



[dungeonsanddragons.ru](http://dungeonsanddragons.ru)  
[https://vk.com/dungeons\\_ru](https://vk.com/dungeons_ru)

D&D в Великом Новгороде  
[https://vk.com/dnd\\_53](https://vk.com/dnd_53)

Перевод: Роман Гуревич  
Оригинал опубликован 7.11.16

# ПЕРВОБЫТНЫЕ ПУТИ ВАРВАРОВ

На третьем уровне варвар получает черту Первобытный Путь. Ниже представлены три новых опции этой черты: Путь Предка-Хранителя, Путь Герольда Бури и Путь Фанатика.

## ТЕСТОВЫЙ МАТЕРИАЛ

Данный материал представлен для плейтестинга и для подачи новых идей для вашего воображения. Игromеханическая информация представлена в форме рабочего проекта, пригодного к использованию в вашей кампании, но до конца не оттестирована. Этот материал не является частью официальных правил. По этой причине данный материал не разрешен к использованию в рамках Лиги Приключенцев.

## Путь Предка-Хранителя

Некоторые варвары происходят из культур, где почитают своих предков. Эти племена учат своих воинов, что ушедшие остаются в этом мире в качестве могучих духов, которые могут направлять и защищать живущих. Когда варвары, следующие этому пути, впадают в ярость, они пересекают барьер между нашим миром и миром духов и вызывают к таким духам-хранителям за помощью.

Варвары, которые призывают их предков-хранителей, сражаются, чтобы защищать свое племя и своих союзников. С помощью духов они могут мешать своим врагам даже в то время, когда обрушивают на них сокрушительные удары.

Чтобы укрепить связь со своими предками-хранителями, варвары, следующие этому пути, покрывают себя искусными татуировками, славящими деяния их предков. Эти татуировки рассказывают эпические саги о победах над ужасными монстрами и прочими внушающими страх соперниками.

## Древние Защитники

После того, как вы выбираете это путь на 3м уровне, призрачные воины появляются, когда вы впадаете в ярость. Эти воины отвлекают выбранного вами противника и мешают ему избежать вас. Пока вы в ярости, вы можете бонусным действием выбрать одно существо, которое вы можете видеть, в пределах 5 футов от себя. До начала вашего следующего хода или окончания ярости выбранное существо получает помеху на любой бросок атаки, который не нацелен на вас. И если существо предпримет «Отступление» в пределах 5 футов от вас его скорость будет снижена вдвое до конца его хода.

## Щит Предков

Начиная с 6го уровня духи-защитники, помогающие вам, предоставляют защиту и вашим союзникам. Если вы в ярости, и любой ваш союзник, которого вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас получает дробящий, колющий или режущий урон, вы можете реакцией передать свое сопротивление к этим видам урона ему. Сопротивление применяется к получаемому урону. До начала вашего следующего хода ваш союзник сохраняет это сопротивление, а вы теряете, если не получаете его из источников, отличных от ярости.

## Совет Предков

На десятом уровне вы получаете способность советоваться с духами ваших предков. Прямо перед тем как вы сделаете проверку Мудрости или Интеллекта, вы можете получить преимущество к этому броску. Вы можете использовать эту способность 3 раза, и восстановить потраченные использования на длинном отдыхе.

## Мстительные Предки

На 14ом уровне духи ваших предков становятся достаточно сильными, чтобы атаковать вашего врага. Когда вы или ваш союзник, которого вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас, получает урон от атаки ближнего боя, если вы при этом в ярости, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы нанести атакующему 2к8 урона силовым полем благодаря духам предков.

## Путь Герольда Бури

Типичные варвары служат прибежищем гнев, обитающему в глубине их душ. Их ярость дает им невероятную силу, стойкость и скорость. Варвары же, следующие пути Герольда Бури, учатся вместо этого трансформировать свой гнев в мантию дикой магии, кружащей вокруг них. В гневе варвар этого пути соединяется с природой, порождая мощные магические эффекты.

Герольды бури - обычно элитные чемпионы, тренирующиеся с друидами, рейнджерами и прочими поклявшимися защищать природу. Некоторые герольды бури оттачивают свое мастерство в элитных ложах, основанных в регионах, сокрушаемых бурями: в ледяных высях на краю мира или в глубине горячайших пустынь.

## Буря Гнева

Когда вы выбираете этот путь на 3м уровне, выберете один из следующих вариантов: пустыня, море или тундра. Местность, которую вы выберете, формирует природу бури, которую вы призываете в ярости.

Пребывая в ярости, вы излучаете ауру с радиусом 10 футов, эффекты которой зависят от выбранной вами местности.

**Пустыня.** Любой враг, заканчивающий ход в вашей ауре, получает урон огнем равный 2 + ваш уровень варвара, деленный на 4.

**Море.** В конце каждого своего хода вы можете выбрать существо в пределах вашей ауры, отличное от вас. Цель должна сделать спас-бросок по Ловкости Сл 8 + ваш модификатор Конституции. Цель получает 2кб урона электричеством при проваленном броске и половину при успехе. Урон возрастает до 3кб на 10ом уровне и до 4кб на 15ом.

**Тундра.** Любой враг, заканчивающий ход в вашей ауре, получает урон холодом равный 2 + ваш уровень варвара, деленный на 4.

## Штормовая Душа

На 6ом уровне ваша связь с силой бури дает вам дополнительные способности, основанные на выбранном на 3м уровне типе местности.

**Пустыня.** Вы получаете сопротивление к урону огнем и

не страдаете от эффектов экстремальной жары.

**Море.** Вы получаете сопротивление к урону электричеством и можете дышать под водой.

**Тундра.** Вы получаете сопротивление к урону холодом и не страдаете от эффектов экстремального холода.

## Щит бури

На 10ом уровне вы учитесь использовать свое владение бурей, чтобы защищать ваших союзников. Пока вы в ярости, союзники в пределах вашей ауры получают преимущества, даруемые вашей чертой Штормовой Души.

## Гнев Бури

На 14ом уровне мощь призываемой вами бури вырастает еще сильнее.

**Пустыня.** Земля вокруг вас становится как зыбучий песок. Любой противник, пытающийся пройти более 5 футов за ход по земле в пределах вашей ауры, должен сделать спас-бросок по Силе (Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Конституции). При провале скорость существа падает до 0 до его следующего хода.

**Море.** Ревущие ветра рвут всё вокруг вас. Любое существо в пределах вашей ауры, по которому вы попали атакой, должно сделать спас-бросок Силы (Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы) или будет опрокинуто навзничь.

**Тундра.** Воздух вокруг вас замедляет ваших противников. Пространство в пределах вашей ауры считается труднопроходимой местностью для ваших противников.

## Путь Фанатика

Некоторые божества вдохновляют своих последователей вводить себя в свирепый боевой раж. Такие варвары — фанатики, воины, которые преобразуют свой гнев в могущественную демонстрацию божественной мощи.

Множество богов в мирах ДнД вдохновляют своих последователей принимать этот путь. Темпус из Забытых Королевств или Гектор или Эритнул в Грейхоуке - отличные примеры. В целом, боги, которые вдохновляют фанатиков, - это боги войны, разрушения и насилия. Не все они злые, но мало кто из них добр.

## Божественный Гнев

Начиная с выбора на 3м уровне этого пути, вы можете послужить проводником божественного гнева, когда впадаете в ярость. Если вы делаете это, вы становитесь окружены аурой божественной мощи, пока ярость не закончится. До этого в конце каждого вашего хода каждое существо в пределах 5 футов от вас получает 1к6 + ваш уровень варвара/2 урона. Урон некротический или светом, тип урона вы выбираете при получении этой черты.

## Воин Богов

Начиная 3го уровня ваша душа отмечена для вечной битвы. Если единственный эффект заклинания — вернуть вас к жизни (но не нежитью), заклинателю не требуются материальные компоненты, чтобы наложить его на вас.

## Концентрация Фанатика

На 6ом уровне божественная сила, что питает вашу ярость, может защитить вас от вреда. Если вы провалили спас-бросок, пребывая в ярости, вы можете вместо этого реакцией сделать его успешным. Но это немедленно закончит вашу ярость, и вы не сможете начать новую, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

## Фанатичное Присутствие

На 10ом уровне вы обучаетесь использовать божественную силу, чтобы вдохновлять на фанатизм других. Действием вы воете в гневе и испускаете боевой клич, наполненный божественной энергией. Каждый союзник в пределах 60 футов получает преимущество на броски атак

и спас-броски до начала вашего следующего хода.

## Ярость Превыше Смерти

Начиная с 14 уровня божественная сила, что питает вашу ярость, позволяет вам игнорировать смертельные удары.

Пока вы в ярости, опускание хитов до 0 не заставляет вас потерять сознание. Вы по-прежнему должны делать спас-броски от смерти, и наносимый вам урон производит обычные эффекты урона, наносимого персонажу, находящемуся в 0 хитов. Но даже если вы должны умереть от провала спас-бросков от смерти, вы не умрете, пока не закончится ваша ярость.