

CM-YAR-002

YET ANOTHER RANGER

Очередной подход к рейнджеру

By Палихов Антон

Альтернативный взгляд на рейнджера

Credits

Only one Designer: Anton Palikhov

Editing:

Template: This document was created with Palant Word Template by Anton Palikhov

Testers:

N/A

DISCLAIMER. ЕСЛИ ТЫ НЕ НАПИСАЛ СВОЙ ВАРИАНТ РЕЙНДЖЕРА, ТО ТЫ НЕ ПИСАЛ HOME BREW МАТЕРИАЛЫ.

СЕРЬЕЗНО? ЕЩЕ ОДИН РЕЙНДЖЕР?

Ну, да, а почему собственно бы и нет? Но шутки в сторону.

В этом варианте рейнджера я попытаюсь с помощью незначительных изменений базового класса и архетипа Охотник сделать версию, которая смогла бы заменить такого рейнджера из Книги Игрока.

Второй архетип – Мастер Зверей, хоть и похож по названию на второй архетип из Книги Игрока, тем не менее будет попыткой переосмыслить этот концепт.

С уважением, Антон Палихов aka Palant



Це фото; автор: Невідомий автор; ліцензія: [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

СОДЕРЖАНИЕ

Предпосылки 3

1.1. Рейнджер – кто он?..... 3	
Паладин..... 3	
Изобретатель 3	
Рейнджер 3	
Слабости рейнджера..... 3	
1.2. Роль Рейнджера 3	
Favored Foe – Избранный Противник 4	
Steady Aim 4	
Natural Explorer 4	
Кость компетентности 4	
Альтернативное сотворение заклинаний..... 4	
Foe Slayer 4	
Изменения Охотника 4	
Заключение 4	

Рейнджер 5

Классовые Свойства..... 5	
Хиты 5	
Владение инструментами и навыками..... 5	
СНАРЯЖЕНИЕ 5	
Мультиклассирование 5	
Избранный враг 5	
Исследователь природы 5	
Боевой стиль 6	
Стрельба из лука..... 6	
Оборона 6	
Дуэлянт..... 6	
Сражение двумя оружиями..... 6	
Сотворение заклинаний 6	
ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ 6	
Заклинательная характеристика 6	
Архетип рейнджера 6	
Первозданная осведомлённость..... 6	
Увеличение характеристик 6	
Дополнительная Атака 6	
Тропами земли..... 6	
Маскировка на виду 7	
Исчезновение..... 7	
Дикие чувства..... 7	
Убийца врагов 7	

Архетипы следопыта..... 7

Охотник..... 7	
ДОБЫЧА ОХОТНИКА 7	
ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТАКТИКА..... 7	
МУЛЬТИАТАКА 7	

УЛУЧШЕННАЯ ЗАЩИТА ОХОТНИКА 7

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СВОЙСТВА..... 7

Рейнджер (WoTC)..... 7	
Deft Explorer 8	
Spellcasting Focus 8	
Primal Awareness..... 8	
Nature's Veil 8	
Хозяин Зверей (WoTC) 8	
Primal Companion..... 8	
Additional Ranger Spells..... 8	
Рейнджер (Palant) 9	
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПРИРОДЫ 9	
Инстинкт Охотника [Hunter's Quarry] 9	
Сотворение заклинаний (альтернативное) 9	
Steady Aim 9	
Fleet of Foot 9	
Hunter (Palant) 9	
Дополнительные заклинания Охотника 9	
Добыча Охотника [Hunter's Prey] 10	
Оборонительная тактика 10	
Мультиатака..... 10	
Убийца врагов (альтернативный вариант) 10	
SCOUT 10	
Coordination 10	
Adaptable 10	
Keen Senses..... 10	
Sudden Insight..... 10	
Измененные и новые заклинания 10	
4 th level..... 10	

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 11

Fighting Style 11	
Archery 11	
Blind Fighting..... 11	
Defense 11	
Druidic Warrior..... 11	
Dueling 11	
Thrown Weapon Fighting..... 11	
Two-Weapon Fighting 11	

Ссылки 12

ПРЕДПОСЫЛКИ

1.1. РЕЙНДЖЕР – КТО ОН?

Паладин

Паладин, по моему мнению, является одним из наиболее удачно продуманных классов в 5е.

Количество ресурсов и их зависимости:

Наложение рук - не привязано к характеристикам, прогрессирует с уровнями паладина, перезаряжается на длительном отдыхе, имеет альтернативное использование. Проведение энергии¹ - перезаряжается на коротком отдыхе, архетип дает альтернативные использования.

Базовые зависимости Паладина от Характеристик: практически все свойства Паладина намекают на то, что он сражается в ближнем бою, поэтому ему желательны высокие Сила, Телосложение, а многие классовые особенности, в т.ч. его краеугольный камень – Аура Защиты полностью зависит от Харизмы.

Так же от Харизмы зависят его заклинания, которые он также получает дополнительно при выборе архетипа.

У некоторых архетипов у Ауры появляются пассивные возможности, у некоторых – активные. При этом на 17 уровне радиус сильно возрастает.

Изобретатель

Изобретатель является еще более гибридным классом по сравнению с Паладином и Рейнджером, но тем не менее два официальных архетипа все-таки обладают Дополнительной Атакой, а поэтому вполне сравнимы с Рейнджером.

Заклинания Изобретатель как и Паладин – подготавливает, что обеспечивает более высокую универсальность. Дополнительные ресурсы Изобретателю обеспечивают инфузии, ритуальное сотворение заклинаний и увеличенное количество предметов, которые Изобретатель может на себя настроить.

Рейнджер

В классическом треугольнике опций персонажа (заклинатель – боец – специалист²), рейнджер по сравнению с паладином находится ближе к специалисту нежели к паре заклинатель-боец, а по сравнению с Изобретателем – ближе к бойцу, нежели к паре заклинатель-специалист.

Основными проблемами в текущем дизайне Рейнджера являются:

1. Непонимание описательной (нарративной) роли Рейнджера
2. Весьма скудный набор ресурсов по сравнению с ближайшими похожими классами.
3. Существующие классовые свойства рейнджера сформулированы таким образом, что в кампаниях, где их использование будет выгодным – они фактически будут убирать геймплей (так, Природный Исследователь с нужным типом местности уничтожает практически любые сложности связанные с путешествием).

4. Неправильно определенные зависимости животного компаньона от рейнджера и переоцененная стоимость действий этого компаньона.³

Слабости рейнджера

1. Более высокая зависимость от характеристик.
2. Весьма ограниченный набор заклинаний.
3. Отсутствие внутренней синергии у классовых свойств и заклинаний.
4. Переоцененные классовые свойства.

1.2. РОЛЬ РЕЙНДЖЕРА

Как я уже говорил во время своей лекции на КостиКоннекте в феврале 2021 – при дизайне homebrew материала всегда стоит себе задавать вопрос: «А зачем я это делаю».

Мой ответ в случае данного изменения Рейнджера:

1. Потому что тот кто не фиксил рейнджера – не мужик!
2. В качестве иллюстрации.
3. Создание рабочего класса для игрока в текущей кампании по Кормиру.
4. Изменение рейнджера в сторону, которую я считаю более правильной.

Именно последний пункт является определяющим в дальнейших построениях.

Итак, кто такой Рейнджер? То ли это обычный Разведчик в дикой местности? Следопыт? Его зовут Уокер? Синтез друида и воина аналогичный паладину как синтезу клерика и воина? История возникновения класса Рейнджер была неплохо исследована на Tribality – в весьма большом цикле статей «История Классов». Ссылки на 8 статей посвященных эволюции восприятия Рейнджера игровыми дизайнерами в различных редакциях D&D и ответвлений от него вы найдете в разделе Ссылки.

Для целей этого документа под Рейнджером я буду понимать воина-одиночку, который побеждает создавая тактическое преимущество за счет использования местности и знания врагов в отличие от воинов, использующих именно воинское мастерство и паладинов, полагающихся на сверхъестественные силы.

В рамках различных сеттингов Рейнджеров часто можно встретить в роли проводников, разведчиков в диких местностях, иногда они являются одной из тех сил, которые сдерживают дикие племена, чудовищ или опасных животных вдали от цивилизации, что волей-неволей приводит к тщательному изучению повадок наиболее встречаемых противников.

Строго говоря, не каждый рейнджер в таком определении должен иметь возможность сотворять заклинания, но поскольку в SRD 5.1 этот класс сформулирован именно с заклинательными способностями, то и далее я использую его как основу. Хотя вполне возможны и рейнджеры без заклинательных способностей – с большим уклоном в используемые навыки или воинское мастерство.

1.3. Принятые решения

Слабости и недостатки рейнджеров в 5е очевидны многим и в т.ч. его создателям – было выпущено несколько Unearthed Arcana с различными вариантами изменения рейнджера, и

¹ Да, Channel Divinity – это буквально Проведение энергии – Паладин пропускает через сверхъестественную силу текущую через него. А вы – Божественный «Анал, да Анал»...

² В русском языке достаточно сложно передать конструкцию Skill Specialist – тот, кто специализируется на использовании навыков.

Классическим примером такого специалиста является Плут.

³ Стальной Защитник и новые компаньоны для Хозяина Зверей из Котелка Таши со всякой всячиной прямо указывают на переоцененную стоимость действий компаньона животного из Книги Игрока, ну а фамильяры волшебников и скакуны паладинов просто ржут как кони.

вот в Котелке Таши со всякой всячиной были опубликованы опциональные (хотя мне кажется, что в данном случае WoTC лукавят – для рейнджера это практически необходимые изменения и дополнения) классовые свойства, которые я также буду использовать в полной мере.

Favored Foe – Избранный Противник

Предложенный WoTC вариант меня не устраивает по нескольким причинам:

1. Не исчезает проблема использования заклинаний на концентрации, специфичных для Рейнджера.
2. Ограничение на использование 1 раз в ход нивелирует один из боевых стилей Рейнджера – бой двумя оружиями.

Поэтому, я предлагаю свой вариант:

Добыча Охотника

На 2м уровне, Рейнджер становится способен «читать» свои цели, позволяя наносить более верные и смертоносные удары. На своем ходу бонусным действием рейнджер может выбрать существо, которое он видит на расстоянии до 90 футов, своей «Добычей». Рейнджер может поддерживать сосредоточенность на своей добыче количество часов равное его бонусу владения, рассчитанного для уровней Рейнджера. Во время действия этого эффекта Рейнджер дополнительно наносит урон (который соответствует типу урона используемого оружия) в размере результата броска кости компетентности своими атаками оружием выбранному существу. В случае если это существо также является Избранным Врагом⁴, то Рейнджер также получает бонус равный модификатору Мудрости на броски атаки оружием против этой цели. Также во время действия этого эффекта Рейнджер добавляет к своим проверкам Мудрости (Восприятие) или Мудрости (Выживание) результат броска кости компетентности⁵.

Эффект прекращается в случае если Рейнджер падает без сознания, использует его на другом существе. Также эффект прекращается если Рейнджер сотворяет заклинание Метка Охотника.

Рейнджер может использовать это свойство количество раз равное его модификатору Мудрости (минимум 1). Возможность повторно использовать это свойство появляется после совершения Рейнджером короткого или длительного отдыха.

Кость компетентности – используется при различных проверках, на 1м уровне используется кость 1к4, которая возрастает до 1к6 на 5 уровне, до 1к8 на 9м уровне, до 1к10 на 13м уровне и 1к12 на 17м уровне.

Steady Aim

Поскольку рейнджер часто используется как лучник, то грех ему не иметь доступа к возможности лучше прицелься.

Natural Explorer

Основная проблема Исследователя Природы в том, что он фактически уничтожает геймплей Рейнджера позволяя пропустить части, в которых рейнджер наиболее силен, поэтому Исследователь Природы был в какой-то степени ослаблен.

Кость компетентности

Кость компетентности является неплохим способом заменить Экспертизу де-факто на дополнительную кость – и хотя для значений пассивных навыков это не идет на пользу, зато появляется возможность получить Экспертизу из других источников.

Среднее значение выпадающее на кости компетентности как раз равняется бонусу владения.

Альтернативное сотворение заклинаний

Одним из основных недостатков Рейнджера является на данный момент необходимость выбора между заклинаниями, которые ему наиболее полезны и теми, которые создают ему дополнительный флавор.

Представленная в Tasha's Cauldron of everything замена Primal Awareness – Primeval Awareness частично решает эту проблему, но все еще недостаточно.

Поэтому я добавляю рейнджеру возможность ограниченно сотворять ритуальные заклинания.

Foe Slayer

Способность 20го уровня у Рейнджера в базовой версии не вызывало ничего кроме слез, поэтому была переписана с использованием новых Инстинктов Охотника.

Изменения Охотника

Охотнику я добавил новых опций на 3,7,11 уровнях используя как OGL материалы, так и собственное мнение по балансировке свойств 7го и 11го уровней, а также аналогично другим архетипам – были добавлены бонусные заклинания для Охотника.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В целом, как для проекта длиной 1 вечер, эта работа получилась неплохой – дав возможность легко подобрать рейнджера, устраивающего по большинству критичных параметров, но все-таки надо будет вернуться к старым вариантам рейнджера, про которые я говорил в [Еще один вариант рейнджера — вариант от Паланта](#), [Старый вкус рейнджера — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#) и [Еще одна переделка рейнджера — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)

⁴ Favored Enemy

⁵ На русском языке это следует переформулировать, но для первой редакции подойдет.

РЕЙНДЖЕР

КЛАССОВЫЕ СВОЙСТВА

Рейнджеры обладают следующими классовыми свойствами.

Хиты

Кость хитов 1к10 за каждый уровень рейнджера

Хиты на 1 уровне: 10 + ваш модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень рейнджера после первого

Владение инструментами и навыками

Владение доспехами: Легкие доспехи, средние доспехи, щиты

Владение оружием: Простое оружие, воинское оружие

Владение инструментами: нет

Спасброски: Сила, Ловкость

Навыки: Выберите три из Обращение с животными, Атлетика, Проницательность, Расследование, природа, восприятие, скрытность и выживание

СНАРЯЖЕНИЕ

1 Рейнджер

Уровень	Бонус владения	Особенности	Известные заклинания	1	2	3	4	5
1	+2	Избранный враг, Исследователь природы	—	—	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Сотворение заклинаний	2	2	—	—	—	—
3	+2	Архетип рейнджера, Первозданная осведомлённость	3	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная Атака	4	4	2	—	—	—
6	+3	Улучшение избранного врага и исследователя природы	4	4	2	—	—	—
7	+3	Умение архетипа рейнджера	5	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик, Тропами земли	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Улучшение исследователя природы, Маскировка на виду	6	4	3	2	—	—
11	+4	Умение архетипа рейнджера	7	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Улучшение избранного врага, Исчезновение	8	4	3	3	1	—
15	+5	Умение архетипа рейнджера	9	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	10	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	11	4	3	3	3	2
20	+6	Убийца врагов	11	4	3	3	3	2

ИЗБРАННЫЙ ВРАГ

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

Выберите вид избранного врага: аберрации, великаны, драконы, звери, исчадия, конструкторы, монстры, небожители, нежить, растения, слизи, феи или элементали. В качестве альтернативы вы можете выбрать в качестве избранных врагов две гуманоидные расы (например, гноллов и орков). 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 котором говорит ваш избранный враг, если он вообще умеет говорить.

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 из 20 стрел

Или Рейнджер может начать с 5к4х10 зм для покупки его снаряжения.

Мультиклассирование

Минимальные Характеристики: Ловкость 13, Мудрость 13

Владение доспехами: Легкие доспехи, средние доспехи, щиты

Владение оружием: Простое оружие, воинское оружие

Владение инструментами: нет

Навыки: Выберите один из Обращение с животными, Атлетика, Проницательность, Расследование, природа, восприятие, скрытность и выживание

Вы дополнительно выбираете по одному избранному врагу и языку, связанному с ним, на 6 и 14 уровнях. При получении уровней ваш выбор должен отражать чудовищ, с которыми вы уже сталкивались во время приключений.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПРИРОДЫ

Вы очень хорошо знакомы с одним видом природной среды и имеете большой опыт путешествий и выживания в регионах с таким климатом. Выберите один вид известной местности: арктика, болота, горы, леса, луга, побережье, или пустыня⁶.

Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной вам местностью, ваш бонус владения удваивается, если вы используете навык, которым владеете. Путешествуя по избранной вами местности в течении часа или более, вы получаете следующие преимущества:

• Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы.

⁶ Одно из дополнительных опциональных свойств Рейнджера приведенное далее расширяет этот список.

- Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.
 - Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищете пищу, ориентируетесь или выслеживаете), вы остаётесь готовы к опасности.
 - Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
 - Когда вы ищете 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.
- Вы можете выбрать дополнительную известную местность на 6 и 10 уровнях.

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 из лука

Вы получаете бонус +2 к броску атаки при использовании дальнобойного оружия..

Оборона

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

Дуэлянт

Пока вы держите оружие ближнего боя в одной руке и не используете другое оружие, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Сражение двумя оружием

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

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получив 2 уровень, вы обучаетесь использованию волшебной сущности природы для сотворения заклинаний подобно друиду. Общие правила по сотворению заклинаний смотрите в соответствующем разделе SRD, а далее вы найдёте список заклинаний, доступных следопыту.

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Рейнджер» показывает, какое количество ячеек заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний после завершения длинного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание Дружбы с животными 1го уровня и у вас есть ячейки заклинаний 1го уровня и 2го уровня, вы можете сотворить Дружбу с животными с помощью любой ячейки.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ КРУГОВ

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

Столбец «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 уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из заклинаний рейнджера, которые вы знаете, и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний рейнджера, который также должен иметь уровень, для которого у вас есть слоты заклинаний.

Заклинательная характеристика

При сотворении заклинаний рейнджер использует Мудрость, так как его магия происходит из-за его сродства с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на заклинательную характеристику. Кроме того, вы используете Мудрость при определении УС спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

УС спасброска = 8 + бонус владения + модификатор Мудрости

Модификатор атаки заклинанием = бонус владения + модификатор Мудрости

АРХЕТИП РЕЙНДЖЕРА

На 3 уровне вы выбираете архетип, к которому вы стремитесь: Охотник или Мастер Зверей. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 11 и 15 уровнях.

ПЕРВОЗДАННАЯ ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ⁷

Начиная с 3 уровня вы можете действием потратить одну ячейку заклинаний рейнджера, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили (или в пределах 6 миль, если вы находитесь в избранной местности): аберрации, драконы, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали. Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

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.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

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

ТРОПАМИ ЗЕМЛИ

Начиная с 8 уровня перемещение по немагической труднопроходимой местности не стоит вам никакого дополнительного перемещения. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех.

Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания опутывание.

⁷ Предполагается замена этого свойства

МАСКИРОВКА НА ВИДУ⁸

Начиная с 10 уровня, вы можете потратить 1 минуту для создания персонального камуфляжа. У вас должен быть доступ к свежим илу, грязи, растениям, саже и другим природным материалам, с помощью которых будет создаваться камуфляж.

После того как вы замаскировались подобным образом, вы можете попытаться спрятаться, прижавшись к твёрдой поверхности, такой как дерево или стена, не уступающей вам по высоте и ширине. Вы получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), пока находитесь без движения и не предпринимаете действий. После того как вы переместились, совершили действие или реакцию, вы должны снова маскироваться с самого начала, чтобы получить это преимущество.

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.

Вы также знаете о местоположении любого невидимого существа в пределах 30 футов от вас, при условии, что существо не скрыто от вас, и вы не ослеплены или оглушены.

УБИЙЦА ВРАГОВ

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

АРХЕТИПЫ СЛЕДОПЫТА

Идеалы следопыта имеют два классических проявления: Охотник и Мастер Зверей

ОХОТНИК

Подражание архетипу охотника означает принятие своего места в качестве оплота между цивилизацией и ужасами дикой природы. Архетип охотника означает признание своего места в качестве оплота между цивилизацией и ужасами диких земель. Если вы пошли по пути охотника, вы обучаетесь специализированным техникам ведения боя с угрозами, встречаемыми вами, начиная неистовыми ограми и ордами орков, и заканчивая возвышающимися великанами и ужасающими драконами.

ДОБЫЧА ОХОТНИКА

На 3 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

Убийца Колоссов. Ваше упорство может измотать самых сильных врагов. Когда вы поражаете существо с помощью атаки оружием, существо получает дополнительный урон 1к8, если его хиты меньше максимума. Вы можете нанести этот дополнительный урон только один раз за 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.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТАКТИКА

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

Побег от орды. Провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

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

Стальная Воля. У вас есть преимущество на спасброски против страха.

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.

Веерная атака. Вы можете действием совершить атаки ближнего боя 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:

Изворотливость Когда вы подвергаетесь эффекту, такому как огненное дыхание красного дракона или заклинание молнии, которое позволяет вам сделать спасбросок ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не наносите урона, если вы преуспеваете в спасброске, и только половину урона, если вы потерпите неудачу.

Один против всех 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.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СВОЙСТВА

РЕЙНДЖЕР (WoTC)

⁸ Предполагается замена этого свойства

Deft Explorer⁹

optional feature, replaces the Natural Explorer

You are an unsurpassed explorer and survivor, both in the wilderness and in dealing with others on your travels. You gain the Canny benefit below, and you gain an additional benefit below when you reach 6th level and 10th level in this class.

Canny

1st-level ranger

Choose one of your skill proficiencies. Your proficiency bonus is doubled for any ability check you make that uses the chosen skill. You can also speak, read, and write two additional languages of your choice.

Roving

6th level ranger

Your walking speed increases by 5, and you gain a climbing speed and a swimming speed equal to your walking speed.

Tireless

10th level ranger

As an action, you can give yourself a number of temporary hit points equal to 1d8 + your Wisdom modifier (minimum of 1 temporary hit point). You can use this action a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

In addition, whenever you finish a short rest, your exhaustion level, if any, is decreased by 1.

Spellcasting Focus¹⁰

2nd-level ranger optional feature

You can use a druidic focus as a spellcasting focus for your ranger spells. A druidic focus might be a sprig of mistletoe or holly, a wand or rod made of yew or another special wood, a staff drawn whole from a living tree, or an object incorporating feathers, fur, bones, and teeth from sacred animals.

Primal Awareness¹¹

3rd-level ranger alternative feature (Primeval Awareness)

You can focus your awareness through the interconnections of nature: you learn additional spells when you reach certain levels in this class if you don't already know them, as shown in the Primal Awareness Spells table. These spells don't count against the number of ranger spells you know.

2 Primal Awareness Spells

Ranger Level	Spell
3rd	Speak with animals
5th	Beast sense
9th	Speak with plants
13th	Locate creature
17th	Commune with nature

You can cast each of these spells once without expending a spell slot. Once you cast a spell in this way, you can't do so again until you finish a long rest.

Nature's Veil¹²

10th-level ranger alternative feature, replaces the Hide in Plain Sight

Sight

You draw on the powers of nature to hide yourself from view briefly. As a bonus action, you can magically become invisible, along with any equipment you are wearing or carrying, until the start of your next turn.

You can use this feature a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

ХОЗЯИН ЗВЕРЕЙ (WoTC)

Primal Companion¹³

3rd-level Beast Master alternative feature

You magically summon a primal beast, which draws strength from your bond with nature. The beast is friendly to you and your companions and obeys your commands. Choose its stat block—Beast of the Land, Beast of the Sea, or Beast of the Sky—which uses your proficiency bonus (PB) in several places. You also determine the kind of animal the beast is, choosing a kind appropriate for the stat block. Whatever kind you choose, the beast bears primal markings, indicating its mystical origin.

In combat, the beast acts during your turn. It can move and use its reaction on its own, but the only action it takes is the Dodge action, unless you take a bonus action on your turn to command it to take another action. That action can be one in its stat block or some other action. You can also sacrifice one of your attacks when you take the Attack action to command the beast to take the Attack action. If you are incapacitated, the beast can take any action of its choice, not just Dodge.

If the beast has died within the last hour, you can use your action to touch it and expend a spell slot of 1st level or higher. The beast returns to life after 1 minute with all its hit points restored.

When you finish a long rest, you can summon a different primal beast. The new beast appears in an unoccupied space within 5 feet of you, and you choose its stat block and appearance. If you already have a beast from this feature, it vanishes when the new beast appears. The beast also vanishes if you die.

Additional Ranger Spells

2nd-level ranger feature

The spells in the following list expand the ranger spell list in the Player's Handbook. The list is organized by spell level, not character level.

1st Level

- Entangle
- Searing smite

2nd Level

- Aid
- Enhance ability
- Gust of wind
- Magic weapon
- Summon beast*

3rd Level

- Elemental weapon
- Meld into stone
- Revivify
- Summon fey*

4th Level

- Dominate beast
- Summon elemental*

5th Level

- Greater restoration

⁹ TCE p56

¹⁰ TCE p56

¹¹ TCE p56

¹²

¹³ TCE p61

РЕЙНДЖЕР (PALANT)

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПРИРОДЫ

1st level ranger alternative feature

Рейнджер очень хорошо знаком с одним видом природной среды и имеет большой опыт путешествий и выживания в регионах с таким климатом. Выберите один вид известной местности: арктика, болота, горы, леса, луга, побережье, или пустыня.

При проверках проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной Рейнджеру местностью, к результату проверки добавляется результат броска кости компетентности.

Путешествуя по избранной местности в течении часа или более, Рейнджер получает следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы, если количество существ в группе меньше (бонус владения Рейнджера + его модификатор Мудрости).
- Проверки ориентирования на местности совершаются с преимуществом.
- Даже когда Рейнджер занимается другой деятельностью во время путешествия, он остаётся готов к опасности.
- Если Рейнджер путешествует в одиночку, то он может перемещаться скрытно в нормальном темпе.
- При поисках пищи Рейнджер находит в два раза больше, чем обычно.
- При выслеживании других существ рейнджер также узнаёт их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область.

Рейнджер может выбрать дополнительную местность на 6м и 10м уровнях и заменить любую из выбранных при повышении уровня.

Инстинкт Охотника [Hunter's Quarry]¹⁴

2th-level ranger additional feature

На 2м уровне, Рейнджер становится способен «читать» свои цели, позволяя наносить более верные и смертоносные удары. На своем ходу бонусным действием рейнджер может выбрать существо, которое он видит на расстоянии до 90 футов, своей «Добычей». Рейнджер может поддерживать сосредоточенность на своей добыче количество часов равное его бонусу владения, рассчитанного для уровней Рейнджера. Во время действия этого эффекта Рейнджер дополнительно наносит урон (который соответствует типу урона используемого оружия) в размере результата броска кости компетентности своими атаками оружием выбранному существу. В случае если это существо также является Избранным Врагом, то Рейнджер также получает бонус равный модификатору Мудрости на броски атаки оружием против этой цели. Также во время действия этого эффекта Рейнджер добавляет к своим проверкам Мудрости (Восприятие) или Мудрости (Выживание) результат броска кости компетентности.

Эффект прекращается в случае, если Рейнджер падает без сознания, использует его на другом существе или сотворяет заклинание Метка охотника¹⁵.

Рейнджер может использовать это свойство количество раз равное его модификатору Мудрости (минимум 1). Возможность повторно использовать это свойство появляется после совершения Рейнджером короткого или длительного отдыха.

Кость компетентности – используется при различных проверках, на 1м уровне используется кость 1к4, которая возрастает до 1к6 на 5 уровне, до 1к8 на 9м уровне, до 1к10 на 13м уровне и 1к12 на 17м уровне.

Сотворение заклинаний (альтернативное)

2th-level ranger alternative feature (original Spellcasting)

Ритуальное сотворение заклинаний

Рейнджер может сотворить как ритуалы ограниченное количество заклинаний. При этом, поскольку рейнджер не обладает ни знаниями волшебника, ни связью с природой друида на сотворение ритуала ему требуется не один, а два часа.

Рейнджер получает доступ к ритуальным заклинаниям основываясь на доступных ему ячейках для сотворения заклинаний.

Рейнджер изучает 1 ритуал при повышении каждого второго уровня – т.е. на 2м, 4м, 6м и т.д.

Ритуалы 1го уровня

- Alarm
- Detect Poison and Disease
- Speak with Animals

Ритуалы 2го уровня

- Animal Messenger
- Beast Sense
- Locate Animals and Plants

Ритуалы 3го уровня

- Water Breathing

Ритуалы 5го круга

- Commune with Nature

Steady Aim

3rd-level ranger additional feature

As a bonus action, you give yourself advantage on your next attack roll on the current turn. You can use this bonus action only if you haven't moved during this turn, and after you use the bonus action, your speed is 0 until the end of the current turn.

Fleet of Foot

8th-level ranger alternative feature (I)

Starting at 8th level, moving through nonmagical difficult terrain costs you no extra movement. You can also pass through nonmagical plants without being slowed by them and without taking damage from them if they have thorns, spines, or a similar hazard.

Also your walking speed increase by 10 ft.

HUNTER (PALANT)

Дополнительные заклинания Охотника

Охотник изучает дополнительные заклинания, которые не учитываются в количестве заклинаний, которые доступны ему для изучения.

3 Hunter bonus spells

Ranger Level	Spells
3rd	Hunter's mark
5th	See Invisibility
9th	Elemental Weapon
13th	Hold Monster
17th	Steel Wind Strike

¹⁴ Переведено как Инстинкт Охотника во избежание путаницы с Hunter's Prey

¹⁵ В силу понятных причин Добыча Охотника и Метка Охотника не совместимы

Добыча Охотника [Hunter's Prey]

Усиленный удар.

3rd-level Hunter alternative feature

Ваш опыт в борьбе с нежитью и оборотнями даёт вам возможность наносить им вред, даже не владея магическим оружием. Раз за ход, если вы сражаетесь с существом, обладающим сопротивлением к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия, то можете проигнорировать его. Если же вы совершаете удар магическим предметом, то существо получает дополнительные 1к8 урона от одной из ваших успешных атак.

Оборонительная тактика

На 7 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Защиты от мультиатаки, Побега от Орды или Стальной Воли:

Стальная воля (альтернативная)

7th-level Hunter alternative feature

Вы получаете преимущество на спасброски против страха. Если вы провалили спасбросок, то вы можете бонусным действием подавить страх на количество раундов равное модификатору Мудрости.

Стойкость рейнджера.

7th-level Hunter alternative feature

Вы получаете преимущество на спасброски против паралича и эффектов, приводящих к уменьшению ваших максимальных хитов.

Стойкий ум

7th-level Hunter alternative feature

Вы получаете владение спасбросками Мудрости.

Мультиатака

На II уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Залпа и Вихревой атаки:

Прямо в сердце.

Совершая успешную атаку ближнего боя по избранному врагу, вы наносите ему дополнительные 6к6 урона.

Веерная атака (альтернативная)

11th level Hunter alternative feature (Whirlwind Attack)

Рейнджер может действием совершить атаку оружием ближнего боя по каждому из противников, которые находятся в зоне его досягаемости каждым своим используемым оружием, совершая отдельный бросок атаки по каждой цели. Если при этом был активен эффект Добычи Охотника, то дополнительный урон наносится каждой из целей не более одного раза.

Убийца врагов (альтернативный вариант)

20th level Ranger alternative feature (Foe Slayer)

На 20м уровне Рейнджер становится беспрецедентным убийцей своих противников. Если у него не осталось использований Добычи Охотника, то при броске инициативы он получает одно использование. При этом, для использования Инстинкт Охотника используется свободное действие, а бонус Мудрости применяется не только к Избранным Врагам, но и любым противникам.

SCOUT

(Ranger Alternate Class)

Rangers and scouts are both warriors at home in the wilderness, but the scout does not possess the mystical bond the archetypal ranger has with the natural world. Scouts are often members of

military or vigilante groups, and are trained in pack tactics, stealth, and reconnaissance.

Coordination

This replaces the Spellcasting and Foe Slayer class features.

Starting at 2nd level, you and your allies act as parts of a cohesive whole. When you attack a creature, a creature of your choice that can see or hear you may make a single attack against the same creature as a reaction. Once you use this feature, you must finish a short or long rest before you can use it again. Starting at 17th level, you can use this feature twice between rests.

At 20th level, instead of attacking, your ally may move up to their Speed or cast a spell with a casting time of one action as a reaction. This spell must target the same creature you attacked.

Adaptable

This replaces the Primeval Awareness feature.

You lack the supernatural bond to the land other rangers have, but you make up for it in adaptability. Starting at 3rd level, you may spend a short rest studying your surroundings, as if attuning to a magic item, in order to change your favored terrain to your current environment. You may only use this ability once between long rests.

Keen Senses

9th-level ranger feature

Beginning at 9th level, when you are attacked, you may add your Wisdom modifier to your Armor Class until the beginning of your next turn as a reaction. You must complete a long rest before you can use this feature again. Starting at 13th level, you can use this feature twice between long rests; starting at 17th level, you can use this feature three times between long rests.

Sudden Insight

14th-level ranger feature

Starting at 14th level, when you are in your favored terrain and make an Intelligence check to recall information about a creature you can see, you may temporarily designate the creature as your favored enemy (no action required) for the next minute. You must complete a short or long rest before you use this ability again.

ИЗМЕНЕННЫЕ И НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

4th level

Guardian of Nature

4th-level transmutation

Casting Time: 1 bonus action

Range: Self

Components: V

Duration: Concentration, up to 10 minute

A nature spirit answers your call and transforms you into a powerful guardian. The transformation lasts until the spell ends. You choose one of the following forms to assume: Primal Hunter or Warden. Primal Hunter Your walking speed increases by 10 feet. You gain darkvision with a range of 120 feet. You make ranged attack rolls with advantage. Your ranged weapon attacks deal an extra 1d6 force damage on a hit. Warden. You gain 10 temporary hit points. You make Constitution saving throws with advantage. You make melee attack rolls with advantage. Your melee attacks deal an extra 1d6 force damage on a hit. While you are on the ground, the ground within 15 feet of you is difficult terrain for your enemies.

Classes: Druid, Ranger

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

FIGHTING STYLE

Archery

You gain a +2 bonus to attack rolls you make with ranged weapons.

Blind Fighting

You have blindsight with a range of 10 feet. Within that range, you can effectively see anything that isn't behind total cover, even if you're blinded or in darkness. Moreover, you can see an invisible creature within that range, unless the creature successfully hides from you.

Defense

While you are wearing armor, you gain a +1 bonus to AC.

Druidic Warrior

TCE p57

You learn two cantrips of your choice from the druid spell list. They count as ranger spells for you, and Wisdom is your spellcasting ability for them. Whenever you gain a level in this class, you can replace one of these cantrips with another cantrip from the druid spell list.

Dueling

When you are wielding a melee weapon in one hand and no other weapons, you gain a +2 bonus to damage rolls with that weapon.

Thrown Weapon Fighting

TCE p42

You can draw a weapon that has the thrown property as part of the attack you make with the weapon.

In addition, when you hit with a ranged attack using a thrown weapon, you gain a +2 bonus to the damage roll.

Two-Weapon Fighting

When you engage in two-weapon fighting, you can add your ability modifier to the damage of the second attack.

Whirling Blades

When you engage in two-weapon fighting while wearing light or no armor, you do not expend your bonus action and add your ability modifier to the second attack. You can still gain the benefits of two-weapon fighting only once during your turn.

ССЫЛКИ

1. [Рейнджер | SRD 5.1 — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)
2. [Еще одна переделка рейнджера — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)
3. [Еще один вариант рейнджера — вариант от Паланта. Старый вкус рейнджера — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)
4. <https://1drv.ms/w/s!Atcrhww01BAxLppeODSaLnVsRnKpg?e=Gg8g3s>
5. [Заметки в OneNote](#)
6. [Странник \(Средиземье\) в OneNote](#)
7. [Еще одни заметки](#)
8. [Unearthed Arcana Breakdown: The Ranger, Revised - Tribality](#)
9. [Marsupialmancer's Laboratory: A Variant Ranger for 5E, or, "Everybody's Doing It!"](#)
10. [Unearthed Arcana Breakdown: The Ranger, Revised - Tribality](#)
11. [The Ranger Class, Part One - Tribality](#)
12. [The Ranger Class, Part Two - Tribality](#)
13. [The Ranger Class, Part Three - Tribality](#)
14. [The Ranger Class, Part Four - Tribality](#)
15. [The Ranger Class, Part Five - Tribality](#)
16. [The Ranger Class, Part Six - Tribality](#)
17. [The Ranger Class, Part Seven - Tribality](#)
18. [The Ranger Class, Part Eight - Tribality](#)
19. [Guardian of Nature — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)

Внеклассное чтение

[Why Your Book Didn't Sell — M.T. Black is creating Roleplaying Games \(mtblackgames.com\)](#)

[A Publishing Experiment — M.T. Black is creating Roleplaying Games \(mtblackgames.com\)](#)

YET ANOTHER RANGER

Очередной подход к штанге

Версия 0.1 от 12.03.2021