

Unearthed Arcana: Жрец, Друид и Волшебник

Этот документ даст вам новые возможности для развития персонажа в классах Жрец, Друид 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.

Божественный домен

На 1 уровне жрец получает особенность — Божественный домен. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Домен Сумерек.

Домен Сумерек

Домен Сумерек главенствует над переходом и взаимодействием света и тьмы. Это время отдыха и комфорта, но также некая граница между безопасностью и неизвестностью. Божества исцеления и отдыха (Болдрей, Гестия, Мишакал и Пэлор), смелости и защиты (Дол Ара, Хажам, Хельм и Ильмантер), путешествий и переходов (Фарлахн, Гермес, Королева Воронов, Странник), ночи и снов (Селестиан, Морфей, Нат и Силунэ) могут даровать своим жрецам Домен Сумерек. Жрецы, которые служат подобным божествам, отважны. Они погружаются во тьму и держат ее опасности в узде, а также приносят успокоение тем, кто потерялся на пути к свету.

Заклинания Домена Сумерек

| Уровень жреца | Заклинание |
|---------------|-----------------------------------|
| 1 | Огонь фей, Усыпление |
| 3 | Тьма, Невидимость |
| 5 | Аура живучести, Леомундова хижина |
| 7 | Аура жизни, Высшая невидимость |
| 9 | Круг силы, Вещий сон |

Дополнительные возможности

1 уровень, особенность Домена Сумерек

Вы получаете владение воинским оружием и тяжелой броней.

Глаза ночи

1 уровень, особенность Домена Сумерек

Ваши глаза получили благословение, что позволяет вам видеть даже в полной темноте. Вы получаете темное зрение без ограничений на дистанцию. Вы можете видеть в приглушенном свете также, как при ярком свете, а во тьме — также как при приглушенном свете.

В качестве действия вы можете магическим образом наделить этой способностью любое количество персонажей в пределах 10 футов от вас. Этот эффект длится 10 минут. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Благословение бдительности

1 уровень, особенность Домена Сумерек

Ночь научила вас быть бдительным. В качестве действия вы можете прикоснуться к существу (включая себя) и дать ему преимущество на совершение следующего броска Инициативы. Это преимущество пропадает сразу после броска или если эта способность была использована повторно.

Божественный канал: Святилище Сумерек

2 уровень, особенность Домена Сумерек

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы укрепить ваших союзников при помощи успокоения сумерек.

В качестве действия, вы показываете священный символ, и сумеречная сфера исходит от вас. Вы являетесь центром сферы, а сама сфера имеет радиус 30 футов. Сфера наполнена приглушенным светом. Сфера движется вместе с вами, а продолжительность ее действия составляет 1 минуту, или до тех пор, пока вы не будете недееспособны или мертвы. Каждый раз, когда существо (включая вас) заканчивает свой ход в пределах сферы, вы можете даровать этому существу одно из описанных ниже преимуществ:

- Даровать 1d8 временных пунктов здоровья;
- Завершить действие эффекта очарования или испуга;

Пояснение правил: Временные пункты здоровья не складываются

Если у вас уже есть временные пункты здоровья, и вы получаете их снова, вы не складываете их вместе, если конкретное правило не говорит обратного.

Вместо этого вы решаете, какие временные пункты здоровья оставить. Больше информации о временных пунктах здоровья вы найдете в Глава 9 в «Книге Игрока».

Шаги смелых

6 уровень, особенность Домена Сумерек

Вы черпаете силу из своей связи с сумерками. Вы считаете себя как дома, находясь в объятиях тьмы, получая следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество для прохождения Испытаний против испуга;
- Если вы находитесь в приглушенном свете или в темноте, вы можете использовать бонусное действие и магическим образом дать себе скорость полета, равную вашей скорости ходьбы, до конца вашего следующего хода.

Божественный удар

8 уровень, особенность Домена Сумерек

Вы получаете возможность усиливать свое оружие божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попали по существу атакой оружием, вы можете сделать так, что эта атака нанесет дополнительно 1d8 психического урона. Когда вы достигаете 14 уровня, урон увеличивается до 2d8.

Полуночная пелена

17 уровень, особенность Домена Сумерек

Вы можете использовать окутывающую вас силу ночи, чтобы защитить своих союзников и помешать противникам. Каждый раз, когда вы применяете заклинание Тьма, используя ячейку заклинаний, вы можете выбрать количество существ, которых вы можете видеть (включая себя), равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Выбранные вами существа могут видеть сквозь тьму.

Круг Друидов

На 2 уровне друид получает особенность — Круг Друидов. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Круг Дикого Огня.

Круг Дикого Огня

Друиды, являющиеся членами Круга Дикого Огня, понимают необходимость разрушения на примере того, как лесные пожары помогают расти лесу. Эти друиды связывают себя с первобытными духами, которые склонны к разрушениям. Это позволяет друидам использовать свои силы для создания контролируемого огня, который помогает флоре и фауне расти.

Заклинания Круга

2 уровень, особенность Круга Дикого Огня

Вы установили мистическую связь с Духом Дикого Огня, первобытным существом созидания и разрушения. Ваша связь с этим существом дает вам доступ к определенным заклинаниям. На 2 уровне вы изучаете заговор Огненный снаряд.

Когда вы достигаете определенного уровня в этом классе, то получаете доступ к заклинаниям, указанным в таблице ниже. Как только вы получаете доступ к этим заклинаниям, они считаются всегда подготовленными и не учитываются в общем количестве подготовленных на день заклинаний. Если вы получаете доступ к заклинанию, которого нет в списке заклинаний друида, оно считается заклинанием друида для вас.

Заклинания Круга Дикого Огня

| Уровень друида | Заклинание |
|----------------|------------|
|----------------|------------|

| | |
|---|--|
| 3 | Обнаружение растений или животных, Палящий луч |
| 5 | Огненный шар, Рост растений |
| 7 | Аура жизни, Огненный щит |
| 9 | Небесный огонь, Оживление |

Призыв Дикого Огня

2 уровень, особенность Круга Дикого Огня

Вы можете призвать первобытного духа, связанного с вашей душой. В качестве действия вы можете потратить одно из своих применений Дикого облика, чтобы призвать первобытного духа вместо принятия животной формы.

Дух появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас. В момент появления духа каждое существо в пределах 10 футов от духа (кроме вас) должно преуспеть в Испытании по Ловкости против

Сложности ваших заклинаний. В случае провала оно получит 2d10 урона огнем.

Дикий Огонь дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также исполняет ваши команды. Ниже вы найдете блок характеристик Дикого Огня. Вы сами определяете внешний вид Дикого Огня. Некоторые духи выглядят как гуманоидная форма в виде кривых веток в огне, а другие похожи на зверей, объятых пламенем.

В бою Дикий Огонь имеет такую же Инициативу, что и вы, однако его ход наступает сразу же после вашего. Единственное действие, которое может совершать Дикий Огонь в свой ход, это Уклонение. Если вы потратите в свой ход бонусное действие на отдание приказа, то дух может выполнить одно из указанных в блоке характеристик действий, или Рывок, Отход, Помощь и Засада.

Дикий Огонь существует 1 час, до того, как его здоровье упадет до 0, или пока вы не используете Дикий облик повторно.

Дух Дикого Огня

Маленький элементаль, любое хаотичное мировоззрение

Класс Брони 13 (естественная броня)

Пункты здоровья равные модификатору Выносливости Духа Дикого Огня + вашему модификатору Мудрости + пятикратному значению вашего уровня в этом классе
Скорость 20 фт., полет – 30 фт. (парение)

| СИЛ | ЛОВ | ВЫН | ИНТ | МУДР | ХАР |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) | 15 (+2) | 11 (+0) |

Испытания ЛОВ +4, ВЫН +4, МУДР +4

Навыки Природа +4

Иммунитет к урону Огонь

Иммунитет к состояниям Очарован, испуг, схвачен, упал ничком, опутан

Чувства Темное зрение 60 фт., пассивное Внимание 12

Языки понимает язык, на котором вы говорите

Связь души. Упомянутые ниже значения увеличиваются на 1, когда ваш Бонус умений увеличивается на 1: бонус к навыку и Испытаниям выше; бонус к попаданию и урону от Огненного росток; бонусный урон от Телепортации фей.

Действия (требуют вашего бонусного действия)

Огненный росток. Атака оружием дальнего боя: +4 к попаданию, дистанция 30 фт., одна цель, которую вы можете видеть. Попадание: 1d6 + 2 урона огнем.

Телепортация фей (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): Дух и каждое согласное существо по вашему выбору в 5

футах от него телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Каждое существо в пределах 10 футов от того места, где находился дух до телепортации, должно преуспеть в Испытании по Ловкости против Сложности ваших заклинаний или получит 1d6 + 2 урона огнем.

Усиленная связь

6 уровень, особенность Круга Дикого Огня

Связь с первобытным духом усиливает ваши разрушающие и восстанавливающие заклинания. Каждый раз, когда вы используете заклинание, которое наносит урон огнем или восстанавливает пункты здоровья, и Дух Дикого Огня призван вами, совершите бросок d8 и прибавьте выпавшее значение в качестве бонуса к одному броску заклинания.

Дополнительно, когда вы используете заклинание с радиусом действия, но не на себя, центром действия этого заклинания можете выступать вы или Дух Дикого Огня.

Пламя жизни

10 уровень, особенность Круга Дикого Огня

Вы получаете способность обращать смерть в огонь живительной силы. Когда Маленькое или большое существо, которое вы можете видеть, умирает в пределах 30 футов от вас, вы можете потратить реакцию, чтобы первобытные огни вырвались из тела. Когда существо, которое вы можете видеть, касается этого пламени, существо восстанавливает здоровье или получает урон огнем (на ваш выбор) в размере 2d10 + ваш модификатор Мудрости. Это пламя исчезает спустя 1 минуту, или когда существо касается его.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все затраченные использования после продолжительного отдыха.

Пылающая стойкость

14 уровень, особенность Круга Дикого Огня

Связь с вашим духом становится настолько сильной, что даже смертельные удары лишь укрепляют вас. Если ваши пункты здоровья падают до 0, и вы не умираете сразу же, вместо этого ваши пункты здоровья падают до 1. Вы также получаете количество временных пунктов здоровья, равное пятикратному значению вашего уровня друида. Также каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, получает 2d10 + ваш уровень друида урона огнем.

Используя эту способность, вы сможете повторно применить ее только после продолжительного отдыха.

Магические традиции

На 2 уровне волшебник получает особенность — Магическая традиция. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Ономансия [Поясню здесь про перевод. Есть раздел языкознания, который называется Ономастика. Он занимается изучением языков. Однако окончание –ика выглядит научно, а –сия — магически. Поэтому пусть такого слова и нет, но в нашем случае оно лучше подойдет].

Ономансия

Те, кто практикуют магию, хорошо знают о силе слова. Однако волшебники, следующие по пути Ономансии, используют свою магию для манипуляции словами, которые охватывают саму суть существования. Ономанты расширяют свое изучение внутри самого языка в попытках найти нити, в которых заключена магическая важность, вплетенная в имена. Они ищут нечто, что выделяется в Мультивселенной и отличается от всего, что создано вокруг нее.

Это отличие создает силу, в которую и пытаются проникнуть ономанты. Проговорив истинное имя цели, заклинание волшебника проскальзывает через щели в защите, обращаясь к естественным силам настоящего имени. Чтобы защититься от подобного, волшебники, следующие по этому пути, часто скрывают свое истинное имя и, как правило, берут псевдонимы или прозвища.

Истинные имена

Ономансия, или магия имен, — это метод применения заклинания, в котором используется истинное имя существа для усиления эффекта заклинания. Истинное имя — это то имя, с которым сознательное существо идентифицирует себя. Это может имя, данное существу при рождении, или же то, которое существо выбрало себе само в дальнейшей жизни. Какое бы ни было у него происхождение, самый простой способ узнать истинное имя — это подумать правдиво о себе и про себя сказать: «Меня зовут...». Ваше истинное имя — это то, чем заканчивается это предложение.

Вы можете попытаться скрыть свое истинное имя при помощи псевдонима, однако вы должны быть осторожны, чтобы это не настоящее имя не засело глубоко в вашей душе. Если не настоящее имя становится лучшим выражением того, кем вы являетесь сейчас, то оно становится вашим истинным именем. Изменение истинного имени никогда не бывает легким процессом. Это

происходит с течением времени, пока имя не становится истинным для самого существа.

Если подвести итог, то существо обладает истинным именем, если оно понимает как минимум один язык или имеет мировоззрение.

Дополнительные возможности

2 уровень, особенность Ономансии

Вы изучаете один язык на ваш выбор, а также получаете навык владения инструментами каллиграфа.

Извлечение имени

2 уровень, особенность Ономансии

Вы можете магическим образом заставить существо рассказать вам свое истинное имя. В качестве бонусного действия выберите существо, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас. Существо должно пройти Испытание по Мудрости против Сложности ваших заклинаний. При успешном прохождении Испытания вы замечаете, что ваша попытка провалилась, и вы больше не можете использовать эту особенность на это существо. При проваленном Испытании существо считается очарованным вами до конца вашего следующего хода. Вы также ментальным образом узнаете имя очарованной цели или тот факт, что у цели нет имени.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Судьбоносные слова

2 уровень, особенность Ономансии

Вы можете подчинить магию таким образом, чтобы помочь или помешать существам при помощи силы их истинных имен. Вы также можете использовать эти имена в качестве якорей для влияния на тех, кто находится рядом с существами. Заклинания Порча и Благословение считаются заклинаниями волшебника для вас. Вы добавляете их в книгу заклинаний. Эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас и не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний на день.

Вы можете использовать эти заклинания без затрат ячейки заклинания, если произнесете истинное имя цели заклинания во время произнесения магических слов. Вы можете использовать эти заклинания подобным образом количество раз, равное вашему показателю

Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Слова силы: Отклик

6 уровень, особенность Ономансии

Вы изучаете слова силы, которые называются Откликами. Они позволяют вам сплести заклинания с использованием истинного имени цели.

Известные Отклики. Когда вы получаете эту особенность, вы изучаете два Отклика по вашему выбору. Они описаны ниже. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один известный Отклик на другой.

Использование Отклика. Вы можете использовать один Отклик во время применения заклинания волшебника за счет ячейки заклинания и произнесения истинного имени цели. Произнесение имени считается частью сотворения заклинания.

Вы можете использовать Отклики количество раз, равное половине вашего уровня волшебника (округленного вниз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Отклики на выбор. Ниже вы найдете Отклики, доступные на ваш выбор:

Поглощение. Когда вы применяете заклинание, которое наносит урон цели, имя которой вы назвали, вы получаете 3d6 временных пунктов здоровья. Количество временных пунктов здоровья увеличивается на 1d6, когда вы достигаете 10 (4d6) и 14 (5d6) и уровней.

Опустошение. Если заклинание требует от цели, имя которой вы назвали, прохождения Испытания, это существо получает помеху на прохождение первого Испытания против этого заклинания.

Растворение. Первый раз, когда существо, имя которого вы произносите, получает урон от заклинания, это существо получает дополнительно 2d8 урона силовым полем. Дополнительный урон увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 10 (3d8) и 14 (4d8) уровней.

Аннулирование. Если цель, имя которой вы произносите, находится под эффектами другого заклинания, вы узнаете, что это за заклинания. Вы можете предпринять попытку завершить действие одного из этих заклинаний, успешно пройдя проверку по Интеллекту против Сложности 10 + уровень выбранного вами заклинания.

Контролирование. Первый раз, когда существо, имя которого вы называете, получает урон от вашего заклинания, вы можете сбить цель с ног (цель упадет ничком) или поднять ее вверх на 10 футов, или же подтянуть на это же расстояние ближе к вам или, наоборот, оттолкнуть от вас.

Сочувствие. Если вы произносите имя цели, которая находится в пределах действия заклинания, вы можете направить на нее заклинание даже если не видите ее или же она имеет полное укрытие против вашего заклинания.

Неумолимое произношение

10 уровень, особенность Ономансии

Вы изучаете два новых Отклика из особенности Слова силы: Отклик.

Безжалостные слова

14 уровень, особенность Ономансии

Вы нашли способ обхода защиты от определенного типа урона того существа, истинное имя которого вы знаете. Когда вы применяете заклинание, которое наносит урон цели, при этом произнеся ее истинное имя в качестве части применения заклинания, вы можете сделать так, что заклинание нанесет психический урон или урон силовым полем вместо обычного типа урона.

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