



[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: Юлиан Павлов  
Оригинал опубликован 12.09.16

## UNEARTHED ARCANA: THE RANGER, REVISED

В течение прошлого года вы могли наблюдать за нашими попытками по-новому подойти к классу Следопыт, вызванными высоким уровнем недовольства игроков и его ранжировкой как самого слабого класса со значительным отрывом.

Эти два фактора заставили нас встать на путь, ведущий к данному пересмотру. У нас есть классы, которые попадают в статус слабых, но, несмотря на это приносят много удовольствия играющим за них. Это говорит нам, что люди, играющие теми классами, довольны как работают их способности и довольны процессом игры, несмотря на то, что их класс не самый сильный. В конце концов, невозможно поместить в топ каждый класс.

Таким образом, большинство проблем классов, которые мы видим, заключены в рамках отдельных способностей, которые не играют большой роли в том, довольны ли игроки классом в целом. Другими словами, ни один класс не совершенен, но каждый по-своему нравится игрокам.

И всё же, статус следопыта как хромой лошади для игроков вызывал долгое время нашу озабоченность. Поэтому, сегодня мы представляем пересмотренную версию следопыта. Она сохраняет много элементов от существующего класса, но многое и поменялось – короче, сами всё читайте и смотрите. Главное, что я хочу здесь донести – как будет эволюционировать ДнД в будущем.

Каждое коренное изменение, вроде пересоздания класса персонажа, требует планирования, проверок и ясного исполнения.

Фаза планирования началась с обработки результатов предварительных игровых тестов. Мы заходили на форумы, Реддит, прочие социальные платформы, читали там полезную информацию и практический опыт, связанный с классом. Мы решали, стоит ли вмешиваться в процесс, вносить дополнительные правила, чтобы решить проблему.

В этом случае мы ощутили воздействие нескольких факторов, заставивших нас продвигать эти изменения. Многие люди хотят играть следопытами, но немногие чувствуют себя довольными этим классом, который долгое время с большим отрывом находился в нижней части рейтинга силы классов. Также, отдельные способности класса входили в десятку самых низкооцениваемых способностей всех классов.

Нацелившись на курс пересмотра класса, мы провели прошлый год в экспериментах и сборе отзывов от игроков. Наш принцип заключается в том, что если что-то вышло неудачно в первый раз, нужно дать время и удостовериться в правильном выборе пути решения проблемы. В итоге, наша возня с следопытом привела нас сюда, к этому апдейту.

Наш следующий шаг, начинающийся сейчас – проверка. Правильны ли эти изменения? Решают ли они проблемы, возникшие за игровым столом? Принимаете ли их вы, как сообщество игроков и ДМов ДнД? Я ожидаю ещё одного-двух пересмотров класса, но при этом уверен, что масштаб и направление этих изменений совпадают с тем, что ждёт сообщество.

Наконец, мы приходим к исполнению. Если эта версия следопыта, или одна из будущих версий, соберёт достаточно положительных отзывов, у нас есть план включить её в будущую книгу по ДнД. Игроки могут выбирать прежнего следопыта, или пересмотренную версию, хотя ДМ всегда вправе запретить одну из них. Обе версии будут разрешены для игр в Лиге Искателей Приключений D&D, и играющие существующими персонажами-следопытами получат возможность перейти на новую версию. Ниже вы увидите, что оригинальный следопыт и пересмотренный используют почти идентичную таблицу прогрессии, несмотря на то, что описания некоторых черт отличаются. Приложив немного усилий с нашей стороны, мы даём гарантию, что классовые опции, которые будут появляться в будущем, будут годиться для обоих следопытов – старого и нового.

В целом, этот подход отразил наши намерения – исправлять то, что нуждается в исправлении, когда необходимо это сделать, но путём, который минимизирует вмешательство и разрыв игрового процесса, и максимизирует удовольствие игрока. Помня об этом, взгляните на новую версию, и следите за выходом опроса для обратной связи.

# Классовые умения

Следопыты обладают следующими классовыми умениями.

## Хиты

**Кость хитов:** 1к10 за каждый уровень следопыта  
**Хиты на первом уровне:** 10+модификатор Конституции  
**Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Конституции за каждый уровень следопыта после первого

## Владения

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты  
**Оружие:** Простое оружие, воинское оружие  
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Сила, Ловкость  
**Навыки:** Выберите три навыка из следующих: Уход за животными, Атлетика, Проницательность, Расследование/Анализ, Природа, Восприятие/Внимательность, Выживание, Скрытность,

## Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- (а) чешуйчатый доспех или (б) кожаный доспех
- (а) два коротких меча или (б) два простых оружия ближнего боя
- (а) набор исследователя подземелий или (б) набор путешественника
- Длинный лук и колчан с 20 стрелами

# Избранный враг

Начиная с 1 уровня у вас есть значительный опыт изучения, отслеживания, охоты и даже общения с определённым видом врагов, часто встречающимся в дикой местности.

Выберите вид избранного врага: звери, феи, гуманоиды, монстры, или нежить [beasts, fey, humanoids, monstrosities, undead]. Вы получаете +2 бонус к броскам урона оружием по существам, относящимся к выбранному виду.

Вдобавок, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания избранных врагов, а также проверки Интеллекта для вспоминания информации о них.

Когда вы получаете это умение, вы также обучаетесь одному из языков на ваш выбор, обычно тому, на котором говорит ваш избранный враг, или существа, с ним ассоциирующиеся. Однако, вы вольны выбрать любой язык, который хотите изучить.

# Исследователь природы

Вы как дома в диких условиях, и реагируете быстро и решительно, когда вас атакуют. Это даёт вам следующие преимущества:

- Вы игнорируете труднопроходимую местность.
- У вас есть преимущество на броски инициативы.
- В течение вашего первого раунда в бою, вы получаете преимущество на броски атаки по существам, ещё не совершавшим действия.

Также, вы опытны в нахождении пути в глуши. Вы получаете следующие преимущества, когда передвигаетесь в течении часа или дольше:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы.
- Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.
- Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во

# Пересмотренный Следопыт [Ranger]

Уровень	Бонус Мастерства	Умения	Известно заклинаний	Ячеек заклинаний по кругам				
				1й	2й	3й	4й	5й
1й	+2	Избранный враг, Исследователь природы	—	—	—	—	—	—
2й	+2	Боевой стиль, Использование заклинаний	2	2	—	—	—	—
3й	+2	Первозданная осведомленность, Конклав	3	3	—	—	—	—
4й	+2	Увеличение характеристик	3	3	—	—	—	—
5й	+3	Умение от конклава	4	4	2	—	—	—
6й	+3	Улучшение избранного врага	4	4	2	—	—	—
7й	+3	Умение от конклава	5	4	3	—	—	—
8й	+3	Увеличение характеристик, Лёгкая поступь	5	4	3	—	—	—
9й	+4	—	6	4	3	2	—	—
10й	+4	Маскировка на виду	6	4	3	2	—	—
11й	+4	Умение от конклава	7	4	3	3	—	—
12й	+4	Увеличение характеристик	7	4	3	3	—	—
13й	+5	—	8	4	3	3	1	—
14й	+5	Исчезновение	8	4	3	3	1	—
15й	+5	Умение от конклава	9	4	3	3	2	—
16й	+5	Увеличение характеристик	9	4	3	3	2	—
17й	+6	—	10	4	3	3	3	1
18й	+6	Дикие чувства	10	4	3	3	3	1
19й	+6	Увеличение характеристик	11	4	3	3	3	2
20й	+6	Убийца врагов	11	4	3	3	3	2

- время путешествия (например, ищите пищу, ориентируетесь или выслеживаете), вы остаётесь готовы к опасности.
- Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
  - Когда вы ищите пищу, то находите в два раза больше, чем обычно.
  - Когда вы выслеживаете других существ, вы также узнаете их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область.

## Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

### СТРЕЛЬБА

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

### ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

### ДУЭЛЯНТ

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

### СРАЖЕНИЕ ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

Если вы сражаетесь с двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получив 2 уровень, вы обучаетесь использованию волшебной сущности природы для сотворения заклинаний подобно друиду. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных следопыту.

### Ячейки заклинаний

Таблица «Следопыт» показывает, какое количество ячеек заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня дружба с животными, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете сотворить заклинание дружба с животными с помощью любой из этих ячеек.

### ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных следопыту.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 5 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний следопыта заменить на другое из списка следопыта, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

### БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний следопыт использует Мудрость, так как магия отображает вашу взаимосвязь с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда

заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Мудрость при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки заклинанием** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

## ПЕРВОЗДАННАЯ ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ

Начиная с 3-го уровня ваше владение знаниями следопытов позволяет наладить прочную связь со зверьми и местностью вокруг вас.

У вас есть природная способность общаться со зверьми, и они признают вас, как родственную душу. Тратя действие, через звуки и жесты вы можете передавать простые идеи животному, и определить его настроение и намерения.

Вы понимаете: его эмоциональное состояние, влияет ли на него какая-либо магия, его краткосрочные потребности (напр. еда, или безопасность), и действия, которые нужно предпринять, чтобы убедить животное не нападать на вас, если они существуют.

Вы не можете применять эту способность на существо, которое вы атаковали в течение последних 10 минут.

Вдобавок, вы можете сосредоточиться, чтобы найти присутствие ваших избранных врагов поблизости. Проведя минуту в непрерывной концентрации (как если бы вы концентрировались на заклинании), вы можете ощутить присутствие ваших избранных врагов в пределах 5 миль вокруг вас. Эта черта позволяет узнать, какие из ваших избранных врагов присутствуют, их численность, примерное направление до них и расстояние в милях от вас.

Если в радиусе находятся несколько групп избранных врагов, вы узнаете информацию отдельно по каждой группе.

## КОНКЛАВ СЛЕДОПЫТОВ

На 3-м уровне вы выбираете следовать идеалам и подготовке одного из конклавов: Конклав Зверя, Охотничий Конклав, или Конклав Сталкеров. Подробности об этих конклавах приведены в конце описания класса. Ваш выбор предоставляет умения на 3, 5, 7, 11 и 15 уровнях.

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## УЛУЧШЕННЫЙ ИЗБРАННЫЙ ВРАГ

На 6-м уровне вы готовы к охоте на даже более смертоносную добычу. Выберите тип улучшенного избранного врага: аберрации, великаны, драконы, исчадия, конструкторы, небожители, или элементали [aberrations, celestials, constructs, dragons, elementals, fiends, giants]. Над этим врагом вы получаете те же преимущества, что и над обычным избранным, включая дополнительный язык. Ваш бонус к броскам урона по всем избранным врагам увеличивается до +4.

Вдобавок вы получаете преимущество к спасброскам против заклинаний и способностей, используемых улучшенным избранным врагом.

## ЛЁГКАЯ ПОСТУПЬ

Начиная с 8-го уровня, вы можете использовать Рывок как бонусное действие в свой ход.

## МАСКИРОВКА НА ВИДУ

Начиная с 10-го уровня вы можете находиться абсолютно неподвижно длительный период времени для устройства засады.

Когда вы пытаетесь спрятаться на свой ход, вы можете отказаться от перемещения. Если вы не двигаетесь, то существа, которые пытаются вас обнаружить, получают штраф -10 к проверкам Мудрость (Восприятие/Внимательность) до начала вашего следующего хода. Вы теряете эту выгоду, если двигаетесь или ложитесь ничком, неважно добровольно ли, или из-за внешнего воздействия. Вы по-прежнему автоматически обнаруживаетесь, если какой-либо эффект или действие заставляет вас перестать быть спрятанным.

Если вы по-прежнему спрятаны на ваш следующий ход, вы можете продолжать быть неподвижным и получать эту выгоду до тех пор, пока вас не обнаружат.

## Исчезновение

Начиная с 14 уровня, вы можете использовать в свой ход действие Засада бонусным действием. Кроме того, вы не можете быть выслежены немагическими способом, если вы не оставите след намеренно.

## Дикие чувства

На 18 уровне вы получаете сверхъестественные чувства, которые помогут вам сражаться с существами, которых вы не можете увидеть. Когда вы атакуете существо, которое не видите, ваша неспособность видеть не накладывает помеху броскам атаки по нему.

Вам также известно о местонахождении всех невидимых существ в пределах 30 футов от вас, при условии, что они не скрыты от вас, и вы не ослеплены и не оглушены.

## Убийца врагов

На 20 уровне вы становитесь беспрецедентным охотником. Один раз в каждом своём ходу вы можете добавить модификатор Мудрости к броску атаки или урона. Вы можете использовать это умение до или после броска, но до того, как эффекты броска вступят в силу.

## Конклав следопытов

По всей дикой местности следопыты собираются вместе и создают конклав – свободные объединения, участники которых разделяют похожие взгляды на то, как лучше защищать природу от тех, кто стремится её осквернить.

## Конклав Зверя

Многие следопыты воспринимают своим домом дикую местность, нежели цивилизацию, до такой степени, что животные начинают считать их своей роднёй. Следопыты из Конклава Зверя развивают близкую связь с животным, затем далее укрепляют её посредством магии.

### Животный спутник

На 3-м уровне вы учитесь использовать магию, чтобы создать могучую связь с существом из природного мира.

Потратив 8 часов труда, а также редкие травы и хорошую еду стоимостью 50 золотых, вы можете вызвать животное из диких мест, которое будет вам верным спутником. Обычный список существ включает в себя **обезьяну, чёрного медведя, кабана, гигантского барсука, гигантскую ласку, мула, пантеру или волка [ape, black bear, boar, giant badger, giant weasel, mule, panther, wolf]**. Однако, ДМ волен выбрать зверя для вас, основываясь на окружающей местности и типах существ, которые по логике в ней присутствуют.

Через эти 8 часов, ваш животный спутник появляется и получает все выгоды от вашего умения Связь со спутником. Вы можете одновременно иметь только одного животного спутника.

Если вашего спутника когда-либо убьют, то волшебная связь, которую вы разделяете, позволяет вам вернуть его к жизни. Спустя 8 часов работы, редких трав и хорошей еды в эквиваленте 25 золотых, вы вызываете дух вашего спутника и используете вашу магию, чтобы создать ему

новое тело. Вы можете возвращать животного спутника к жизни, даже не обладая фрагментами его прежнего тела.

Если вы используете эту способность, чтобы вернуть прежнего животного спутника, когда у вас есть нынешний спутник, ваш нынешний спутник вас покидает и уступает своё место восстановленному спутнику.

### Связь со спутником

Ваш животный спутник получает несколько выгод, пока связан с вами.

Животный спутник теряет действие Мультиатака, если у него оно есть.

Спутник подчиняется вашим командам так хорошо, как может. Он бросает инициативу так же, как любые прочие существа, но вы определяете его действия, решения, отношения и прочее. Если вы недееспособны или отсутствуете, то ваш спутник действует сам по себе.

При использовании вашего умения Исследователь природы, и вы, и ваш спутник можете скрытно передвигаться с нормальной скоростью.

### Отслеживание бонуса мастерства

Когда вы получаете вашего животного спутника на 3-м уровне, его бонус мастерства равняется вашему и составляет +2. По мере набора вами уровней и увеличения бонуса мастерства, помните, что бонус мастерства вашего спутника тоже растёт, и влияет на следующие показатели: КД, навыки, спасброски, бонус атаки и броски урона.

Ваш животный спутник обладает способностями и игровыми характеристиками, частично зависящими от вашего уровня. Ваш спутник использует ваш бонус мастерства вместо своего. Вдобавок к случаям, где обычно применяется бонус мастерства, ваш спутник также добавляет его к своему КД и броскам урона.

Ваш животный спутник получает мастерство в двух навыках по вашему выбору. Также, он получает мастерство во всех спасбросках.

За каждый уровень, который вы получаете после 3-го, ваш спутник получает дополнительную кость хитов и соответственно увеличивает свои хиты. Каждый раз, когда вы достигаете Увеличения характеристик, характеристики вашего спутника также растут. Ваш спутник может увеличить одну характеристику на ваш выбор на 2, или две характеристики по вашему выбору на 1. Как обычно, ваш спутник не может поднимать величину характеристики выше 20-ти используя эту черту, если только его описание не гласит иначе. Ваш спутник разделяет ваше мировоззрение, и обладает чертой характера и слабостью, которую можно выбрать или случайно накинуть из таблицы внизу. Ваш спутник разделяет ваш идеал, а его привязанность всегда гласит: «Следопыт, который со мной путешествует – любимый спутник, за которого я с радостью отдам свою жизнь.»

### Почему нет мультиатаки?

Мультиатака – полезный инструмент, который делает монстров проще для ДМа. Она увеличивает атакующий потенциал, но он направлен на то, чтобы сделать зверя угрожающим на одну битву – нюанс, который нехорошо взаимодействует с ситуаций, когда зверь должен сражаться за партию, а не против неё. Спроецируйте эффект Мультиатаки на всей продолжительности приключения, и животный спутник рискует затмить собой партийных варваров и воинов.

Поэтому, игровым языком, ваш спутник разменял часть своего неистовства (в виде Мультиатаки) на большую настороженность и способность лучше сражаться во взаимодействии с вами.

### Больше разновидностей спутника

В зависимости от вашей кампании, ДМ может расширить опции по получению спутника. Как правило, зверь может служить спутником, если он Среднего размера или меньше, имеет 15 или меньше хитов, и не может наносить больше чем 8 урона единичной атакой. В общем, это применимо к существам с рейтингом опасности 1/4 или ниже, но бывают исключения.



Ваш животный спутник получает выгоду от вашего умения Избранный враг, и вашего умения Улучшенный избранный враг, когда вы его получаете на 6-м уровне. Для этих умений оно использует те же типы существ, что и вы.

#### к6 Черта

- 1 Я бесстрашен перед лицом врагов.
- 2 Угрожая моим друзьям, угрожаешь мне.
- 3 Я стою на страже, чтобы другие могли отдохнуть.
- 4 Люди видят животное и недооценивают его. Я использую это.
- 5 У меня дар появляться мгновенно.
- 6 Я ставлю нужды своих друзей над своими во всем.

#### к6 Недостаток

- 1 Если пища оставлена без присмотра, я съедаю её.
- 2 Я рычу на чужаков, и все люди кроме моего слепопыта для меня чужаки.
- 3 Любое время – отличное время для чесания живота.
- 4 Я смертельно боюсь воды.
- 5 Мой способ сказать «привет» - шквал лизаний в лицо.
- 6 Я прыгаю на существ, чтобы сказать им, как я их люблю.

### Скоординированная атака

Начиная с 5-го уровня, вы и ваш животный спутник формируете более сильную боевую команду. Когда вы используете на свой ход действие Атаки, если ваш спутник видит вас, он может потратить действие реакции, чтобы провести рукопашную атаку.

### Звериная защита

На 7-м уровне, пока ваш спутник вас видит, он получает преимущество на все спасброски.

### Буря кликов и когтей

На 11-м уровне, ваш спутник может потратить своё действие, чтобы совершить рукопашную атаку по каждому выбранному существу в пяти футах от него, с отдельным броском для каждой цели.

### Улучшенная звериная защита

На 15-м уровне, всякий раз, когда атакующий, которого видит животный спутник, попадает по нему атакой, спутник может использовать реакцию, чтобы ополовинить урон от этой атаки.

## Конклав Охотников

Некоторые слепопыты оттачивают оружейное мастерство, чтобы лучше защищать цивилизацию от природных угроз. Участники Конклава Охотников учат специальные техники битвы, чтобы использовать их против большинства серьёзных угроз – от бушующих огров и орочьих орд, до высоченных гигантов и ужасающих драконов.

### Добыча Охотника

На 3-м уровне, вы получаете одно из следующих умений на свой выбор.

**Убийца колоссов.** Ваше упорство может повергнуть самых мощных врагов. Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо получает дополнительный урон 1к8, если его хиты уже ниже максимума. Вы можете причинить этот дополнительный урон только один раз в ход.

**Убийца великанов.** Если Большое или ещё большее существо в пределах 5 футов попадает или промахивается по вам атакой, вы можете реакцией атаковать это существо сразу после его атаки, при условии, что вы можете

видеть его.

**Сокрушитель орд.** Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием по другому существу, находящемуся в пределах 5 футов от первичной цели, и находящемуся в пределах досягаемости вашего оружия.

### Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

### Оборонительная тактика

На 7 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

**Побег от орд.** Провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

**Защита от мультиатаки.** Если существо попадает по вам атакой, вы получаете бонус +4 к КД против всех последующих атак этого существа до конца хода.

**Стальная воля.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

### Мультиатака

На 11 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

**Залп.** Вы можете действием совершить дальнобойные атаки по любому количеству видимых вами существ, находящихся в пределах 10 футов от одной точки, и находящихся в пределах дистанции вашего оружия. У вас должны быть боеприпасы для каждой атаки, как обычно, и вы должны совершить отдельный бросок атаки для каждой цели.

**Вихревая атака.** Вы можете действием совершить рукопашные атаки по любому количеству существ в пределах 5 футов от себя, совершая отдельный бросок атаки по каждой цели.

### Улучшенная защита Охотника

На 15 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

**Увёртливость.** Вы можете проворно уворачиваться от некоторых зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания молния. Если вы подвергаетесь эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске, или получаете лишь половину, если спасбросок был неудачным.

**Стоять против течения.** Если враждебное существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией заставить его повторить эту атаку по другому существу (кроме него самого) на ваш выбор.

**Невероятное уклонение.** Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон от этой атаки.

## Конклав Глубинных Сталкеров

Большинство людей спускается в глубины Подземья только под гнётом самых сильных обстоятельств, выполняя отчаянный квест, или следуя за большими сокровищами. Слишком часто зло набирает силу под землёй незамеченным, и слепопыты Конклава Глубинных Сталкеров прилагают усилия, чтобы найти и побороть такие угрозы до того, как они достигнут поверхности.

### Разведчик Подземья

На 3-м уровне, вы доводите до мастерства искусство засад. Во время вашего первого хода в бою вы получаете бонус +10 к скорости, и если вы используете действие Атаки, то можете совершить дополнительную атаку.

Вы также сильны в избегании существ с темновидением. Эти существа не получают выгоды, когда пытаются засечь вас в темноте и тусклом свете. Также, когда ДМ определяет, можете ли вы спрятаться от существа, это существо не получает выгоды от своего темновидения.

Магия Глубинных Сталкеров

На 3-м уровне вы получаете темновидение радиусом 90 футов. Если у вас уже есть темновидение, вы увеличиваете его радиус на 30 футов.

Также, вы получаете доступ к дополнительным заклинаниям на 3, 5, 9, 13 и 15-м уровнях. Когда вы учите заклинание глубинного сталкера, оно считается заклинанием следопыта для вас, но не засчитывается против лимита количества заклинаний следопыта, которое вы знаете.

Заклинания Глубинных Сталкеров

Уровень Следопыта	Заклинания
3-й	Маскировка [disguise self]
5-й	Трюк с верёвкой [rope trick]
9-й	Охранные руны [glyph of warding]
13-й	Высшая невидимость [greater invisibility]
17-й	Притворство [seeming]

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Железный разум

На 7-м уровне вы получаете мастерство на спасброски Мудрости.

Шквал Сталкера

Начиная с 11-го уровня, один раз за каждый ваш ход, когда вы промахиваетесь атакой, вы можете совершить ещё одну атаку.

Уклонение Сталкера

На 15-м уровне, когда существо атакует вас и не имеет преимущества, вы можете использовать реакцию чтобы наложить помеху на эту атаку против вас. Вы можете использовать это умение до броска или после, но оно должно быть использовано до определения результата атаки.