## Классы

### Варвар

#### Классовые Свойства

Варвары обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к12 за каждый уровень варвара

**Хиты на 1 уровне:** 12 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к12 (или 7) + модификатор Телосложения за каждый уровень варвара после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Легкие доспехи, средние доспехи, щиты

**Владение оружием:** Простое оружие, воинское оружие

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, Природа, Обращение с животными

##### СНАРЯЖЕНИЕ

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

* *а*) секира или *б*) любое воинское оружие ближнего боя
* *а*) два ручных топора или *б*) любое простое оружие
* Набор путешественника и четыре метательных копья

**Варвар (таблица)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | Ярости | Урон ярости |
| 1 | +2 | Защита без доспехов, Ярость | 2 | +2 |
| 2 | +2 | Безрассудная атака, Чувство опасности | 2 | +2 |
| 3 | +2 | Первозданный путь | 3 | +2 |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | +2 |
| 5 | +3 | Дополнительная Атака, Быстрое движение | 3 | +2 |
| 6 | +3 | Свойство пути | 4 | +2 |
| 7 | +3 | Дикий Инстинкт | 4 | +2 |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 4 | +2 |
| 9 | +4 | Жестокий критический удар (1 кость) | 4 | +3 |
| 10 | +4 | Свойство пути | 4 | +3 |
| 11 | +4 | Безжалостный | 4 | +3 |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 5 | +3 |
| 13 | +5 | Жестокий критический удар (2 кости) | 5 | +3 |
| 14 | +5 | Свойство пути | 5 | +3 |
| 15 | +5 | Непрерывная ярость | 5 | +3 |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 5 | +4 |
| 17 | +6 | Жестокий критический удар (3 кости) | 6 | +4 |
| 18 | +6 | Неукротимая Мощь | 6 | +4 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 6 | +4 |
| 20 | +6 | Первозданный чемпион | Неограничено | +4 |

#### Ярость

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

* Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
* Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар».
* Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы были способны использовать заклинания, то вы не можете использовать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

#### ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

#### БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА

Начиная со 2 уровня вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточённо и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

#### ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

На 2 уровне вы получаете обострённое ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности.

Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества вы не должны быть ослеплены, оглушены или недееспособны.

#### Первозданный путь

На 3 уровне вы выбираете путь, определяющий природу вашей ярости. Выберите путь берсерка или путь тотемного воина. Они перечислены в конце описания класса. Ваш выбор обеспечит вам умения на 3, 6, 10 и 14 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.

#### Дополнительная Атака

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

#### Быстрое передвижение

Начиная с 5 уровня ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлые доспехи.

#### Дикий Инстинкт

С 7 уровня ваши инстинкты настолько обостряются, что вы совершаете с преимуществом броски инициативы.

Кроме того, если вы были захвачены врасплох в начале боя, и вы не являетесь недееспособным,вы можете в первом ходу действовать нормальным образом, но только если вы впадёте в ярость раньше всех других действий в этом ходу.

#### Жестокий КРИТИЧЕСКИЙ УДАР

Начиная с 9 уровня вы можете бросать одну дополнительную кость урона оружия, когда определяете дополнительный урон от критического попадания рукопашной атакой.

Количество костей увеличивается до двух на13 уровне и трёх на 17 уровне.

#### НЕПРЕКЛОННАЯ ЯРОСТЬ

Начиная с 11 уровня ваша ярость позволяет вам сражаться, несмотря на тяжелейшие раны. Если ваши хиты опустилось до 0, когда вы находились в состоянии ярости, и вы не умерли сразу, вы можете совершить спасбросок Телосложения со УС 10.. В случае успеха у вас остается 1 хит.

Каждый раз, когда вы используете эту способность повторно, УС спасброска повышается на 5. Когда вы закончите короткий либо продолжительный отдых, УС снова равняется 10.

#### Непрерывная ярость

Начиная с 15 уровня ваша ярость становится настолько сильной, что досрочно прекращается только если вы теряете сознание или сами прекращаете её.

#### Неукротимая Мощь

Начиная с 18 уровня, если результат вашей проверки Силы оказался меньше значения вашей Силы, то вы можете использовать значение характеристики вместо результата проверки.

#### Первозданный чемпион

К 20 уровню вы становитесь воплощением силы дикой природы. Значение Силы и Телосложения увеличивается на 4. Максимальное значение для этих характеристик теперь 24.

#### Пути Варвара

##### Путь Берсерка

Для некоторых варваров ярость это способ достижения цели, и этой целью является насилие. Путь Берсерка-это путь неукротимой ярости, скользкий от крови. Путь Берсерка - это путь бескрайней ярости, скользкой от крови.

###### Frenzy

Если вы выбрали этот путь, то начиная с 3 уровня, находясь в состоянии ярости, вы можете впасть в неистовство. В этом случае, пока ваша ярость не прекратилась, вы можете в каждый свой ход после текущего совершать бонусным действием одну рукопашную атаку оружием. После окончания ярости вы получаете один уровень усталости (как описано в приложении А).

###### БЕЗДУМНАЯ ЯРОСТЬ

Начиная с 6 уровня вы не можете быть испуганы или очарованы, пока находитесь в состоянии ярости. Если вы были испуганы или очарованы до того, как впали в состояние ярости, эти эффекты приостанавливаются до окончания вашей ярости.

###### ПУГАЮЩЕЕ ПРИСУТСТВИЕ

Начиная с 10 уровня, вы можете действием пугать других своим ужасающим присутствием Чтобы сделать это, выберите существо в пределах 30 футов от себя, которое вы можете видеть. Если оно может видеть или слышать вас, оно должно совершить успешный спасбросок Мудрости (Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы), иначе станет испуганным вами до конца вашего следующего хода. В последующие ходы вы можете действием поддерживать действие этого эффекта на испуганном существе до конца вашего следующего хода. Эффект оканчивается, если цель оказалась вне линии обзора, или далее чем в 60 футах от вас.

Если существо преуспело в спасброске, вы не можете использовать на нём это умение следующие 24 часа.

###### Retaliation

Начиная с 14 уровня, при получении урона от существа, находящегося в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку оружием.

### Bard

#### Классовые Свойства

Барды обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к8 за каждый уровень барда

**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень барда после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Лёгкий доспех

**Владение оружием:** Простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты

**Владение инструментами:** Три музыкальных инструмента на ваш выбор

**Спасброски:** Ловкость, Харизма

**Навыки:** Выберите три любых

##### СНАРЯЖЕНИЕ

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

* *а*) рапира, *б*) длинный меч или *в*) любое простое оружие
* *а*) набор дипломата или *б*) набор артиста
* *а*) лютня или *б*) любой другой музыкальный инструмент
* Кожаный доспех и кинжал

**Бард (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус мастерства | Особенности | Известные заклинания | Известные заговоры | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | Использование заклинаний, Вдохновение барда (к6) | 2 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Мастер на все руки, Песнь отдыха (к6) | 2 | 5 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | Коллегия бардов, Экспертиза | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | 7 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | Вдохновение барда (к8), Источник вдохновения | 3 | 8 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | Контрочарование, Свойство коллегии бардов | 3 | 9 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | - | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | Песнь отдыха (к8) | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | Вдохновение барда (к10), Экспертиза, Тайны магии | 4 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | - | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | Песнь отдыха (к10) | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | Тайны магии, Свойство коллегии бардов | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | Вдохновение барда (к12) | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | Песнь отдыха (к12) | 4 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Тайны магии | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Превосходное вдохновение | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Использование заклинаний

Вы научились изменять ткань реальности в соответствии с вашими волей и музыкой.

Ваши заклинания являются частью вашего обширного репертуара; это магия, которой вы найдёте применение в любой ситуации.

##### Заклинания

Вы знаете два заговора из списка доступных для барда на ваш выбор. Вы выучите дополнительные заговоры барда по вашему выбору на более высоких уровнях, как это показано в стоблце Известные заговоры таблицы Барда.

##### ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Бард» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *лечение ран*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать *лечение ран* с помощью любой из этих ячеек.

##### ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете четыре заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных барду.

Столбец «Известные заклинания» барда показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3уровня 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 известных вам заклинаний барда и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний барда, который также должен иметь уровень, для которого у вас есть слоты заклинаний.

##### Заклинательная характеристика

При сотворении заклинаний бард использует свою Харизму. Ваша магия проистекает из сердечности и душевности, которую вы вкладываете в исполнение музыки и произнесение речей. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на Заклинательную характеристику. Кроме того,вы используете Харизму при определении УС спасбросков от ваших заклинаний барда, и при броске атаки заклинаниями.

**УС спасброска** = 8 + бонус мастерства +модификатор Харизмы

**Модификатор броска заклинательной атаки** = бонус владения + модификатор Харизмы

##### Ритуальное заклинательство

Вы можете исполнить любое известное вам заклинание барда в качестве ритуала, если заклинание позволяет это.

##### Заклинательный фокус

Вы можете использовать ваш музыкальный инструмент (смотрите в "Снаряжении") в качестве фокуса для ваших заклинаний барда.

#### ВДОХНОВЕНИЕ БАРДА

Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к6.

В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Харизмы,но как минимум один раз. Потраченные использования этого умения восстанавливаются после продолжительного отдыха.

Ваша кость бардовского вдохновения изменяется с ростом вашего уровня в этом классе. Она становится к8 на 5 уровне, к10 на 10 уровне и к12 на 15 уровне.

#### Мастер на все руки

Начиная со 2 уровня вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в меньшую сторону, ко всем проверкам характеристик, куда этот бонус ещё не включён.

#### ПЕСНЬ ОТДЫХА

Начиная со 2 уровня вы с помощью успокаивающей музыки или речей можете помочь своим раненым союзникам восстановить их силы во время короткого отдыха. Если вы или любые дружественные существа, которые могут услышать ваше Выступление восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, то потратив один или несколько костей хитов, каждый из этих существ получает дополнительные 1к6 хитов..

Количество дополнительно восстанавливаемыххитов растёт с вашим уровнем в этом классе: 1к8на 9 уровне, 1к10 на 13 уровне и 1к12 на 17 уровне.

#### КОЛЛЕГИЯ БАРДОВ

На 3 уровне вы углубляетесь в традиции выбранной вами коллегии бардов: коллегии знаний или коллегии доблести. Обе они описаны в конце описания класса. Этот выбор предоставляет вам умения на 3, 6 и 14 уровнях.

the class description. Your choice grants you features at 3rd level and again at 6th and 14th level.

#### Экспертиза

На 3-м уровне, выберите два навыка, которыми вы владеете.. Ваш бонус владения удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя любой из выбранных навыков.

На 10 уровне вы можете выбрать ещё 2 навыка и получить для них это преимущество.

#### 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.

#### Источник вдохновения

Начиная с 5 уровня вы восстанавливаете истраченные вдохновения барда и после короткого и после продолжительного отдыха.

#### КОНТРОЧАРОВАНИЕ

На 6 уровне вы получаете возможность использовать звуки или слова силы для разрушения воздействующих на разум эффектов. В качестве действия вы можете начать выступление, которое длится до конца следующего хода. В течение этого времени вы и любые дружественные существа в пределах 30 футов от вас имеют преимущество в спасении бросков от испуга или очарования. Чтобы получить это преимущество, существа должны слышать вас. Выступление заканчивается рано, если вы недееспособны или молчите, или если вы добровольно заканчиваете его (никаких действий не требуется).

#### Тайны магии

К 10 уровню вы успели набрать знаний из самого широкого спектра магических дисциплин. Выберите два заклинания любого класса, включая ваш собственный. A spell you choose must be of a level you can cast, as shown on the Bard table, or a cantrip.

Теперь эти заклинания считаются для вас заклинаниями барда, и они уже включены в общееколичество известных вам заклинаний согласнотаблице «Бард».

Ещё по два заклинания других классов вы выучите на 14 и 18 уровнях.

#### Превосходное вдохновение

При достижении 20 уровня, если на момент броска инициативы у вас не осталось неиспользованных вдохновений, вы получаете одно.

#### КОЛЛЕГИИ БАРДОВ

##### КОЛЛЕГИЯ ЗНАНИЙ

Барды коллегии знаний понемногу осведомлены обо всём на свете. Они собирают крупицы знаний отовсюду, будь то научные труды или крестьянские побасенки. Напевают ли они народные баллады в таверне, или исполняют изысканные композиции при дворе, эти барды используют свой талант, чтобы очаровать публику. И когда смолкают аплодисменты, публика может обнаружить себя рассказывающей все свои секреты, начиная со сплетен местного прихода, и заканчивая подробностями своей верности королю.

Лояльность таких бардов покоится на стремлении к красоте и правде, а не на верности монархам или приверженности к религиозным догматам. Дворяне, содержащие таких бардов в качестве советников или герольдов, хорошо знают, что бард скорее скажет неприятную правду, чем благоразумно промолчит.

Члены коллегии собираются в библиотеках, а иногда даже в колледжах, с настоящими классами и общежитиями. Там они делятся друг с другом знаниями. Они также посещают фестивали и общественные собрания, где могут выявлять растратчиков, разоблачать лжецов или выставлять на посмешище самоуверенных политиков.

###### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Если вы по достижении 3 уровня присоединяетесь к коллегии знаний, вы овладеваете тремя навыками на ваш выбор.

###### ОСТРОЕ СЛОВЦО

Также на 3 уровне вы узнаёте, как использовать собственное остроумие, чтобы отвлечь, смутить или по-другому подорвать способности и уверенность других. Если существо, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, урона или проверку характеристики, вы можете реакцией потратить одну из ваших костей бардовского вдохновения, и вычесть результат броска этой кости из броска этого существа. Вы можете использовать это свойство после того, как существо сделает свой бросок, но до того, как Мастер определит, будет ли бросок атаки или проверка способности успешной или неудачной, или до того, как существо нанесет свой урон. Существо не подвержено этой способности, если не может слышать вас, или обладает иммунитетом к очарованию.

###### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТАЙНЫ МАГИИ

На 6 уровне вы можете выучить 2 заклинания из доступных любому классу на свой выбор. A spell you choose must be of a level you can cast, as shown on the Bard table, or a cantrip. Выбранные заклинания теперь считаются для вас заклинаниями барда, но максимальное количество заклинаний, которое вы можете знать, не меняется.

###### НЕПРЕВЗОЙДЁННЫЙ НАВЫК

Starting at 14th level, when you make an ability check, you can expend one use of Bardic Inspiration. Roll a Bardic Inspiration die and add the number rolled to your ability check. You can choose to do so after you roll the die for the ability check, but before the GM tells you whether you succeed or fail.

### Клерик

#### Классовые Свойства

Жрецы обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к8 за каждый уровень жреца

**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень жреца после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Легкие доспехи, средние доспехи, щиты

**Владение оружием:** Простое оружие

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Мудрость, Харизма

**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: История, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

##### СНАРЯЖЕНИЕ

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

* (*a*) булава или (*б*) боевой молот (если владеет этим оружием)
* *а*) кольчуга с чешуйками, *б*) кожаные доспехи или *в*) кольчуга с кольчугой (если владеет навыком ношения)
* (*а*) легкий арбалет и 20 болтов или (*б*) любое простое оружие
* (*а*) набор священника или (*б*) набор исследователя
* Щит и священный символ

**Клерик (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | Известные заговоры | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | Использование заклинаний, Божественный домен | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Божественный канал (1/отдых), Умение божественного домена | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | - | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | Уничтожение нежити (ПО 1/2) | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | Божественный канал (2/отдых), Свойство божественного домена | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик, Уничтожение нежити (УО 1), Свойство божественного домена | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | Божественное вмешательство | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | Уничтожение нежити (УО 2) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | - | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | Уничтожение нежити (УО 3) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | - | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | Уничтожение нежити (УО 4), Свойство божественного домена | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Божественный канал (3/отдых) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Улучшение божественного вмешательства | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания клерика.

##### Заклинания

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний клерика. Вы узнаёте дополнительные заговоры клерика на более высоких уровнях, как показано в столбце «известные заговоры».

##### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Клерик» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний клерика, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний клерика, равное модификатору Мудрости + уровень клерика (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы клерик 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний клерика требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

##### Заклинательная характеристика

При создании заклинаний клерик использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете свою Мудрость всякий раз, когда заклинание клирика относится к вашей способности заклинания. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении УС спасбросков от ваших заклинаний клерика , и при броске атаки заклинаниями.

**УС спасброска** = 8 + бонус владения + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки** = бонус владения + модификатор Мудрости

##### Ритуальное заклинательство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

##### Заклинательный фокус

Вы можете использовать священный символ (смотрите в "Снаряжении") в качестве заклинательного фокуса для заклинаний жреца.

#### БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

##### ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях клерика.. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний клерика, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием клерика.

#### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, УС равна УС спасброска от ваших заклинаний клерика.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом.

Divinity twice between rests, and beginning at 18th level, you can use it three times between rests. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

##### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: Отпугивание Нежити

Используя действие вы представляете свой святой символ и произносите молитву, осуждающую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

#### 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.

#### УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его уровень опасности не превышает значения, указанного в таблице:

**УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень клерика | Уничтожается нежить с УО... |
| 5 | 1/2 или ниже |
| 8 | 1 или ниже |
| 11 | 2 или ниже |
| 14 | 3 или ниже |
| 17 | 4 или ниже |

#### Божественное вмешательство

Начиная с 10-го уровня, вы можете призвать свое божество, чтобы вмешаться от вашего имени, когда ваша потребность велика.

Imploring your deity’s aid requires you to use your action. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньтепроцентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

At 20th level, your call for intervention succeeds automatically, no roll required.

#### Cleric Domains

##### Домен жизни

Домен жизни сосредоточен на трепещущей позитивной энергии — одной из фундаментальных сил вселенной - которая поддерживает жизнь. The gods of life promote vitality and health through healing the sick and wounded, caring for those in need, and driving away the forces of death and undeath. Almost any non-evil deity can claim influence over this domain, particularly agricultural deities (such as Chauntea, Arawai, and Demeter), sun gods (such as Lathander, Pelor, and Re-Horakhty), gods of healing or endurance (such as Ilmater, Mishakal, Apollo, and Diancecht), and gods of home and community (such as Hestia, Hathor, and Boldrei).

**ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЖИЗНИ (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень клерика | Spells |
| 1 | благословение, лечение ран |
| 3 | божественное оружие, малое восстановление |
| 5 | возрождение, маяк надежды |
| 7 | защита от смерти, страж веры |
| 9 | множественное лечение ран, оживление |

###### БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

###### ПОБОРНИК ЖИЗНИ

Also starting at 1st level, your healing spells are more effective. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше,восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

###### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ

Starting at 2nd level, you can use your Channel Divinity to heal the badly injured.

As an action, you present your holy symbol and evoke healing energy that can restore a number of hit points equal to five times your cleric level. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. Вы не можете использовать это умение на нежити и конструктах.

###### Благословенный Целитель

Начиная с 6-го уровня, исцеляющие заклинания, которые вы накладываете на других, исцеляют и вас. Когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, которое восстанавливает хиты другому существу, вы восстанавливаете число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

###### БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон излучением 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

###### Высшее Исцеление

Начиная с 17 уровня, если вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить заклинанием хиты, вы для каждой кости используете максимальное значение. Например, вместо восстановления существу 2к6 хитов, вы восстанавливаете 12.

### Druid

#### Классовые Свойства

Друиды обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к8 за каждый уровень друида

**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень друида после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Light armor, medium armor, shields (druids will not wear armor or use shields made of metal)

**Владение оружием:** Clubs, daggers, darts, javelins, maces, quarterstaffs, scimitars, sickles, slings, spears

**Владение инструментами:** Набор травника

**Спасброски:** Интеллект, Мудрость

**Навыки:** Choose two from Arcana, Animal Handling, Insight, Medicine, Nature, Perception, Religion, and Survival

##### СНАРЯЖЕНИЕ

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

* (*a*) a wooden shield or (*b*) any simple weapon
* (*a*) a scimitar or (*b*) any simple melee weapon
* • Кожаный доспех, набор путешественника и друидический фокус.

**Друид (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | Известные заговоры | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | Друидический язык, Использование заклинаний | 2 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Дикий облик, Круг друидов | 2 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | - | 2 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Улучшение дикой формы, Увеличение характеристик | 3 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | - | 3 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | Умение круга друидов | 3 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | - | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | Улучшение дикой формы, Увеличение характеристик | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | - | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | Умение круга друидов | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | Умение круга друидов | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Timeless Body, Beast Spells | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Archdruid | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Друидический

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете говорить на этом языке и использовать его, чтобы оставлять скрытые сообщения. Вы и другие, кто знает этот язык, автоматически обнаружите такое сообщение. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со УС 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

#### Использование заклинаний

Для сотворения заклинаний друиды пользуются сакральной эссенцией самой природы, облачая в неё свою волю.

##### Заклинания

На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в столбце «известные заговоры».

##### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Чтобы бросить одно из этих заклинаний друида, вы должны потратить слот уровня заклинания или выше. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы готовите список заклинаний друида, которые доступны для вас, чтобы бросить, выбирая из списка заклинаний друида. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. If you prepare the 1st-level spell *cure wounds,* you can cast it using a 1st-level or 2nd-level slot. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

#### Заклинательная характеристика

Wisdom is your spellcasting ability for your druid spells, since your magic draws upon your devotion and attunement to nature. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

**УС спасброска** = 8 + бонус владения + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки** = бонус владения + модификатор Мудрости

#### Ритуальное заклинательство

Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

##### Заклинательный фокус

Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

#### Дикий облик

Начиная со 2 уровня вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. You can use this feature twice. You regain expended uses when you finish a short or long rest.

Your druid level determines the beasts you can transform into, as shown in the Beast Shapes table. At 2nd level, for example, you can transform into any beast that has a challenge rating of 1/4 or lower that doesn’t have a flying or swimming speed.

**Облик животного (таблица)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Max. УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ | Limitations | Example |
| 2 | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Wolf |
| 4 | 1/2 | Без скорости полета | Crocodile |
| 8 | 1 | — | Гигантский орел |

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:

* Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.
* Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. As long as the excess damage doesn’t reduce your normal form to 0 hit points, you aren’t knocked unconscious.
* Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Transforming doesn’t break your concentration on a spell you’ve already cast, however, or prevent you from taking actions that are part of a spell, such as *call lightning*, that you’ve already cast.
* Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
* Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

#### Круг Друидов

At 2nd level, you choose to identify with a circle of druids: the Circle of the Land or the Circle of the Moon, both detailed at the end of the class description. Этот выбор даёт дополнительные умения на 2, 6, 10 и 14 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.

#### Безвременное тело

Начиная с 18 уровня, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

#### Звериные заклинания

С 18 уровня персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

#### Archdruid

На 20 уровне число применений Дикого облика не ограничено.

Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

#### Круги Друидов

##### Круг земли

Круг Земли состоит из мистиков и мудрецов, поколениями передающих из уст в уста сложную систему древних знаний и обрядов. Эти друиды встречаются в священных кругах деревьев или стоящих камней, чтобы обмениваться первобытными тайнами на друидском языке. Мудрейшие представители круга служат духовными лидерами и советниками вождей в общинах, проповедующих Старую Веру. Причастность к кругу Земли наделяет магию друида силой тех мест, где персонажа посвятили в священные таинства.

###### Дополнительный заговор

Выбрав круг Земли на 2 уровне, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

###### Естественное восстановление

Начиная со 2-го уровня, вы можете восстановить часть своей магической энергии, сидя в медитации и общаясь с природой. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний. Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний.

###### Заклинания круга

Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На 3, 5, 7 и 9 уровнях друид получает доступ к заклинаниями в соответствии с землёй, где он был посвящён. Выберите эту землю- арктическую местность, побережье, пустыню, лес, луга, горы или болото—и обратитесь к соответствующему списку заклинаний.

Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, которое не отображается в списке заклинаний друида, заклинание тем не менее является заклинанием друида для вас.

**Арктика (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | удержание личности, рост шипов |
| 5 | замедление, метель |
| 7 | ледяной шторм, свобода перемещения |
| 9 | конус холода, общение с природой |

**Побережье (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | зеркальный образ, туманный шаг |
| 5 | подводное дыхание, хождение по воде |
| 7 | власть над водами, свобода перемещения |
| 9 | призыв элементаля, провидение |

**Пустыня (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | размытый образ, тишина |
| 5 | защита от энергии, сотворение пищи и воды |
| 7 | мираж, усыхание |
| 9 | каменная стена, нашествие насекомых |

**Лес (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | дубовая кора, паук |
| 5 | призыв молнии, рост растений |
| 7 | предсказание, свобода перемещения |
| 9 | древесный путь, общение с природой |

**Grassland (table)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | бесследное передвижение, невидимость |
| 5 | дневной свет, ускорение |
| 7 | предсказание, свобода перемещения |
| 9 | вещий сон, нашествие насекомых |

**Гора (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | паук, шипы |
| 5 | молния, слияние с камнем |
| 7 | изменение формы камня, каменная кожа |
| 9 | каменная стена, создание прохода |

**Болото (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Друида | Заклинания круга |
| 3 | кислотная стрела, тьма |
| 5 | зловонное облако, хождение по воде |
| 7 | поиск существа, свобода перемещения |
| 9 | чума насекомых, Провидение |

###### Тропами земли

Начиная с 6 уровня, перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех.

Кроме того, у вас есть преимущество на спасброски против растений, которые магически созданы или изменены, чтобы препятствовать движению, например, созданные заклинанием *опутывания*.

###### Покровительство природы

Когда вы достигаете 10-го уровня, вы не можете быть очарованы или напуганы элементалями или фейри, и вы невосприимчивы к яду и болезни.

###### Природный заповедник

Когда вы достигнете 14-го уровня, существа из природного мира почувствуют вашу связь с природой и не решатся напасть на вас. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа.

Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

Священные растения и леса

Некоторые растения считаются священными у друидов. В частности, это берёза, бузина, дуб, ива, можжевельник, ольха, омела, орех, падуб (он же остролист), рябина, тис и ясень. Друиды часто используют такие растения как часть фокуса заклинания, включая длины дуба или тиса или веточки омелы.

Точно так же друид использует такие леса для изготовления других предметов, таких как оружие и щиты. Тис ассоциируется со смертью и возрождением, поэтому рукояти оружия для ятаганов или серпов могут быть сделаны из него. Ясень символизирует жизнь, а дуб — силу: Из этих пород получаются отличные древки или целые орудия, такие как дубинки или посохи, а также щиты. Ольху считают растением воздуха и делают из неё метательное оружие, например, дротики и метательные копья.

Друиды из мест, которым эти растения чужды, обращаются к местным видам. Например, пустынный друид может почитать юкку и кактус.

Друиды и боги

Некоторые друиды напрямую поклоняются силам природы, однако большинство посвящает себя служению одному из природных божеств, широко представленных в мультивселенной (примеры есть в списке богов в приложении Б). Поклонение этим божествам часто считается более древней традицией, чем верования клириков и урбанизированных народов.

### Воин

#### Классовые Свойства

Воины обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

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

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

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

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Все доспехи, щиты

**Владение оружием:** Простое оружие, воинское оружие

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Выберите два навыка из Акробатика, Обращение с Животными, Атлетика, История, Проницательность, Запугивание, Восприятие и Выживание.

##### СНАРЯЖЕНИЕ

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

* *а*) кольчуга или *б*) кожаные доспехи, длинный лук и 20 стрел
* (*а*) боевое оружие и щит, или (*б*) два воинских оружия
* *а*) легкий арбалет и 20 болтов или *б*) два ручных топора
* (*a*) набор исследователя подземелий или (*б*) набор исследователя

**Воин (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности |
| 1 | +2 | Боевой стиль, Второе дыхание |
| 2 | +2 | Всплеск действий (одно использование) |
| 3 | +2 | Воинский архетип |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | Дополнительная Атака |
| 6 | +3 | Увеличение характеристик |
| 7 | +3 | Особенность воинского архетипа |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | Неукротимый (одно использование) |
| 10 | +4 | Особенность воинского архетипа |
| 11 | +4 | Дополнительная атака (2) |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | Неукротимый (два использования) |
| 14 | +5 | Увеличение характеристик |
| 15 | +5 | Особенность воинского архетипа |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | Всплеск действий (два использования), Неукротимый(три использования) |
| 18 | +6 | Особенность воинского архетипа |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | Дополнительная атака (3) |

#### Боевой стиль

Вы выбираете боевой стиль, 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, когда атакуете дальнобойным оружием.

##### Оборона

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

##### Дуэлянт

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

##### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

##### Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

##### Сражение двумя оружиями

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

#### Второе дыхание

У вас есть ограниченный запас выносливости, который вы можете использовать, чтобы защитить себя от вреда. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

#### Всплеск действий

Начиная со 2 уровня вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. Начиная со 2 уровня вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17 уровня вы можете использовать это умение дважды, прежде чем вам понадобится отдых, но в течение одного хода его всё равно можно использовать лишь один раз.

#### Воинский архетип

На 3 уровне вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь.  Выберите мастера боевых искусств, мистического рыцаря или чемпиона. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях.

#### Увеличение характеристик

При достижении 4, потом 6, 8,12,14, 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.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса, и до четырёх на 20 уровне.

#### Неукротимый

Начиная с 9-го уровня, вы можете повторно выполнить спасательный бросок, который вам не удастся. Если вы сделаете это, вы должны использовать новый рулон, и вы не можете использовать эту функцию снова, пока вы не закончите долгий отдых.

Вы можете использовать это умение дважды между периодами продолжительного отдыха после достижения 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня.

#### Воинские архетипы

Разные воины используют разные подходы для совершенствования своих воинских способностей. Воинский архетип отражает выбранный вами подход.

##### Чемпион

Архетипичный чемпион фокусируются на использовании чистой физической силы, отточенной до смертельного совершенства. Выбравший для себя архетип чемпиона сочетает суровые тренировки с физическим совершенством, позволяющим наносить смертоносные удары.

###### Улучшенные критические попадания

Если вы выбрали этот архетип на 19 уровне, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

###### Выдающийся атлет

Начиная с 7 уровня, вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в большую сторону, ко всем проверкам Силы, Ловкости или Телосложения, куда этот бонус ещё не включён.

Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на количество футов, равное модификатору Силы.

###### Дополнительный боевой стиль

На 10 уровне вы можете выбрать второй боевой стиль.

###### Превосходные критические попадания

Начиная с 15 уровня, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «18–20» на кости атаки.

###### Уцелевший

К 18 уровню вы достигаете вершин стойкости в бою. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если количество ваших хитов не превышает половины от максимума. Эта способность не работает, если у вас 0 хитов.

### Monk

#### Классовые Свойства

Монахи обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к8 за каждый уровень монаха

**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень монаха после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** нет

**Владение оружием:** Простое оружие, короткие мечи

**Владение инструментами:** Выберите один вид инструмента ремесленников либо музыкального инструмента

**Спасброски:** Сила, Ловкость

**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия, Скрытность

##### СНАРЯЖЕНИЕ

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

* (*a*) a shortsword or (*b*) any simple weapon
* (*a*) набор исследователя подземелий или (*б*) набор исследователя
* 10 дротиков

**Монах (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Боевые искусства | Очки ци | Движение без доспехов | Особенности |
| 1 | +2 | 1d4 | — | - | Защита без доспехов, Боевые искусства |
| 2 | +2 | 1d4 | 2 | +10 фт. | Движение без доспехов, Ци |
| 3 | +2 | 1d4 | 3 | +10 фт. | Монастырская традиция, Отражение снарядов |
| 4 | +2 | 1d4 | 4 | +10 фт. | Медленное падение, Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | 1d6 | 5 | +10 фт. | Дополнительная атака, Ошеломляющий удар |
| 6 | +3 | 1d6 | 6 | +15 фт. | Умение монастырской традиции, Энергетические удары |
| 7 | +3 | 1d6 | 7 | +15 фт. | Спокойствие разума, Увёртливость |
| 8 | +3 | 1d6 | 8 | +15 фт. | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | 1d6 | 9 | +15 фт. | Улучшенное движение без доспехов |
| 10 | +4 | 1d6 | 10 | +20 фт. | Чистота тела |
| 11 | +4 | 1d8 | 11 | +20 фт. | Умение монастырской традиции |
| 12 | +4 | 1d8 | 12 | +20 фт. | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | 1d8 | 13 | +20 фт. | Язык Солнца и Луны |
| 14 | +5 | 1d8 | 14 | +25 фт. | Алмазная Душа |
| 15 | +5 | 1d8 | 15 | +25 фт. | Безвременное тело |
| 16 | +5 | 1d8 | 16 | +25 фт. | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | 1d10 | 17 | +25 фт. | Умение монастырской традиции |
| 18 | +6 | 1d10 | 18 | +30 фт. | Пустое тело |
| 19 | +6 | 1d10 | 19 | +30 фт. | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | 1d10 | 20 | +30 фт. | Совершенство |

#### ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная с 1 уровня, если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

#### Боевые искусства

На 1 уровне ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

You gain the following benefits while you are unarmed or wielding only monk weapons and you aren’t wearing armor or wielding a shield:

* You can use Dexterity instead of Strength for the attack and damage rolls of your unarmed strikes and monk weapons.
* You can roll a d4 in place of the normal damage of your unarmed strike or monk weapon. This die changes as you gain monk levels, as shown in the Martial Arts column of the Monk table.
* When you use the Attack action with an unarmed strike or a monk weapon on your turn, you can make one unarmed strike as a bonus action. Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружную атаку, при условии, что в этом ходу вы ещё не совершали бонусное действие.

Certain monasteries use specialized forms of the monk weapons. For example, you might use a club that is two lengths of wood connected by a short chain (called a nunchaku) or a sickle with a shorter, straighter blade (called a kama). Whatever name you use for a monk weapon, you can use the game statistics provided for the weapon.

#### Ki

Начиная со 2 уровня ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «очки ци».

Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: Поступь ветра, Терпеливая оборона и Шквал ударов. С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления.

Some of your ki features require your target to make a saving throw to resist the feature’s effects. The saving throw DC is calculated as follows:

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

##### Шквал ударов

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

##### Терпеливая оборона

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

##### Поступь ветра

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

#### Движение без доспехов

Начиная со 2 уровня ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. This bonus increases when you reach certain monk levels, as shown in the Monk table.

На 9 уровне вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

#### Монастырская традиция

При достижении 3 уровня вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете: Путь открытой ладони, Путь тени, или Путь четырёх стихий. Все они описаны далее. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

#### Отражение снарядов

Начиная с 3 уровня вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. If you catch a missile in this way, you can spend 1 ki point to make a ranged attack with the weapon or piece of ammunition you just caught, as part of the same reaction. You make this attack with proficiency, regardless of your weapon proficiencies, and the missile counts as a monk weapon for the attack, which has a normal range of 20 feet and a long range of 60 feet.

#### 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.

#### Медленное падение

Начиная с 4 уровня, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение, равное вашему уровню монаха, умноженному на пять.

#### Дополнительная Атака

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

#### Ошеломляющий удар

Начиная с 5 уровня вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

#### Энергетические удары

Начиная с 6 уровня ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

#### Evasion

At 7th level, your instinctive agility lets you dodge out of the way of certain area effects, such as a blue dragon’s lightning breath or a *fireball* spell. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

#### Спокойствие разума

Начиная с 7 уровня вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

#### Чистота тела

At 10th level, your mastery of the ki flowing through you makes you immune to disease and poison.

#### Язык Солнца и Луны

Начиная с 13 уровня вы понимаете, как взаимодействовать с энергией ци в чужом разуме, и теперь вы понимаете речь на любом языке Кроме того, все существа, способные понимать хотя бы один язык, понимают то, что вы сказали.

#### Алмазная Душа

Начиная с 14 уровня ваше мастерство ци предоставляет вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, если вы провалили спасбросок, вы можете повторить его, потратив 1 очко ци, и должны использовать второй результат.

#### Безвременное тело

На 15 уровне ваша ци поддерживает вас, и ваше тело больше не подвержено признакам старения. Вы не можете быть состарены магически. Впрочем, вы всё ещё можете умереть от старости. Кроме того, вам больше не требуется еда и вода.

#### Пустое тело

Начиная с 18 уровня вы можете действием потратить 4 очка ци, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона силовым полем.

Кроме того, вы можете потратить 8 очков ци, чтобы использовать заклинание *проекция в астрал* без применения материальных компонентов. Вы не можете перемещать кого-либо вместе с собой.

#### Совершенство

На 20 уровне, если при броске инициативы у вас нет очков ци, вы получаете 4 таких очка.

#### Монастырские традиции

Three traditions of monastic pursuit are common in the monasteries scattered across the multiverse. Most monasteries practice one tradition exclusively, but a few honor the three traditions and instruct each monk according to his or her aptitude and interest. Все три традиции основываются на одних и тех же базовых техниках. Различия проявляются при более глубоком изучении. Поэтому монах должен выбрать ту или иную традицию только по достижении 3 уровня.

##### Путь открытой ладони

Monks of the Way of the Open Hand are the ultimate masters of martial arts combat, whether armed or unarmed. They learn techniques to push and trip their opponents, manipulate ki to heal damage to their bodies, and practice advanced meditation that can protect them from harm.

###### Техники открытой ладони

При выборе этой традиции на 3 уровне вы получаете возможность манипулировать вражеской энергией ци, направляя свою собственную. Если вы попадаете по существу одной из атак, дарованных Шквалом ударов, вы можете наложить на цель один из следующих эффектов: \* It must succeed on a Dexterity saving throw or be knocked prone. \* It must make a Strength saving throw. В случае провала вы можете толкнуть её от себя на расстояние до 15 футов. Цель не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

###### Исцеление тела

At 6th level, you gain the ability to heal yourself. Вы можете действием восстановить количество хитов, равное вашему утроенному уровню монаха. Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать это умение снова.

###### Tranquility

Начиная с 11 уровня вы можете совершить специальную медитацию, окружающую вас аурой мира. At the end of a long rest, you gain the effect of a *sanctuary* spell that lasts until the start of your next long rest (the spell can end early as normal). Сл спасброска от заклинания равна 8 + модификатор Мудрости + бонус мастерства.

###### Дрожащая ладонь

На 17 уровне вы получаете возможность создавать смертельные колебания в чужом теле  Если вы попадёте по существу безоружным ударом, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать неуловимые колебания в его теле, которые длятся в течение количества суток, равного вашему уровню монаха. Колебания безвредны, пока вы не остановите их действием. Для того чтобы остановить их, цель должна находится на одном плане существования с вами. При этом существо должно совершить спасбросок Телосложения. If it fails, it is reduced to 0 hit points. If it succeeds, it takes 10d10 necrotic damage.

Вы можете держать одновременно только одно существо под действием Дрожащей ладони. Вы можете решить закончить колебания без вреда, не тратя действие.

### Paladin

#### Классовые Свойства

Паладины обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

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

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

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

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Все доспехи, щиты

**Владение оружием:** Простое оружие, воинское оружие

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Мудрость, Харизма

**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Запугивание, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию: \* (*a*) a martial weapon and a shield or (*b*) two martial weapons \* (*a*) five javelins or (*b*) any simple melee weapon \* (*a*) a priest’s pack or (*b*) an explorer’s pack \* Chain mail and a holy symbol

**Паладин (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | +2 | Божественное чувство, Наложение рук | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Боевой стиль, Использование заклинаний, Божественная кара | 2 | - | - | - | - |
| 3 | +2 | Божественное здоровье, Священная клятва | 3 | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | - | - | - | - |
| 5 | +3 | Дополнительная Атака | 4 | 2 | - | - | - |
| 6 | +3 | Аура защиты | 4 | 2 | - | - | - |
| 7 | +3 | Умение священной клятвы | 4 | 3 | - | - | - |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | - | - | - |
| 9 | +4 | - | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 10 | +4 | Аура отваги | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 11 | +4 | Улучшенная божественная кара | 4 | 3 | 3 | - | - |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | 3 | - | - |
| 13 | +5 | - | 4 | 3 | 3 | 1 | - |
| 14 | +5 | Очищающее касание | 4 | 3 | 3 | 1 | - |
| 15 | +5 | Умение священной клятвы | 4 | 3 | 3 | 2 | - |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | 3 | 2 | - |
| 17 | +6 | - | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | +6 | Улучшения ауры | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +6 | Умение священной клятвы | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

#### Божественное чувство

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. You know the type (celestial, fiend, or undead) of any being whose presence you sense, but not its identity (the vampire

Count Strahd von Zarovich, for instance). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

#### Наложение рук

Your blessed touch can heal wounds. You have a pool of healing power that replenishes when you take a long rest. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

Alternatively, you can expend 5 hit points from your pool of healing to cure the target of one disease or neutralize one poison affecting it. You can cure multiple diseases and neutralize multiple poisons with a single use of Lay on Hands, expending hit points separately for each one.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

#### Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете боевой стиль, 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.

##### Оборона

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

##### Дуэлянт

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

##### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

##### Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

#### Использование заклинаний

Получая 2 уровень, вы узнаёте, как черпать божественную магию посредством медитации и молитв, чтобы творить заклятья подобно жрецу.

##### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть. To cast one of your paladin spells of 1st level or higher, you must expend a slot of the spell’s level or higher. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

You prepare the list of paladin spells that are available for you to cast, choosing from the paladin spell list. When you do so, choose a number of paladin spells equal to your Charisma modifier + half your paladin level, rounded down (minimum of one spell). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. If you prepare the 1st-level spell *cure wounds,* you can cast it using a 1st-level or a 2nd- level slot. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Preparing a new list of paladin spells requires time spent in prayer and meditation: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

##### Заклинательная характеристика

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на Заклинательную характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

**УС спасброска** = 8 + бонус мастерства +модификатор Харизмы

**Модификатор броска заклинательной атаки** = бонус владения + модификатор Харизмы

##### Заклинательный фокус

Вы можете использовать священный символ в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

#### Божественная кара

Начиная со 2 уровня, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

#### божественное здоровье

Начиная с 3 уровня божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

#### священная клятва

Когда вы получаете 3 уровень, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. . Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

##### Заклинания Клятвы

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

##### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

#### 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.

#### Аура защиты

Начиная с 6 уровня, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

#### Аура отваги

Начиная с 10 уровня, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

#### Улучшенная божественная кара

На 11 уровне вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8.

#### Очищающее касание

Начиная с 14 уровня вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, которого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Харизмы,но как минимум один раз. Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

#### Священные клятвы

Становление паладином подразумевает под собой принятие обетов, которые обращают паладина к праведным делам и пути активного сопротивления злу. Финальная клятва, взятая им на 3 уровне, является кульминацией всего обучения паладина. Некоторые персонажи этого класса не считают себя настоящими паладинами до того как они получат 3 уровень и не дадут эту клятву. Для других эта клятва является формальностью, официальной отметкой того, что и так было всегда в сердце паладина.

##### Клятва преданности

Клятва преданности связывает паладина с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Sometimes called cavaliers, white knights, or holy warriors, these paladins meet the ideal of the knight in shining armor, acting with honor in pursuit of justice and the greater good. They hold themselves to the highest standards of conduct, and some, for better or worse, hold the rest of the world to the same standards. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах.

###### Догматы преданности

Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:

***Honesty.*** Не лги и не обманывай. Да будет слово ваше незыблемо.

***Courage.*** Never fear to act, though caution is wise.

***Compassion.*** Aid others, protect the weak, and punish those who threaten them. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.

***Honor.*** Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Do as much good as possible while causing the least amount of harm.

***Duty.*** Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняйтесь тем, кто имеет власть над вами.

###### Заклинания Клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

**Заклинания клятвы преданности (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень | Заклинания Паладина |
| 3 | защита от зла и добра, убежище |
| 5 | малое восстановление, область истины |
| 9 | beacon of hope, dispel magic |
| 13 | свобода перемещения, страж веры |
| 17 | небесный огонь, общение |

###### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

***Священное Оружие.*** Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, позитивной энергией, используя Божественный канал. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным на время действия заклинания.

Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается.

***Изгнать нечистого.*** Вы действием показываете свой священный символ и произносите слова молитвы, осуждающей исчадия и нежить, используя Божественный канал. Все исчадия и нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

###### Аура преданности

Начиная с 7 уровня вы и дружественные вам существа в пределах 10 футов от вас не могут быть очарованы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

###### Чистота духа

Начиная с 15 уровня вы всегда находитесь под эффектом заклинания *защита от зла и добра*.

###### Святой Нимб

На 20 уровне вы можете действием создать ауру солнечного света. В течение 1 минуты от вас исходит яркий свет в радиусе 30 футов, и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Каждый раз, когда враждебное существо начинает ход в этом ярком свете, оно получает урон излучением 10.

Кроме того, в течение этого времени вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, сотворённых исчадиями и нежитью

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

Breaking Your Oath

Паладин старается придерживаться высочайших стандартов поведения, но даже самым добродетельным паладинам свойственно ошибаться. Sometimes the right path proves too demanding, sometimes a situation calls for the lesser of two evils, and sometimes the heat of emotion causes a paladin to transgress his or her oath.

Паладин, который нарушил клятву, обычно стремится к отпущению грехов у жреца, разделяющего его веру, или у другого паладина того же ордена. Паладин может провести всенощное бдение в молитве в знак покаяния, или поститься, или совершить другой аналогичный акт самоотречения. После обряда исповеди и прощения паладин очищается.

Если паладин умышленно нарушил свою клятву и не проявляет никаких признаков раскаяния, последствия могут быть куда более серьёзными. По усмотрению Мастера, не раскаявшийся паладин может вынуждено отказаться от этого класса и взять другой.

### Ranger

#### 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:** Choose three from Animal Handling, Athletics, Insight, Investigation, Nature, Perception, Stealth, and Survival

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию: \* (*a*) scale mail or (*b*) leather armor \* (*a*) two shortswords or (*b*) two simple melee weapons \* (*a*) a dungeoneer’s pack or (*b*) an explorer’s pack \* A longbow and a quiver of 20 arrows

**Следопыт (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | Известные заклинания | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | +2 | Избранный враг, Исследователь природы | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Боевой стиль, Использование заклинаний | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 3 | +2 | Архетип следопыта, 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 следопыта | 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 следопыта | 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 следопыта | 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, конструкты, 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 дополнительно выбираете по одному избранному врагу и языку, связанному с ним, на 6 и 14 уровнях. Получая уровни, 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 пустыня. When you make an Intelligence or Wisdom check related to your favored terrain, your proficiency bonus is doubled if you are using a skill that you’re proficient in.

Путешествуя по избранной вами местности в течении часа или более, вы получаете следующие преимущества: Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы. Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии. Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищете пищу, ориентируетесь или выслеживание), 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 узнаёте 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, когда атакуете дальнобойным оружием.

##### Оборона

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

##### Дуэлянт

Пока вы держите оружие ближнего боч в одной руке, и не используете другого оружия, 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.

#### 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 использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

For example, if you know the 1st-level spell *animal friendship* and have a 1st-level and a 2nd-level spell slot available, you can cast *animal friendship* using either slot.

##### ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

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

The Spells Known column of the Ranger table shows when you learn more ranger spells of your choice. 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.

Additionally, when you gain a level in this class, you can choose one of the ranger spells you know and replace it with another spell from the ranger spell list, which also must be of a level for which you have spell slots.

##### Заклинательная характеристика

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. In addition, you use your Wisdom modifier when setting the saving throw DC for a ranger spell you cast and when making an attack roll with one.

**УС спасброска** = 8 + бонус владения + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки** = бонус владения + модификатор Мудрости

#### Архетип следопыта

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

Beginning at 3rd level, you can use your action and expend one ranger spell slot to focus your awareness on the region around you. 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, у вас есть преимущество на спасброски против растений, которые магически созданы или изменены, чтобы препятствовать движению, например, созданные заклинанием *опутывания*.

#### 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.

#### Vanish

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.

You are also aware of the location of any invisible creature within 30 feet of you, provided that the creature isn’t hidden from you and you aren’t blinded or deafened.

#### 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 могут вылиться в два пути: охотника и повелителя зверей

##### Hunter

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.*** Your tenacity can wear down the most potent foes. When you hit a creature with a weapon attack, the creature takes an extra 1d8 damage if it’s below its hit point maximum. You can deal this extra damage only once per turn.

***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 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 КД против всех последующих атак этого существа до конца хода.

***Стальная Воля.*** У вас есть преимущество в спасательных бросках против страха.

###### Multiattack

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

***Volley.*** 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.

***Whirlwind Attack.*** 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:

***Evasion.*** When you are subjected to an effect, such as a red dragon’s fiery breath or a *lightning bolt* spell, that allows you to make a Dexterity saving throw to take only half damage, you instead take no damage if you succeed on the saving throw, and only half damage if you fail.

***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.

### Rogue

#### Классовые Свойства

Плуты обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к8 за каждый уровень плута

**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень плута после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Лёгкий доспех

**Владение оружием:** Простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты

**Владение инструментами:** Воровские инструменты

**Спасброски:** Ловкость, Интеллект

**Навыки:** Choose four from Acrobatics, Athletics, Deception, Insight, Intimidation, Investigation, Perception, Performance, Persuasion, Sleight of Hand, and Stealth

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию: \* (*a*) a rapier or (*b*) a shortsword \* (*a*) a shortbow and quiver of 20 arrows or (*b*) a shortsword \* (*a*) a burglar’s pack, (*b*) a dungeoneer’s pack, or (*c*) an explorer’s pack \* (*a*) Leather armor, two daggers, and thieves’ tools

**Плут (таблица)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Скрытая атака | Особенности |
| 1 | +2 | 1d6 | Компетентность, Скрытая атака, Воровской жаргон |
| 2 | +2 | 1d6 | Хитрое Действие |
| 3 | +2 | 2d6 | Архетип плута |
| 4 | +2 | 2d6 | Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | 3d6 | Невероятное уклонение |
| 6 | +3 | 3d6 | Экспертиза |
| 7 | +3 | 4d6 | Evasion |
| 8 | +3 | 4d6 | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | 5d6 | Умение архетипа плута |
| 10 | +4 | 5d6 | Увеличение характеристик |
| 11 | +4 | 6d6 | Надежный Талант |
| 12 | +4 | 6d6 | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | 7d6 | Умение архетипа плута |
| 14 | +5 | 7d6 | Blindsense |
| 15 | +5 | 8d6 | Скользкий Ум |
| 16 | +5 | 8d6 | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | 9d6 | Умение архетипа плута |
| 18 | +6 | 9d6 | Elusive |
| 19 | +6 | 10d6 | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | 10d6 | Удача |

#### Экспертиза

На 1 уровне выберите два ваших владения в навыках или одно владение навыком и владение воровскими инструментами. Ваш бонус владения удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя любой из выбранных навыков.

На 6 уровне вы можете выбрать ещё два владения (навыки или воровские инструменты), чтобы получить эту же выгоду.

#### Скрытая атака

Начиная с 1 уровня вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное».

Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

The amount of the extra damage increases as you gain levels in this class, as shown in the Sneak Attack column of the Rogue table.

#### Воровской Жаргона

During your rogue training you learned thieves’ cant, a secret mix of dialect, jargon, and code that allows you to hide messages in seemingly normal conversation. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. It takes four times longer to convey such a message than it does to speak the same idea plainly.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

#### Хитрое Действие

Начиная со 2 уровня ваше мышление и ловкость позволяют двигаться и действовать быстрее. Вы можете в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

#### Архетип плута

At 3rd level, you choose an archetype that you emulate in the exercise of your rogue abilities: Thief, Assassin, or Arcane Trickster, all detailed at the end of the class description. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 9, 13 и 17 уровнях.

#### Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 10, 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.

#### Невероятное уклонение

Начиная с 5 уровня, когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон от этой атаки.

#### Evasion

Начиная с 7 уровня вы можете ловко увернуться от зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания *град*. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

#### Надежный Талант

На 11 уровне вы улучшаете выбранные навыки, пока они не достигнут совершенства. Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

#### Blindsense

Начиная с 14 уровня, если вы можете слышать, то знаете о местонахождении всех скрытых и невидимых существ в пределах 10 футов от себя.

#### Скользкий Ум

На 15 уровне вы увеличиваете силу мышления. Вы получаете владение спасбросками Мудрости.

#### Elusive

Начиная с 18 уровня вы можете уклоняться так хорошо, что противник крайне редко может взять над вами верх. Никакие броски атаки не получают преимущества над вами, пока вы не станете недееспособным.

#### Удача

Начиная с 20 уровня вы получаете сверхъестественный дар преуспевать, когда это нужнее всего Если ваша атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, вы можете изменить промах на попадание. В качестве альтернативы, если вы провалили проверку характеристики, вы можете заменить результат, выпавший на к20, на «20».

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

#### Архетипы плута

У плутов много общих черт, включая их концентрацию на совершенствовании навыков, их выверенный и смертоносный подход к бою, и их выдающиеся рефлексы. Но разные плуты направляют эти таланты в разные воплощаемые архетипы. Ваш выбор архетипа является отражением вашей направленности, не обязательно свидетельствующей о выбранной профессии, но описывающий методы, которые вы предпочитаете.

##### Thief

Вы отточили навыки воровского искусства. Вы отточили навыки воровского искусства. Грабители, бандиты, карманники и прочие преступники, как правило, следуют этому архетипу, но его же выбирают и плуты, которые предпочитают думать о себе как о профессиональных искателях сокровищ, исследователях, посыльных и ищейках. In addition to improving your agility and stealth, you learn skills useful for delving into ancient ruins, reading unfamiliar languages, and using magic items you normally couldn’t employ.

###### быстрые руки

Начиная с 3 уровня, вы можете бонусным действием, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), используя воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

###### Форточник

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения.

Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число футов, равное вашему модификатору Ловкости.

###### Высокая скрытность

Начиная с 9 уровня вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), если в этом ходу перемещались не более чем на половину своей скорости.

###### Использование магических предметов

На 13 уровне вы узнаёте достаточно о магических процессах, чтобы импровизировать при использовании предметов, даже если раньше вы не умели ими пользоваться. Вы игнорируете все требования класса, расы и уровня при использовании магических предметов.

###### Воровские рефлексы

Когда вы получаете 17 уровень, вы обретаете большой опыт организации засад и быстрого отступления при опасности. Вы можете совершить два хода во время первого раунда боя. Совершите первый ход согласно своей нормальной инициативе, и второй ход с инициативой на 10 меньше. Вы не можете использовать это умение, если захвачены врасплох.

### Sorcerer

#### Классовые Свойства

Чародеи обладают следующими классовыми свойствами..

##### Хиты

**Кость хитов** 1к6 за каждый уровень чародея

**Хиты на 1 уровне:** 6 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень чародея после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** нет

**Владение оружием:** Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Телосложение, Харизма

**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Запугивание, Магия, Обман, Проницательность, Религия, Убеждение

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию: \* (*a*) a light crossbow and 20 bolts or (*b*) any simple weapon \* (*a*) a component pouch or (*b*) an arcane focus \* (*a*) a dungeoneer’s pack or (*b*) an explorer’s pack \* Two daggers

**Чародей (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Единицы чародейства | Особенности | Известные заговоры | Известные заклинания | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | - | Spellcasting, Sorcerous Origin | 4 | 2 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | 2 | Источник магии | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | 3 | Metamagic | 4 | 4 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | 4 | Увеличение характеристик | 5 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | 5 | - | 5 | 6 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | 6 | Sorcerous Origin Feature | 5 | 7 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | 7 | - | 5 | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | 8 | Увеличение характеристик | 5 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | 9 | - | 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | 10 | Metamagic | 6 | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | 11 | - | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | 12 | Увеличение характеристик | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | 13 | - | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | 14 | Sorcerous Origin Feature | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | 15 | - | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | 16 | Увеличение характеристик | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | 17 | Metamagic | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 18 | Sorcerous Origin Feature | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 19 | Увеличение характеристик | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 20 | Чародейское восстановление | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Использование заклинаний

An event in your past, or in the life of a parent or ancestor, left an indelible mark on you, infusing you with arcane magic. This font of magic, whatever its origin, fuels your spells.

##### Заклинания

На 1 уровне вам известны четыре заговора, которые вы выбираете из списка заклинаний чародея. Вы обучаетесь дополнительным заговорам чародея на свой выбор по мере роста в уровнях, как это показано в колонке «известные заговоры».

##### ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Чародей» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. To cast one of these sorcerer spells, you must expend a slot of the spell’s level or higher. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

For example, if you know the 1st-level spell *burning hands* and have a 1st-level and a 2nd-level spell slot available, you can cast *burning hands* using either slot.

##### ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний чародея.

The Spells Known column of the Sorcerer table shows when you learn more sorcerer spells of your choice. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3уровня 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 чародея заменить на другое из списка чародея, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

##### Заклинательная характеристика

Вы используете Харизму для сотворения заклинаний чародея. Мощь заклинаний зависит от вашей способности проецировать свою волю в реальность. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на Заклинательную характеристику. In addition, you use your Charisma modifier when setting the saving throw DC for a sorcerer spell you cast and when making an attack roll with one.

**УС спасброска** = 8 + бонус мастерства +модификатор Харизмы

**Модификатор броска заклинательной атаки** = бонус владения + модификатор Харизмы

##### Заклинательный фокус

You can use an arcane focus as a spellcasting focus for your sorcerer spells.

#### Происхождение чародея

Choose a sorcerous origin, which describes the source of your innate magical power: Это может быть Наследие драконьей крови или Дикая магия. Оба источника раскрыты в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 1, 6, 14 и 18 уровнях.

#### Источник магии

На 2 уровне вы получаете доступ к внутреннему источнику магии. Этот источник выражен в единицах чародейства, позволяющих вам создавать разнообразные магические эффекты.

##### Единицы чародейства

You have 2 sorcery points, and you gain more as you reach higher levels, as shown in the Sorcery Points column of the Sorcerer table. У вас не может быть этих единиц больше, чем указанно в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства по окончании продолжительного отдыха.

##### Свободное заклинательство

Вы можете использовать единицы чародейства, чтобы получить дополнительные ячейки заклинаний, и наоборот, пожертвовать ячейками, чтоб получить единицы. Другие способы использования единиц чародейства вы освоите на более высоких уровнях.

***Создание ячеек заклинаний.*** В свой ход вы можете бонусным действием превратить оставшиеся единицы чародейства в дополнительные ячейки заклинаний. Приведённая таблица отображает стоимость создания ячеек разных уровней. Вы не можете создавать ячейки с уровнем выше 5.

Созданные ячейки заклинаний исчезают в конце длительного отдыха.

**Создание ячеек заклинаний (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень ячейки заклинаний | Единицы чародейства |
| 1 | 2 |
| 2 | 3 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |
| 5 | 7 |

***Преобразование ячейки заклинания в единицы чародейства.***  Вы можете в свой ход бонусным действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы чародейства, количество которых равно уровню ячейки.

#### Metamagic

А 3 уровне вы получаете способность подстраивать заклинания под свои нужды. Вы выбираете два варианта метамагии из перечисленных ниже. На 10 и 17 уровне вы получаете ещё по одному варианту.

При сотворении заклинания может быть использован только один метамагический вариант, если в его описании не указано обратное.

##### Аккуратное заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от магического воздействия. Для этого вы тратите 1 единицу чародейства и выбираете существ в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Указанные существа автоматически преуспевают в спасброске от данного заклинания.

##### Далёкое заклинание

При накладывании заклинания, дистанция которого 5 футов и более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это расстояние.

При накладывании заклинания с дистанцией «прикосновение», вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы увеличить это расстояние до 30 футов.

##### Усиленное заклинание

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить несколько костей урона (количество равно вашему модификатору Харизмы, минимум одна). Вы должны использовать новое выпавшее значение.

Вы можете воспользоваться вариантом «усиленное заклинание» даже если вы уже использовали другой вариант метамагии для этого заклинания.

##### Продлённое заклинание

При накладывании заклинания с длительностью 1 минута или более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это время, вплоть до максимального в 24 часа.

##### Непреодолимое заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

##### Ускоренное Заклинание

Если вы используете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы сотворить это заклинание бонусным действием.

##### Неуловимое заклинание

Во время использования заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтоб сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

##### Удвоенное заклинание

Когда вы произносите заклинание, которое нацелено только на одно существо и не имеет диапазона себя, вы можете потратить несколько магических точек, равных уровню заклинания, чтобы нацелиться на второе существо в диапазоне с тем же заклинанием (1 магическая точка, если заклинание является заклинанием).

To be eligible, a spell must be incapable of targeting more than one creature at the spell’s current level. For example, *magic missile* and *scorching ray* aren’t eligible, but *ray of frost* and *chromatic orb* are.

#### 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.

#### Чародейское восстановление

На 20 уровне вы восстанавливаете 4 единицы чародейства по окончании короткого отдыха.

#### Происхождения чародея

Разные чародеи называют разные источники своей врождённой магии. Несмотря на разнообразие таких источников, большинство из них можно свести к двум категориям: наследие драконьей крови и дикая магия.

##### Наследие драконьей крови

Your innate magic comes from draconic magic that was mingled with your blood or that of your ancestors. Most often, sorcerers with this origin trace their descent back to a mighty sorcerer of ancient times who made a bargain with a dragon or who might even have claimed a dragon parent. Some of these bloodlines are well established in the world, but most are obscure. Any given sorcerer could be the first of a new bloodline, as a result of a pact or some other exceptional circumstance.

###### Драконий предок

На 1 уровне вы выбираете вид вашего дракона-предка Связанный с ним вид урона используется в ваших умениях.

**НАСЛЕДИЕ ДРАКОНОВ (табл.)**

|  |  |
| --- | --- |
| Дракон | Вид урона |
| Черный | Кислота |
| Синий | Молния |
| Латунный | Огонь |
| Бронзовый | Молния |
| Медь | Кислота |
| Золотой | Огонь |
| Зеленый | Яд |
| Красный | Огонь |
| Серебряный | Холод |
| Белый | Холод |

Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.

###### Драконья устойчивость

Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов. Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1 уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе

Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуёй. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

###### Родство со стихией

Начиная с 6 уровня, когда вы накладываете заклинание, причиняющее урон вида, связанного с вашим драконьим предком, вы добавляете модификатор Харизмы к одному броску урона этого заклинания.  В это же самое время вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы получить сопротивление к этому виду урона на 1 час.

###### Крылья Дракона

На 14 уровне вы получаете способность расправить драконьи крылья у себя за спиной, получая при этом скорость полёта, равную вашей текущей скорости. Вы можете создать их бонусным действием в свой ход. Крылья существуют, пока вы не развеете их бонусным действием в свой ход.

Вы не можете призвать свои крылья, нося броню, если, конечно, броня не изготовлена специально для этого. Одежда, также не приспособленная под крылья, может быть уничтожена, когда вы призываете их.

###### Образ дракона

Beginning at 18th level, you can channel the dread presence of your dragon ancestor, causing those around you to become awestruck or frightened. As an action, you can spend 5 sorcery points to draw on this power and exude an aura of awe or fear (your choice) to a distance of 60 feet. For 1 minute or until you lose your concentration (as if you were casting a concentration spell), each hostile creature that starts its turn in this aura must succeed on a Wisdom saving throw or be charmed (if you chose awe) or frightened (if you chose fear) until the aura ends. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к вашей ауре на 24 часа.

### Warlock

#### Классовые Свойства

Колдуны обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к8 за каждый уровень колдуна

**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень колдуна после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Лёгкий доспех

**Владение оружием:** Простое оружие

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Мудрость, Харизма

**Навыки:** Choose two skills from Arcana, Deception, History, Intimidation, Investigation, Nature, and Religion

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию: \* *(a)* a light crossbow and 20 bolts or (*b*) any simple weapon \* *(a)* a component pouch or (*b*) an arcane focus \* *(a)* a scholar’s pack or (*b*) a dungeoneer’s pack \* Leather armor, any simple weapon, and two daggers

**Колдун (табл.)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | Известные заговоры | Известные заклинания | ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ | Уровень ячеек | Известные воззвания |
| 1 | +2 | Потусторонний покровитель, Магия договора | 2 | 2 | 1 | 1 | - |
| 2 | +2 | Таинственные воззвания | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | +2 | Предмет договора | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | +3 | - | 3 | 6 | 2 | 3 | 3 |
| 6 | +3 | Умение покровителя | 3 | 7 | 2 | 3 | 3 |
| 7 | +3 | - | 3 | 8 | 2 | 4 | 4 |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 3 | 9 | 2 | 4 | 4 |
| 9 | +4 | - | 3 | 10 | 2 | 5 | 5 |
| 10 | +4 | Умение покровителя | 4 | 10 | 2 | 5 | 5 |
| 11 | +4 | Таинственный арканум (6 уровень) | 4 | 11 | 3 | 5 | 5 |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 11 | 3 | 5 | 6 |
| 13 | +5 | Таинственный арканум (7 уровень) | 4 | 12 | 3 | 5 | 6 |
| 14 | +5 | Умение покровителя | 4 | 12 | 3 | 5 | 6 |
| 15 | +5 | Таинственный арканум (8 уровень) | 4 | 13 | 3 | 5 | 7 |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 13 | 3 | 5 | 7 |
| 17 | +6 | Таинственный арканум (9 уровень) | 4 | 14 | 4 | 5 | 7 |
| 18 | +6 | - | 4 | 14 | 4 | 5 | 8 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 15 | 4 | 5 | 8 |
| 20 | +6 | Таинственный мастер | 4 | 15 | 4 | 5 | 8 |

#### Потусторонний Покровитель

На 1 уровне вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор: Архифея, Исчадие или Великий Древний. Подробности смотрите в конце описания класса. Ваш выбор определит умения, предоставляемые на 1, 6, 10 и 14 уровнях.

#### Магия договора

Your arcane research and the magic bestowed on you by your patron have given you facility with spells.

##### Заклинания

Вы знаете два заговора на свой выбор из списка заклинаний колдуна. Вы узнаёте дополнительные заговоры колдуна на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

##### ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

The Warlock table shows how many spell slots you have. The table also shows what the level of those slots is; all of your spell slots are the same level. To cast one of your warlock spells of 1st level or higher, you must expend a spell slot. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий или продолжительный отдых.

Например, если ваш персонаж 5 уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3 уровня. To cast the 1st-level spell *thunderwave*, you must spend one of those slots, and you cast it as a 3rd-level spell.

##### ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

На 1 уровне вы знаете два заклинания 1 уровня по своему выбору из списка заклинаний колдуна.

The Spells Known column of the Warlock table shows when you learn more warlock spells of your choice of 1st level and higher. Уровень заклинания, которое вы выбрали, не должен превышать уровень ячеек, указанный в таблице для колдуна вашего уровня. Например, когда вы получите 6 уровень, вы изучите новое заклинание колдуна, которое может быть 1, 2 или 3 уровней.

Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из известных вам заклинаний колдуна и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний колдуна, с уровнем, не превышающим уровень ячеек заклинаний.

##### Заклинательная характеристика

При создании заклинаний колдун использует Харизму. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна, и при броске атаки заклинаниями.

**УС спасброска** = 8 + бонус мастерства +модификатор Харизмы

**Модификатор броска заклинательной атаки** = бонус владения + модификатор Харизмы

##### Заклинательный фокус

You can use an arcane focus as a spellcasting focus for your warlock spells.

#### Таинственные воззвания

In your study of occult lore, you have unearthed eldritch invocations, fragments of forbidden knowledge that imbue you with an abiding magical ability.

На 2 уровне вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите список воззваний в конце описания этого класса. Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «известные воззвания».

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне

#### Предмет договора

На 3 уровне потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу. Вы получаете одно из следующих умений на выбор:

##### Договор цепи

Вы узнаёте заклинание *поиск фамильяра* и можете использовать его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вы можете знать.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра, либо одну из особых форм: бес, квазит, псевдодракон или спрайт.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете вместо одной своей атаки позволить атаковать один раз фамильяру. При этом он совершает свою атаку реакцией.

##### Договор клинка

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете форму этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте. Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течении 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение ещё раз, отзываете оружие (действие не требуется), или умираете.

Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора. Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

##### Договор гримуара

Your patron gives you a grimoire called a Book of Shadows. Выберите 3 заговора из списков любых классов ( они не обязательно должны быть из одного списка). Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, Которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна.

If you lose your Book of Shadows, you can perform a 1-hour ceremony to receive a replacement from your patron. This ceremony can be performed during a short or long rest, and it destroys the previous book. Книга обращается в прах при вашей смерти.

#### 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.

#### Таинственный арканум

At 11th level, your patron bestows upon you a magical secret called an arcanum. Выберите одно заклинание 6 уровня из списка заклинаний колдуна в качестве арканума.

You can cast your arcanum spell once without expending a spell slot. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сделать это ещё раз.

At higher levels, you gain more warlock spells of your choice that can be cast in this way: one 7th- level spell at 13th level, one 8th-level spell at 15th level, and one 9th-level spell at 17th level. You regain all uses of your Mystic Arcanum when you finish a long rest.

#### Таинственный мастер

А 20 уровне вы можете обратиться к внутреннему резерву мистической силы, умоляя при этом покровителя восстановить потраченные ячейки заклинаний. You can spend 1 minute entreating your patron for aid to regain all your expended spell slots from your Pact Magic feature. Вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы применить это умение вновь.

#### Таинственные воззвания

Если таинственное воззвание имеет требования, вы должны выполнить их, чтобы познать его. Вы можете узнать воззвание сразу же, как только выполните все необходимые требования. Указанный в требованиях уровень относится к уровню колдуна, а не персонажа.

##### Мучительный Взрыв

*Требование: заговор* мистический заряд

When you cast *eldritch blast*, add your Charisma modifier to the damage it deals on a hit.

##### Доспех теней

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *доспехи мага*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

##### Восходящий шаг

*Требование: 9 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *левитация*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

##### Животная речь

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *разговор с животными*, не тратя ячейки заклинаний.

##### Обманчивое влияние

Вы получаете владение навыками Обман и Убеждение.

##### Завораживающий шёпот

*Требование: 7 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *принуждение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Книга древних секретов

*Требование: Умение Договор гримуара*

Теперь вы можете вписывать магические ритуалы в свою Книгу Теней. Выберите два заклинания 1 уровня с ключевым словом «ритуал» из списков заклинаний любых классов. Эти заклинания появляются в книге и не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете знать. Держа Книгу Теней в руке, вы можете творить выбранные заклинания как ритуалы. Вы не можете творить заклинания иначе как ритуалом, если вы не узнали их иным способом. Вы также можете творить известные заклинания колдуна как ритуалы, если у них есть ключевое слово «ритуал».

Во время приключений вы можете добавлять другие ритуальные заклинания в свою Книгу Теней. Когда вы найдёте такое заклинание, вы можете добавить его в книгу, если уровень заклинания не превышает половину вашего уровня колдуна (округляя в большую сторону) и если вы можете потратить время на переписывание заклинания. За каждый уровень заклинания время переписывания занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет, которые должны быть потрачены на редкие чернила, необходимые для записи.

##### Цепи Карцери

*Требование: 15 уровень, умение Договор цепи*

You can cast *hold monster* at will—targeting a celestial, fiend, or elemental—without expending a spell slot or material components. Вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем снова сможете использовать это заклинание против этого же существа.

##### Дьявольский взгляд

You can see normally in darkness, both magical and nonmagical, to a distance of 120 feet.

##### Ужасающее слово

*Требование: 7 уровень*

You can cast *confusion* once using a warlock spell slot. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Таинственный взгляд

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *обнаружение магии*, не тратя ячейки заклинаний.

##### Мистическое копьё

*Требование: заговор* мистический заряд

Когда вы накладываете *мистический заряд*, его дистанция равна 300 футам.

##### Глаза Хранителя рун

Вы можете читать любые письмена.

##### Мощь исчадия

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *псевдожизнь* как заклинание 1 уровня, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

##### Взор двух умов

Вы можете действием коснуться согласного гуманоида и до конца своего следующего хода воспринимать всё его чувствами. Пока существо находится на том же плане существования, что и вы, вы можете в последующие ходы действием продлевать эту связь до конца своего следующего хода. While perceiving through the other creature’s senses, you benefit from any special senses possessed by that creature, and you are blinded and deafened to your own surroundings.

##### Lifedrinker

*Требование: 12 уровень, умение Договор клинка*

Когда вы попадаете по существу оружием договора, это существо получает дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

##### Маска многих лиц

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *маскировка*, не тратя ячейки заклинаний.

##### Мастер бесчисленных обликов

*Требование: 15 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *смена обличья*, не тратя ячейки заклинаний.

##### Minions of Chaos

*Требование: 9 уровень*

You can cast *conjure elemental* once using a warlock spell slot. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Трясина разума

*Требование: 5 уровень*

You can cast *slow* once using a warlock spell slot. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Туманные видения

You can cast *silent image* at will, without expending a spell slot or material components.

##### Один среди теней

*Требование: 5 уровень*

When you are in an area of dim light or darkness, you can use your action to become invisible until you move or take an action or a reaction.

##### Потусторонний Прыжок

*Требование: 9 уровень*

You can cast *jump* on yourself at will, without expending a spell slot or material components.

##### Отталкивающий заряд

*Требование: заговор* мистический заряд

When you hit a creature with *eldritch blast*, you can push the creature up to 10 feet away from you in a straight line.

##### Скульптор плоти

*Требование: 7 уровень*

You can cast *polymorph* once using a warlock spell slot. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Знак дурного предзнаменования

*Требование: 5 уровень*

You can cast *bestow curse* once using a warlock spell slot. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Вор пяти судеб

Вы можете один раз сотворить заклинание *порча*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

##### Жаждущий клинок

*Требование: 5 уровень, умение Договор клинкаие*

Вы можете атаковать своим оружием договора два раза вместо одного, когда в свой ход используете действие Атака.

##### Видения далёких королевств

*Требование: 15 уровень*

You can cast *arcane eye* at will, without expending a spell slot.

##### Глас цепного мастера

*Требование: Умение Договор цепи*

Вы можете телепатически общаться со своим фамильяром и воспринимать всё чувствами фамильяра, пока вы находитесь на одном и том же плане существования. Кроме того, когда вы воспринимаете чувствами фамильяра, вы можете говорить через него своим собственным голосом, даже если фамильяр не способен говорить.

##### Могильный шёпот

*Требование: 9 уровень*

You can cast *speak with dead* at will, without expending a spell slot.

##### Ведьмачий взор

*Требование: 15 уровень*

You can see the true form of any shapechanger or creature concealed by illusion or transmutation magic while the creature is within 30 feet of you and within line of sight.

#### Потусторонние Покровители

Существа, выступающие покровителями колдунов, являются могущественными обитателями других планов существования. Не боги, но почти равные богам в своих силах. Разные покровители предоставляют колдунам доступ к разным силам и воззваниям, и ожидают определённых услуг взамен.

Некоторые покровители коллекционируют колдунов, раздавая мистические знания относительно свободно, или похваляются возможностью подчинять смертных своей воле. Другие покровители даруют свои силы неохотно, и могут заключить договор лишь с одним колдуном. Колдуны, служащие общему покровителю, могут относиться друг к другу как к союзникам, родственникам или соперникам

##### Исчадие

You have made a pact with a fiend from the lower planes of existence, a being whose aims are evil, even if you strive against those aims. Эти сущности жаждут осквернения и разрушения всего сущего, особенно вас самих. Исчадия настолько мощные, чтоб заключить договор, включают демонических повелителей, таких как Демогоргон, Оркус, Фраз’Урб-луу и Бафомет; архидьяволов, таких как Асмодей, Диспатер, Мефистофель и Белиал; наиболее могущественных исчадий преисподней и балоров; ультролотов и других повелителей юголотов.

###### Расширенный Список Заклинаний

The Fiend lets you choose from an expanded list of spells when you learn a warlock spell. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

**Дополнительные заклинания исчадия (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень Заклинаний | Spells |
| 1 | огненные ладони, приказ |
| 2 | глухота/слепота, палящий луч |
| 3 | зловонное облако, огненный шар |
| 4 | огненная стена, огненный щит |
| 5 | небесный огонь, святилище |

###### Благословение темнейшего

Начиная с 0 уровня, когда вы опускаете хиты враждебного существа до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень колдуна (минимум 1).

###### Удача темнейшего

Starting at 6th level, you can call on your patron to alter fate in your favor. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете использовать это умение, чтобы добавить к10 к броску. Вы можете так сделать после основного броска, но до того, как его эффект вступит в силу.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

###### Устойчивость исчадия

Начиная с 10 уровня вы можете выбрать один вид урона, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Вы получаете сопротивление этому виду урона, пока вы не выберете другой вид урона при помощи этого умения. Урон от магического или серебряного оружия игнорирует это сопротивление.

###### Бросок сквозь ад

Начиная с 14 уровня, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете использовать это умение, чтобы мгновенно переместить цель сквозь нижние планы. Существо исчезает и несётся через кошмарный ландшафт.

В конце вашего следующего хода цель возвращается в пространство, которое занимало, или ближайшее свободное пространство. Если цель — не исчадие, она получает урон психической энергией 10к10 от испытанных жутких ощущений.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

Ваш предмет договора

Получаемые вами от договора блага отражают природу вашего покровителя.

***Договор цепи*** Ваш фамильяр более хитер, чем типичный фамильяр. ====Ваш фамильяр смышлёнее чем обычные. Его внешность может отражать сущность вашего покровителя. Так, спрайт или псевдодракон относится к Архифее, а бес или квазит к Исчадию. Because the Great Old One’s nature is inscrutable, any familiar form is suitable for it.

***Договор клинка.*** Если вашим покровителем является Архифея, ваше оружие может быть узким клинком, покрытым лозами. Если вы служите Исчадию, ваше оружие будет топором чёрного металла, украшенным изображением языков пламени. Если ваш покровитель — Великий Древний, вашим оружием может стать древнее копьё с самоцветом в наконечнике, выглядящим как ужасный, немигающий глаз.

***Договор гримуара.***  Your Book of Shadows might be a fine, gilt-edged tome with spells of enchantment and illusion, gifted to you by the lordly Archfey. It could be a weighty tome bound in demon hide studded with iron, holding spells of conjuration and a wealth of forbidden lore about the sinister regions of the cosmos, a gift of the Fiend. Или это может быть изорванный дневник безумца, коснувшегося разума Великого Древнего. Этот дневник содержит обрывки заклинаний, понять которые позволяет только ваше собственное растущее безумие.

### Wizard

#### Классовые Свойства

Волшебники обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к6 за каждый уровень волшебника

**Хиты на 1 уровне:** 6 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень волшебника после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** нет

**Владение оружием:** Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Интеллект, Мудрость

**Навыки:** Choose two from Arcana, History, Insight, Investigation, Medicine, and Religion

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию: \* *(a)* a quarterstaff or (*b*) a dagger \* *(a)* a component pouch or (*b*) an arcane focus \* *(a)* a scholar’s pack or (*b*) an explorer’s pack \* A spellbook

**Волшебник (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности | Известные заговоры | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | Spellcasting, Arcane Recovery | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Arcane Tradition | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | - | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | - | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | Arcane Tradition Feature | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | Arcane Tradition Feature | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | - | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | - | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | Arcane Tradition Feature | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | - | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | - | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Мастерство заклинателя | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Signature Spell | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Использование заклинаний

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы.

##### Заклинания

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

##### Книга заклинаний

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня по вашему выбору. Ваша книга заклинаний-это хранилище заклинаний волшебника, которые вы знаете, за исключением ваших заговоров, которые зафиксированы в вашем уме.

##### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

For example, if you’re a 3rd-level wizard, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. If you prepare the 1st-level spell *magic missile,* you can cast it using a 1st-level or a 2nd-level slot. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

##### Заклинательная характеристика

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

**Spell save DC** = 8 + your proficiency bonus + your Intelligence modifier

**Spell attack modifier** = your proficiency bonus + your Intelligence modifier

##### Ритуальное заклинательство

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

##### Заклинательный фокус

You can use an arcane focus as a spellcasting focus for your wizard spells.

##### Learning Spells of 1st Level and Higher

Each time you gain a wizard level, you can add two wizard spells of your choice to your spellbook for free. Each of these spells must be of a level for which you have spell slots, as shown on the Wizard table. On your adventures, you might find other spells that you can add to your spellbook (see the “Your Spellbook” sidebar).

#### Arcane Recovery

You have learned to regain some of your magical energy by studying your spellbook. Once per day when you finish a short rest, you can choose expended spell slots to recover. The spell slots can have a combined level that is equal to or less than half your wizard level (rounded up), and none of the slots can be 6th level or higher.

For example, if you’re a 4th-level wizard, you can recover up to two levels worth of spell slots. You can recover either a 2nd-level spell slot or two 1st-level spell slots.

#### Arcane Tradition

When you reach 2nd level, you choose an arcane tradition, shaping your practice of magic through one of eight schools: Abjuration, Conjuration, Divination, Enchantment, Evocation, Illusion, Necromancy, or Transmutation, all detailed at the end of the class description.

Этот выбор даёт дополнительные умения на 2, 6, 10 и 14 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.

#### Мастерство заклинателя

На 18 уровне вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

#### Фирменное заклинание

Когда вы достигаете 20 уровня, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

#### Arcane Traditions

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Wizards through the ages have cataloged thousands of spells, grouping them into eight categories called schools. In some places, these traditions are literally schools; a wizard might study at the School of Illusion while another studies across town at the School of Enchantment. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

##### School of Evocation

Вы сосредоточили свои исследования на магии, которая создаёт могущественные стихийные эффекты, такие как ледяной холод, жгучее пламя, раскатистый гром, трещащие молнии и едкая кислота. Некоторые боевые маги находят своё призвание в армии, идя на службу в артиллерию и уничтожая вражеские армии издалека. Другие используют свои впечатляющие возможности, чтобы защитить слабых. Остальные же ищут свою собственную выгоду на поприще бандита, искателя приключений или начинающего тирана.

###### Evocation Savant

Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy an evocation spell into your spellbook is halved.

###### Построение заклинаний

Beginning at 2nd level, you can create pockets of relative safety within the effects of your evocation spells. When you cast an evocation spell that affects other creatures that you can see, you can choose a number of them equal to 1 + the spell’s level. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

###### Мощный заговор

С 6 уровня ваши причиняющие урон заговоры воздействуют даже на тех существ, которые избегают основного эффекта. Если существо преуспевает в спасброске от вашего заговора, оно получает половину урона от него (если есть), но не получает дополнительных эффектов от него.

###### Empowered Evocation

Beginning at 10th level, you can add your Intelligence modifier to one damage roll of any wizard evocation spell you cast.

###### Overchannel

Начиная с 14 уровня вы можете увеличить силу своих простейших заклинаний. Когда вы накладываете причиняющее урон заклинание волшебника 5 уровня или ниже, вы можете причинить им максимальный урон.

Без вреда для себя вы можете использовать это умение один раз. Если вы повторно используете это умение до окончания продолжительного отдыха, то получаете урон некротической энергией 2к12 за каждый уровень заклинания сразу после его сотворения. Каждый следующий раз, при использовании данного умения до окончания продолжительного отдыха урон некротической энергией увеличивается на 1к12. Этот урон игнорирует сопротивление и иммунитет.

Ваша книга заклинаний

The spells that you add to your spellbook as you gain levels reflect the arcane research you conduct on your own, as well as intellectual breakthroughs you have had about the nature of the multiverse. Вы также можете найти другие заклинания во время приключений. Вы можете обнаружить заклинание, записанное на свитке в сундуке злого волшебника, или, например, в пыльном фолианте в древней библиотеке.

***Копирование заклинания в книгу.***  Если вы находите заклинание волшебника 1 или более высокого уровня, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

Копирование заклинания в вашу книгу включает воспроизведение основной формы заклинания, а также расшифровку уникальной системы обозначений, используемой волшебником, который записал его. Вы должны подобрать нужные жесты и звуки, после чего записываете его в свою книгу заклинаний, используя собственные обозначения.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

***Замена книги.*** Вы можете копировать заклинание из своей книги заклинаний в другую, например, если хотите сделать запасную копию. Это делается так же как и простое копирование заклинаний, но быстрее и проще, так как вы понимаете свои собственные обозначения и уже знаете, как творить это заклинание. Вам необходимо потратить только по 10 золотых монет и 1 часу для каждого уровня копируемого заклинания.

Если вы потеряли свою книгу заклинаний, вы можете использовать ту же процедуру для записи заклинаний, которые у вас подготовлены, в новую книгу заклинаний. Для заполнения оставшейся части книги заклинаний потребует найти новые заклинания, чтобы вернуть всё как прежде. По этой причине многие волшебники держат запасные книги заклинаний в безопасном месте.

***Внешний вид книги.*** Ваша книга заклинаний является уникальным сборником заклинаний, со своими декоративными завитушками и ремаркам. Это может быть обычная, обтянутая кожей книга, которую вы получили в подарок от наставника, или оплетённый золотом том, который вы нашли в древней библиотеке, или даже разрозненная коллекция записей, собранная вместе после потери предыдущей книги заклинаний в результате несчастного случая.