длительный отдых, вы получаете возможность разыграть заклинания и заговоры, определяемые случайным образом из короткого списка. На 1-м уровне, вы можете использовать заговор. Когда вы достигнете 3-го уровня, вам доступен 1-ый уровень заклинания. На 5-м уровне, заклинания 2 уровня. Вы можете использовать заклинание от этой особенности только один раз, пока вы не закончите следующий длительный отдых. Вы можете использовать заговоры как обычно. Для заклинания 1 уровня, чей эффект изменяется при сотворении из слота 2-го уровня или выше, вы используете заклинание, как будто с помощью слота 2 уровня. Заклинания 2-го уровня применяются как обычно. В конце каждого продолжительного отдыха, вы теряете заговоры и заклинания, предоставленные ранее этой особенностью, даже если Вы не использовали их. Замените эти заклинания на новые, совершив бросок по таблице заклинаний Абисса.

Совершите отдельный бросок для каждого доступного уровня заклинаний. Если выпадает то же заклинание или заговор, что и в конце вашего предыдущего длительного отдыха, бросьте снова, пока вы не получите другой результат.

## Тайная магия Абисса

д6 1й уровень	3й уровень	5й уровень
1 <i>Пляшущие огоньки</i>	<i>Огненные ладони</i>	<i>Изменить себя</i>
2 <i>Меткий удар</i>	<i>Очарование</i>	<i>Тьма</i>
3 <i>Свет</i>	<i>Волшебная стрела</i>	<i>Невидимость</i>
4 <i>Сообщение</i>	<i>Лечение ран</i>	<i>Левитация</i>
5 <i>Уход за умирающим</i>	<i>Жуткий смех</i>	<i>Зеркальный образ</i>
6 <i>Фокусы</i>	<i>Громовая волна</i>	<i>Паучье лазанье</i>

**Абисальная устойчивость.** Ваш максимум хитов увеличивается на половину вашего уровня (минимум 1).

**Языки.** Известные языки: Вы можете свободно разговаривать и писать на языке Бездны.

## Новые заклинания

Следующие новые заклинания Вызова появляются в списке заклинаний чародея и волшебника.

### Призыв Барлгура

*4 уровень, Вызов*

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С

Продолжительность: До 10 минут

Вы призываете Барлгура, который появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть. Барлгура исчезает, когда его хиты опустятся до 0 или когда заклинание заканчивается.

Барлгура враждебен ко всем, кто не является демонами. Барлгура имеет свою инициативу. В начале своего хода, он движется и атакует ближайшее существо не демона, которого он может почувствовать. Если два или более существ одинаково близки, он выбирает одно наугад. Если он не видит потенциальных врагов, Барлгура движется в случайном направлении в поисках врагов.

При произнесении заклинания, вы можете начертить круг на земле кровью разумных гуманоидов убитых в течение последних 24 часов. Круг достаточно большой, чтобы охватить ваше пространство. Вызванный Барлгура не может пересечь круг или атаковать кого-либо в нём во время действия заклинания.

### Призыв Хезроу

*7 уровень, Вызов*

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С, М (продукты питания стоимостью не менее 100 зм, которые пожирает Хезроу)

Продолжительность: концентрация, до 1 часа

Вы призываете Хезроу, который появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть. Хезроу исчезает, когда его хиты опустятся до 0 или когда заклинание заканчивается.

Хезроу имеет свою инициативу. Отношение Хезроу зависит от стоимости пищи, используемые в качестве компонента для этого заклинания. В начале хода Хезроу, ДМ делает скрытую проверку вашей харизмы с бонусом, равном стоимости еды, разделенной на 20. Сложность проверки начинается в 10 и увеличивается на 2 каждый раунд. Вы можете отдавать приказы Хезроу и он будет слушаться вас так долго, как вам удастся проходить проверки харизмы.

Если проверка терпит неудачу, заклинание больше не требует концентрации и демон больше не находится под вашим контролем. Затем Хезроу фокусируется на пожирании трупов которые видит. Если нет такой еды под рукой, он атакует ближайшее существо и ест все, что сумеет убить. Если его здоровье уменьшится до половины от максимума, он возвращается в Бездну.

При произнесении заклинания, вы можете начертить круг на земле кровью разумных гуманоидов убитых в течение последних 24 часов. Круг достаточно большой, чтобы охватить ваше пространство. Вызванный Хезроу не может пересечь круг или атаковать кого-либо в нём во время действия заклинания.

### Призыв младших демонов

*3 уровень, Вызов*

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С, М (флакон крови разумного гуманоида убитого в течение последних 24 часов)

Продолжительность: концентрация, до 1 часа.

Вы можете призвать до восьми Мансов или Дретчей, которые появляются в незаполненном пространстве, которое можно увидеть. Манс или Дретч исчезает, когда хиты опустятся до 0 или когда заклинание заканчивается.

Демоны враждебны всем существам. Бросьте инициативу при вызове демонов, как для

группы. Демоны атакуют ближайших не демонов в меру своих возможностей. При произнесении заклинания, вы можете начертить круг на земле, кровью использованной в качестве материального компонента. Круг достаточно большой, чтобы охватить ваше пространство. Призываемые демоны не могут пересечь круг или нацелиться на кого-либо в нём во время действия заклинания. Материальная составляющая, используемая таким образом, поглощается. *На более высоких уровнях:* Когда вы произносите это заклинание, используя слот заклинания 6-го или 7-го уровня, вы призываете шестнадцать демонов. Если вы применяете это заклинание, используя слот 8-го или 9-го уровня, вы призываете тридцать два демона.

## Призыв Теневого демона

*4 уровень, Вызов*

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С, М (флакон крови разумных гуманоидов убитых в течение последних 24 часов)

Продолжительность: концентрация, до 1 часа

Вы призываете Теневого демона, который появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть. Теневой демон исчезает, когда его хиты опустятся до 0 или когда заклинание заканчивается.

Сделайте бросок инициативы для демона. Вы можете отдавать приказы демону, и он повинует, пока может напасть на существо в каждом из раундов и не начинает свой ход в зоне яркого света. Если какое-либо из этих условий не выполняется, Теневой демон сразу делает встречную проверку харизмы. Если Вы не проходите её, заклинание больше не требует концентрации и демон больше не находится под вашим контролем. Демон автоматически преуспевает в проверке, если удаляется больше, чем на 100 футов от вас.

При произнесении заклинания, вы можете начертить круг на земле кровью разумных гуманоидов убитых в течение последних 24 часов. Круг достаточно большой, чтобы охватить ваше пространство. Вызванный Теневой демон не может пересечь круг или атаковать кого-либо в нём во время действия заклинания.

## Призыв Врока

*5 уровень, Вызов*

Время накладывания: 1 действие

Дальность: 60 футов

Компоненты: В, С, М (драгоценный камень стоимостью не менее 100 зм, который заклинание потребляет)

Продолжительность: концентрация, до 1 часа

Вы призываете Врока, который появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть. Врок исчезает, когда его хиты опустятся до 0 или когда заклинание заканчивается.

Отношение Врока зависит от ценности камня используемого как материальный компонент для этого заклинания. Совершите бросок инициативы для Врока. В начале хода демона, ДМ делает скрытую проверку вашей Харизмы, добавляя бонус, равный стоимости драгоценного камня, разделенной на 20. Проверка начинается со сложностью 10 и увеличивается на 2 каждый раунд. Вы можете приказывать Вроку, и он слушаться вас так долго, пока вам удаётся проходить проверки харизмы.

Если проверка терпит неудачу, заклинание больше не требует концентрации и Врок больше не под вашим контролем. Врок не предпринимает никаких действий до его следующего хода и использует свою телепатию, чтобы сказать любому существу, которое он может увидеть, что он будет воевать в обмен на сокровища. Существо, которое даст Вроку самый дорогой драгоценный камень, может командовать им следующие 1d6 раундов. В конце того времени, он снова предлагает сделку. Если никто не предлагает Вроку сокровище, прежде чем его следующий ход начнётся, он нападает на ближайшее существо 1d6 раундов, прежде чем вернуться в Бездну.

При произнесении заклинания, вы можете начертить круг на земле кровью разумных гуманоидов убитых в течение последних 24 часов. Круг достаточно большой, чтобы охватить ваше пространство. Вызванный Врок не может пересечь круг или атаковать кого-либо в нём во время действия заклинания.

*Перевод: Константин Савченко и*

*Айвендил*

*23.02.2017*