|  |
| --- |
| Рейнджер Palant Edition |
|  |
|  |
| Очередная вариация на тему |
| Рейнджер до сих пор является одним из наиболее проблематичных классов в D&D 5ed. В этом документе представлена попытка довести его до ума. |
| **Очередная черновая версия. В 2023 интересна в основном как реликт.** |

Содержание

Над материалом работали 3

Общий подход к изменению Рейнджера 4

Heading 2 4

Design Elements 4

Рейнджер 5

Классовые свойства 5

Архетипы рейнджера 7

Заклинания Рейнджера 9

# Над материалом работали

Designer: Anton Palikhov

Editing: Anton Palikhov

[Cyborgs & Mages ©](https://cyborgsandmages.wordpress.com/srd-translate-rus/)

# Общий подход к изменению Рейнджера

T

his is the start of a new chapter. Copy the whole page to start a new chapter.

## Heading 2

The top level heading.

### Subheading 3

A second level heading.

#### Subsubheading 4

A third level heading.

## Design Elements

These design elements can be used to represent different information. Copy the element to a location in the text and adjust the size and text according to your needs.

A little hint: All these design elements are wrapped in a container box. To edit the text, you probably have to click on it twice.

### Text Boxes

Use these boxes to emphasize different content such as information that certain characters know or text that is meant to be read to the players.

### Tables

Use this table to create random roll tables. Copy the table to the desired location and change the content, columns and rows to your liking.

|  |  |
| --- | --- |
| d12 | Encounter |
| 1-4 | 3d6 bandits preparing an ambush |
| 5-7 | A traveling merchant selling very expensive cheese |
| 8-9 | A party of travelers resting on the side of the road |
| 10-12 | 1d4 owlbears and 1d4 young owlbears |

### Statistics Box

Use this box to list the statistics of your custom monsters and NPC’s. If you need more space for the statistics of a creature, try the freely movable box on the next page.

# Рейнджер

## Классовые свойства

Следопыты обладают следующими классовыми свойствами.

**Хиты**

**Кость хитов** 1к10 за каждый уровень следопыта

**Хиты на 1 уровне:** 10 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень следопыта 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

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

### Искусный исследователь

*Замена классового свойства Природный исследователь*

умение Следопыта 1-го уровня, которое заменяет Исследователя природы

Вы — непревзойденный исследователь и выживальщик, способный как самостоятельно выживать в дикой местности, так и помочь другим путешественникам с этим. Вы получаете описанное ниже преимущество «Хитрец», вы получаете описанное ниже дополнительное преимущество на 6-м и 10 уровнях следопыта соответственно.

#### Умудренный (1й уровень)

Выберите один из навыков, которым вы владеете. Ваш бонус владения удваивается для всех проверок характеристики, которые вы совершаете, используя выбранный навык.

Вы также можете говорить, читать и писать на двух дополнительных языках на ваш выбор.

#### Бродяга (6й уровень)

Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов, а также вы получаете скорость лазания и плавания, равную вашей скорости передвижения.

#### Не знающий устали (10-й уровень)

Действием, вы можете дать себе количество временных хитов, равное 1к8+ модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

Помимо этого, в конце короткого отдыха ваш уровень истощения уменьшается на 1, если он был.

### Добыча Охотника

*Замена классового свойства Избранный Враг*

Достигнув 2-го уровня, вы можете бонусным действием выбрать одну цель, которую вы четко видите в качестве своей добычи. Существо остается вашей добычей на количество дней, равное вашему уровню рейнджера, или до тех пор, пока вы не выберете новую добычу. Следя за своей добычей, вы получаете преимущество по всем проверкам Мудрости (Выживание).

Один раз за ход, когда вы атакуете свою жертву из оружия ближнего или дальнего боя, вы наносите дополнительно 1d6 урона вашего типа оружия. Этот дополнительный урон увеличивается до 2d6 на 6-м уровне, 3d6 и 11-м уровне.

При достижении 6-го уровня движение вашего карьера провоцирует возможность атаки с вашей стороны, даже если они выходят из боя, а по достижении 10-го уровня вы можете сохранять свою добычу на неопределенный срок или до тех пор, пока не выберете новую.

### 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 оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, 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.

#### Ячейки заклинаний

Таблица «Следопыт» 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 животных 1-го уровня и у вас есть ячейки заклинаний 1-го уровня и 2-го уровня, вы можете сотворить дружбу животных с помощью любой ячейки.

#### Известные заклинания первого и более высоких кругов

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

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 уровней 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 спас бросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

УС спасброска = 8 + бонус владения + модификатор Мудрости

Модификатор атаки заклинанием = бонус владения + модификатор Мудрости

### Изначальное чутье

умение Следопыта 2-го уровня которая заменяет Первозданную осведомлённость

Вы можете сосредоточить свое внимание за счет тесной связи с природой. Вы изучаете дополнительные заклинания при достижении определенного уровня в этом классе, если вы не знаете их, как указано в таблице ниже. Эти заклинания не учитываются в общем количестве известных вам заклинаний.

Заклинания Изначального чутья

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Следопыта | Заклинание |
| 3 | Разговор с животными |
| 5 | Животные чувства |
| 9 | Разговор с растениями |
| 13 | Поиск существа |
| 17 | Общение с природой |

Вы можете единожды применить каждое из этих заклинаний без использования ячеек заклинания. Как только вы используете заклинание таким образом, вы больше не сможете сделать это повторно до окончания долгого отдыха.

### Архетип рейнджера

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

### Первозданная осведомлённость

Начиная с 3 уровня вы можете действием потратить одну ячейку заклинаний следопыта, 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.

### Природная завеса

умение Следопыта 10-го уровня, которая заменяет Маскировку на виду

Вы обращаетесь к силам природы, чтобы они ненадолго скрыли вам от посторонних глаз. Бонусным действием,вы можете магическим образом стать невидимым вместе со своим снаряжением, которое вы носите на себе и держите в руках, до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

### Маскировка на виду

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 рейнджера

### 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.

Усиленный удар. 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.

Заклинания охотника

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень | Дополнительное заклинание |
| 3rd | faerie fire |
| 5th | See Invisibility |
| 9th | Haste |
| 13th | Guardian of Nature |
| 17th | scrying |

#### Оборонительная тактика

На 7 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой на 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.

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

#### 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.

Вихрь ударов Вы можете действием совершить атаки ближнего боя по любому количеству существ в пределах 5 футов от себя, совершая отдельный бросок атаки по каждой цели.

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

#### 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 преуспеете 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.

Великая стойкость. Вы получаете преимущества на спасброски от заклинаний и способностей, совершающихся вашим избранными врагами.

### Повелитель зверей

Архетип Повелителя Зверей олицетворяет дружбу между цивилизованными расами и животным миром. Как одно целое, следопыт и его компаньон сражаются против чудовищных врагов, которые угрожают как цивилизации, так и диким краям. Те, кто следуют архетипу Повелителя Зверей, посвящают себя этим идеалам, делая животных своими друзьями и компаньонами.

#### Компаньон следопыта

На 3 уровне вы можете выбрать животное-компаньона, которое будет путешествовать и сражаться вместе с вами. Выберите животное не больше Среднего размера с уровнем опасности 1/4 или ниже (приложение D содержит параметры для ястреба, мастиффа и пантеры, в качестве примеров). Добавьте ваш бонус мастерства к КБ животного, его броскам атаки и урона, а также к любым спасброскам и умениям, которыми оно владеет. Его ОЗ равны его нормальному максимуму или вашему уровню следопыта, помноженному на 4, в зависимости от того, что выше. Животное имеет Кубики Здоровья и может тратить их во время короткого отдыха.

Животное подчиняется вашим командам по мере своих возможностей. Оно начинает свой ход в соответствии с вашей инициативой, но не совершает действий, если вы не прикажете чего-либо. В ваш ход вы можете приказать ему двигаться (не тратит действия). В качестве действия вы можете дать ему одну из команд: Атака, Рывок, Выход из боя, Уклонение, Помощь.

После получения способности Дополнительная атака вы можете приказать животному атаковать и при этом сами совершить одну атаку.

Передвигаясь по избранному типу местности только с животным, вы можете скрытно передвигаться с нормальной скоростью.

Если животное умирает, вы можете получить новое лишь после того, как проведете 8 часов, создавая связь с новым, не враждебным животным, того же или любого другого типа.

#### Специальная тренировка

Начиная с 7 уровня, во время любого хода, когда ваш компаньон не атакует, вы можете в качестве дополнительного действия дать ему одну из команд: Рывок, Выход из боя, Уклонение или Помощь.

#### Звериная трость

Начиная с 11 уровня, ваш компаньон может сделать 2 атаки, когда вы приказываете ему атаковать.

#### Единство магии

Начиная с 15 уровня, когда вы накладываете на себя заклинание, ваш компаньон также может получить его эффект, если он находится в пределах 30 футов от вас.

### Князь гончих

Дополнительные навыки: когда вы берете этот архетип, вы приобретаете навык Обращение с животными.

#### Избранная гончая

На 3-м уровне вы выбираете одну из многих собак, которых вы вырастили, чтобы стать вашим особенным компаньоном.

В качестве особого простоя, которое занимает 1 месяц, вы можете создать уникальную связь с мастифом или волком, сделав его вашей любимой собакой. Ваша любимая гончая получает все преимущества способности "Животное-компаньон". У вас может быть только одна любимая собака одновременно.

Если ваша любимая гончая когда-нибудь будет убита, вы можете создать новую связь с другим мастифом, сделав его своей новой любимой собакой.

Если вы используете эту способность, чтобы создать новую связь с другим мастифом, в то время как ваша текущая любимая гончая все еще жива, ваша текущая благоприятная собака покинет вас и будет заменена новым мастифом.

#### Животное-компаньон

Ваша любимая собака получает множество преимуществ, пока она связана с вами.

Ваша любимая гончая как можно лучше подчиняется вашим командам.

Он делает бросок на инициативу, как и любое другое существо, но вы определяете его действия, решения, отношения и так далее.

Если вы недееспособны или отсутствуете, ваша любимая собака действует сама по себе.

При использовании функции Natural Explorer вы и ваша любимая собака можете двигаться незаметно в обычном темпе.

Ваша любимая собака добавляет бонус владения к своему классу брони, броскам атаки, спасброскам и броскам урона.

Если у вас еще нет опыта, ваша любимая собака получает мастерство с Восприятием и Выживанием, а также со всеми спасбросками.

За каждый уровень, который вы получаете после 3-го, ваша любимая гончая получает дополнительный кубик попадания, увеличивая их максимальное значение на половину кубика попадания +1 + их модификатор телосложения. (у животного с кубиком попадания d8 их максимальные очки жизни увеличиваются на 5 + модификатор телосложения за каждый полученный кубик).

Каждый раз, когда вы получаете особенность класса «Улучшение показателя способностей», способности вашей собаки также улучшаются. Ваша любимая гончая может увеличить один показатель способности по вашему выбору на 2 или он может увеличить показатель двух способностей по вашему выбору на 1. Как обычно, ваша любимая собака не может повысить показатель способности выше 20 с помощью этой функции.

Наконец, каждый раз, когда вы наносите лечебную мазь своей любимой собаке, она восстанавливает в три раза больше хитов, чем обычно.

#### Спутник охотника

На 5-м уровне связь между вами и вашей собакой усиливается еще больше.

Когда вы и ваша любимая гончая находитесь в пределах 10 футов друг от друга, ваша любимая гончая получает преимущества от характеристик классов «Застрелок», «Шаг земли» и «Исчезновение». Ваша любимая собака имеет такую ​​же благоприятную местность, как и вы.

Кроме того, ваша любимая гончая получает бонус к отслеживанию, отслеживая существо, назначенное вашей добычей или предпочитаемым противником.

#### Непоколебимая преданность

На 7-м уровне ваша любимая собака безоговорочно доверяет вам и не восстанет против вас.

Хотя ваша любимая собака может вас видеть, она невосприимчива к очарованным и напуганным условиям.

#### Тактика стаи

На 11 уровне вы и ваша любимая гончая учитесь сражаться вместе и координируете свои атаки, чтобы наносить удары по противникам, где им больно.

Один раз за ход вы можете нанести дополнительный урон 1d10 одному существу, пораженному атакой, в то время как вы и ваша любимая гончая находятся рядом с ним.

#### Глава стаи

На 15 уровне вы и ваша любимая собака можете понимать друг друга на инстинктивном уровне.

Каждый раз, когда ваша любимая гончая находится рядом с вами и целью рукопашной атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы быстро перемещаться с собакой, перенаправляя атаку на себя.

Ваша любимая гончая может использовать свою реакцию, чтобы атаковать существо, которое активировало эту функцию.

## Заклинания Рейнджера

### 1ый круг

### 2ой круг

### 3ий круг

### 4ый круг

### 5ый круг

### Модифицированные заклинания

### Новые дополнительные заклинания

Рейнджер (таблица)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |