

# Unearthed Arcana: Варвар и Монах

Этот документ даст вам новые возможности для развития персонажа в классах Варвар и Монах.

## 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.

## Путь дикости

На 3 уровне варвар получает особенность — Путь Дикости. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Путь Дикой Души.

### Путь Дикой Души

Королевство Фей изобилует красотой, непредсказуемыми эмоциями и безудержной магией. Варвар, подвергнувшийся влиянию Королевства Фей, очень чутко ощущает эмоции, а сама магия насыщает его тело.

### Особенности Пути Дикой Души

Уровень варвара	Особенность
3 уровень	Потаенная магия, Всплеск дикости
6 уровень	Магический запас
10 уровень	Магический выпад
14 уровень	Хаотичная ярость

### Потаенная магия

На 3 уровне ваше тело реагирует на присутствие магии. Вы можете применять заклинание обнаружение магии без затрат материальных компонентов или ячеек заклинаний. Выносливость — ваша основная характеристика для этого заклинания. Вы тускло светитесь тем цветом, какой школы будет обнаружена магия (вы сами выбираете цвета).

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

## Всплеск дикости

Начиная с 3 уровня, магия исходит из вашего тела, когда вы впадаете в ярость. Когда вы входите в состояние ярости, бросьте кость согласно таблице Всплеска дикости ниже, для определения произведенного магического эффекта.

Если Всплеск дикости требует совершения Испытания, то его сложность будет равна 8 + Бонус умений + ваш модификатор Выносливости.

## Таблица Всплеска дикости

### d8 Эффект

- 1 Некротическая энергия вырывается из вашего тела. Каждое существо в радиусе 30 футов от вас получает 1d10 некротического урона. Вы также получаете временные пункты здоровья, равные суммарному урону по существам от этого эффекта.
- 2 Вы телепортируетесь на расстояние до 20 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. До тех пор, пока ваша ярость не закончится, вы можете активировать этот эффект вновь в свой ход при помощи бонусного действия.
- 3 Вы создаете 1d4 нематериальных духов вокруг вас, которые выглядят как флампы, в незанятых пространствах вокруг вас на расстоянии 30 футов. Каждый дух незамедлительно летит на расстояние 30 футов в случайном направлении. В конце вашего хода все духи взрываются. Каждое существо в пределах 5 футов от духа или нескольких духов должно преуспеть в Испытании по Ловкости или получить 2d8 урона силовым полем.
- 4 Магическая энергия окутывает вас. До тех пор, пока ваша ярость не закончится, вы получаете +2 к Классу Брони. Каждый раз, когда существо в пределах 10 футов от вас попадает по вам атакой, это существо получает количество урона силовым полем, равное вашему модификатору Выносливости.
- 5 Растительная жизнь временно вырастает вокруг вас. До тех пор, пока не закончится ваша ярость, местность в пределах 10 футов от вас будет считаться труднопроходимой.
- 6 Магическая энергия проникает в умы тех, кто окружает вас. Каждое существо в пределах 30 футов от вас должно преуспеть в Испытании по Мудрости или вы увидите отрывки мыслей того, как это существо будет атаковать вас. Результатом провала

Испытания будет помеха на совершение атаки по вам до начала вашего следующего хода.

- 7 Тени окружают оружие по вашему выбору, которое вы держите в руках. До тех пор, пока ваша ярость не закончится, ваше оружие наносит психический урон вместо дробящего, рубящего или колющего. Оно также получает свойство легкое и свойство метательное на 20 футов в нормальном радиусе и 60 футов в максимальном радиусе. Если вы уронили это оружие или бросили его, оружие исчезает и появляется вновь, но уже в ваших руках в конце вашего хода.
- 8 Луч яркого света шириной 5 футов и на 60 футов дистанции вырывается из вашей груди. Каждое существо в этой линии должно преуспеть в Испытании по Выносливости или получить 2d8 урона светом, а также получить состояние ослеплен до начала вашего следующего хода.

## Магический запас

На 6 уровне вы способны передавать магию, бурлящую в вас, другим существам. В качестве действия вы можете коснуться существа и бросить 1d4. Существо восстанавливает потраченную ячейку заклинания. Количество, выпавшее на кости, указывает уровень восстанавливаемой ячейки заклинаний. Если существо, которое вы коснулись, не может восстановить ячейку заклинаний этого уровня, вместо этого существо получает количество временных пунктов здоровья, равное пятикратному значению на кости.

Вы получаете урон силовым полем, равный пятикратному значению на кости.

Когда вы достигаете 14 уровня, кость для определения уровня ячейки заклинаний увеличивается до 1d6.

## Магический выпад

На 10 уровне магия, бурлящая в вашей душе, вырывается наружу. Когда существо вынуждает вас пройти Испытание, пока вы находитесь в ярости, вы можете использовать реакцию и нанести ему 3d6 урона силовым полем.

## Хаотичная ярость

На 14 уровне вы становитесь источником дикой магии, пока вы находитесь в ярости. В качестве бонусного действия вы можете перебросить кость по таблице Дикого всплеска, заменив изначальный эффект тем, который выпал при перебросе.

## Монастырская традиция

На 3 уровне монах получает особенность — Монастырская традиция. Ниже вы найдете один из доступных вариантов, который носит название Путь Астрального Тела.

### Путь Астрального Тела

Монахи Пути Астрального Тела ведут внутреннюю борьбу со своим Ци. Они видят свою мистическую энергию как проявление их истинной формы — астрального тела. Эта форма может быть как силой добра, так и силой разрушения. Некоторые монастыри тренируют своих учеников либо для того, чтобы обуздать свою природу, либо чтобы принять ее порывы.

### Создание Астрального Тела

Астральное Тело — это полупрозрачное воплощение души и тела монаха. В результате само Астральное Тело является отражением разума монаха, который проявляет его. Ваше Астральное Тело может выглядеть как рыцарь-гуманоид с огромным мечом и скрытым под маской лицом. Оно также может быть золотой металлической формой с тонкими руками как у модронов.

Когда вы будете выбирать этот путь, придумайте особенность, которая будет определять вашего монаха. Одержим ли он чем-то? Ведет ли его справедливость или собственные помыслы? Каждая из этих мотиваций может проявляться в вашем Астральном Телe.

### Особенности Пути Астрального Тела

Уровень монаха	Особенность
3	Руки Астрального Тела
6	Лицо Астрального Тела
11	Пробуждение Астрального Тела
17	Завершенное Астральное Тело

### Руки Астрального Тела

На 3 уровне ваше мастерство во владении Ци позволяет вам призвать частичку вашего Астрального Тела. В ваш ход в качестве бонусного действия вы можете потратить 2 единицы Ци, чтобы призвать Руки Астрального Тела на 10 минут. Эти астральные Руки появляется на уровне ваших плеч. Вы определяете то, как будут выглядеть руки вашего Астрального Тела, на основе качеств вашего персонажа.

Когда вы призываете Руки Астрального Тела, то получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать модификатор Мудрости вместо модификатора Силы, когда совершаете проверки по Силе или проходите Испытания по Силе.
- Руки Астрального Тела считаются оружием монаха и обладают досягаемостью 10 футов. Руки наносят некротический урон или урон светом (на ваш выбор). Когда вы атакуете этими Руками, вы можете использовать свой модификатор Мудрости вместо модификатора Силы или Ловкости для определения броском на попадание и урон.
- Сразу же после того, как вы используете Действие Атака вашими Руками Астрального Тела в свой ход, вы можете совершить одну дополнительную атаку Руками Астрального Тела в качестве бонусного действия. Количество дополнительных атак увеличивается, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе: до двух атак на 11 уровне и до трех атак на 17 уровне.

## Лицо Астрального Тела

Начиная с 6 уровня, вы можете призывать Лицо Астрального Тела. В свой ход вы можете потратить 1 единицу Ци в качестве бонусного действия или в качестве части действия призыва Рук Астрального Тела, чтобы призвать Лицо Астрального Тела на 10 минут. Лицо Астрального Тела скрывает ваше лицо как маска или шлем. Вы определяете то, как будут выглядеть руки вашего Астрального Тела, на основе качеств вашего персонажа.

Когда ваше Лицо призвано, вы получаете следующие преимущества:

- **Мудрость духа.** Вы получаете преимущество при проверках Проницательности (Мудрость) и Запугивании (Харизма);
- **Астральный взгляд.** Вы можете свободно видеть в темноте, как магически, так и не магически, на расстоянии 120 футов.

## Пробуждение Астрального Тела

Начиная с 11 уровня, вы можете подчерпнуть еще больше сил из Астрального Тела. В то время, пока вы призвали Руки Астрального Тела и Лицо Астрального Тела, вы получаете следующие преимущества:

- **Отражение энергии.** Когда вы получаете урон кислотой, огнем, холодом, молнией или силовым полем, вы можете потратить реакцию, чтобы отразить его. Когда вы делаете это, вы снижаете полученный вами урон на 1d10 + ваш модификатор Мудрости + уровень монаха.

- **Усиленные руки.** Один раз в каждый ваш ход, когда вы попадаете атакой Руками Астрального Тела, вы можете нанести дополнительный урон по цели, равный вашей кости Боевого Искусства.
- **Слово духа.** Когда вы говорите через свое Лицо Астрального Тела, вы можете направить свои слова в существо по вашему выбору, которое вы можете видеть на расстоянии 30 футов, делая так, что вас может услышать только это существо. В качестве альтернативы вы можете усилить свой голос настолько, что все существа в пределах 600 футов от вас смогут услышать вас.

## Завершенное Астральное Тело

Начиная с 17 уровня, ваша связь с Астральным Телом усиливается настолько, что вы можете призывать его целиком. В свой ход вы можете потратить 10 единиц Ци в качестве бонусного действия для того, чтобы призвать Руки, Лицо и Торс Астрального Тела на 10 минут. Это призрачный торс покрывает вашу физическую форму как набор доспехов, соединяясь с Руками и Лицом. Вы определяете то, как будут выглядеть ваше Астральное Тело, на основе качеств вашего персонажа.

Пока ваше Астральное Тело призвано, вы получаете следующие преимущества:

- **Броня духа.** Ваш Класс Брони увеличивается на +2, пока вы не становитесь недееспособными;
- **Град астральных ударов.** Каждый раз, когда вы используете особенность Дополнительная атака, чтобы атаковать дважды, вместо этого вы можете атаковать трижды при помощи Рук Астрального Тела;
- **Поглощение Ци.** Когда пункты здоровья существа в пределах 10 футов от вас снижаются до 0, вы можете потратить реакцию, чтобы восстановить количество единиц Ци, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1).

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