**[Колдун [Warlock]](https://dnd.su/class/104-warlock/)**

# I Уровень

**ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ**

*1-й уровень, умение колдуна*

Вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор. Подробности всех покровителей смотрите [ниже](https://dnd.su/class/104-warlock/#patrons). Ваш выбор определит умения, предоставляемые вам на 1-м, 6-м, 10-м и 14-м уровнях.

# II Уровень

### ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

2-й уровень, умение колдуна

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещенных знаний, которые даруют магические способности.

Вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите [список воззваний](https://dnd.su/class/104-warlock/#invocations). Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «[известные воззвания](https://dnd.su/class/104-warlock/#warlock)».

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.

# III Уровень

### ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

3-й уровень, умение колдуна

Потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу. Вы получаете одно из следующих умений на выбор:

#### Договор гримуара

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». Когда вы получаете это умение, выберите 3 заговора из [*списков любых классов*](https://dnd.su/spells/?search=&level=0). 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.

Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить замену от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

#### Договор клинка

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Каждый раз вы сами выбираете, [какое именно](https://dnd.su/articles/inventory/96-arms/#arms-table) рукопашное оружие вы создаёте, вы также выбираете будет ли оно аристократическим или повреждённым. 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 течение 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение еще 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 цепи

Вы узнаёте заклинание [*поиск фамильяра [find familiar]*](https://dnd.su/spells/248-find_familiar/) и можете сотворять его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вы можете знать.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать один из обычных обликов для вашего фамильяра либо один из особых обликов: [**бес [imp]**](https://dnd.su/bestiary/84-imp/), **[квазит [quasit]](https://dnd.su/bestiary/73-quasit/)**, **[псевдодракон [pseudodragon]](https://dnd.su/bestiary/266-pseudodragon/)** или [**спрайт [sprite]**](https://dnd.su/bestiary/298-sprite/).

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. Это распространяется и на социальный бой.

### Ваш Предмет договора.

Каждый вариант предмета договора создаёт особое существо или предмет, отражающий природу вашего покровителя.

**Договор гримуара**. Ваша «Книга Теней» может быть изящным золочёным томом с заклинаниями очарования и иллюзий, дарованным высокомерной Архифеей. Она может быть тяжёлым, переплетённым в кожу демонов и отделанным железом томом, содержащим заклинания вызова и драгоценные, но запретные знания о зловещих уголках космоса. Таким может быть дар Исчадия. Или это может быть изорванный дневник безумца, коснувшегося разума Великого Древнего. Этот дневник содержит обрывки заклинаний, понять которые позволяет только ваше собственное растущее безумие.

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

**Договор цепи**. Ваш фамильяр смышлёнее чем обычные. Его основной облик может отражать сущность вашего покровителя. Так, [**спрайт [sprite]**](https://dnd.su/bestiary/298-sprite/) или **[псевдодракон [pseudodragon]](https://dnd.su/bestiary/266-pseudodragon/" \t "_blank)** относится к Архифее, а [**бес [imp]**](https://dnd.su/bestiary/84-imp/) или **[квазит [quasit]](https://dnd.su/bestiary/73-quasit/" \t "_blank)** к Исчадию. Поскольку сущность Великого Древнего не поддаётся пониманию, ему подходит фамильяр с любым обликом.

# IV Уровень

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

4-й уровень, умение колдуна

При достижении 4-го, 8-го, 12-го, 16-го и 19-го 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.

Если ваш Мастер разрешает использование черт, вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять [черту](https://dnd.su/feats/).

# Потусторонние покровители

## Архифея

Ваш покровитель это лорд или леди фей. Существо из легенд, хранящее секреты, забытые еще до возникновения смертных рас. Мотивы, движущие такими сущностями, непостижимы, причудливы, и могут диктоваться стремлением к величайшим магическим познаниям или вековыми обидами. Сущности такого рода включают Морозного Принца, Королеву Воздуха и Тьмы — правительницу Сумеречного Двора, Титанию из Летнего Двора, её супруга Оберона — Зелёного Лорда, Хирсама — Принца Дураков и древних карг.

### РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

1-й уровень, умение архифеи

Архифея позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ АРХИФЕИ

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень заклинания** | **Заклинания** |
| 1 | [*огонь фей [faerie fire]*](https://dnd.su/spells/207-faerie_fire/), [*усыпление [sleep]*](https://dnd.su/spells/98-sleep/) |
| 2 | [*воображаемая сила [phantasmal force]*](https://dnd.su/spells/31-phantasmal_force/), [*умиротворение [calm emotions]*](https://dnd.su/spells/102-calm_emotions/) |
| 3 | [*мерцание [blink]*](https://dnd.su/spells/161-blink/), [*рост растений [plant growth]*](https://dnd.su/spells/304-plant_growth/) |
| 4 | [*высшая невидимость [greater invisibility]*](https://dnd.su/spells/38-greater_invisibility/), [*подчинение зверя [dominate beast]*](https://dnd.su/spells/239-dominate_beast/) |
| 5 | [*подчинение личности [dominate person]*](https://dnd.su/spells/240-dominate_person/), [*притворство [seeming]*](https://dnd.su/spells/281-seeming/) |

### Фейское присутствие

1-й уровень, умение архифеи

Ваш покровитель дарует вам возможность демонстрировать притягательную и пугающую фейскую внешность. Вы действием можете заставить всех существ в 10-футовом кубе исходящем от вас совершить спасбросок Мудрости Сл ваших заклинаний колдуна. Все существа, провалившие спасбросок, становятся до конца вашего следующего хода очарованными или испуганными вами (на ваш выбор), получая 1к10E+ или 1к10E- соответственно.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

## Исчадие

Вы заключили договор с исчадием из нижних планов бытия, сущностью, обладающей злыми устремлениями, даже если сами вы не разделяете их. 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

1-й уровень, умение исчадия

Исчадие позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ИСЧАДИЯ

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень заклинания** | **Заклинания** |
| 1 | [*огненные ладони [burning hands]*](https://dnd.su/spells/203-burning_hands/), [*приказ [command]*](https://dnd.su/spells/276-command/) |
| 2 | [*глухота/слепота [blindness/deafness]*](https://dnd.su/spells/45-blindness_deafness/), [*палящий луч [scorching ray]*](https://dnd.su/spells/225-scorching_ray/) |
| 3 | [*зловонное облако [stinking cloud]*](https://dnd.su/spells/113-stinking_cloud/), [*огненный шар [fireball]*](https://dnd.su/spells/205-fireball/) |
| 4 | [*огненная стена [wall of fire]*](https://dnd.su/spells/202-wall_of_fire/), [*огненный щит [fire shield]*](https://dnd.su/spells/206-fire_shield/) |
| 5 | [*небесный огонь [flame strike]*](https://dnd.su/spells/181-flame_strike/), [*святилище [hallow]*](https://dnd.su/spells/310-hallow/) |

### БЛАГОСЛОВЕНИЕ ТЕМНЕЙШЕГО

1-й уровень, умение исчадия

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

### ПРАВО СИЛЬНОГО

1-й уровень, умение исчадия

Когда вы опускаете социальные хиты враждебного существа до 0, восстанавливаете количество социальных хитов, равное урону от вашей последней атаки.

## Великий Древний

Ваш покровитель — таинственная сущность, природа которой совершенно чужда ткани реальности. Он может прийти из Дальнего Предела, пространства за пределами реальности, или это может быть один из древних богов, известных только в легендах. Его мотивы непонятны смертным, и его знания настолько великие и древние, что даже величайшие библиотеки меркнут в сравнении с имеющимися у него секретами. Великий Древний может не знать о вашем существовании или быть полностью равнодушным к вам, но секреты, которые вы узнали, позволяют черпать магию из этого источника.

Сущностями этого типа могут быть Гонадар, зовущийся «Тот Кто Таится», Тариздун «Скованный Бог», Дендар «Ночной Змей», Заргон «Возвращающийся», Великий Ктулху, и прочие непостижимые создания.

### РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

1-й уровень, умение великого древнего

Великий Древний позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВЕЛИКОГО ДРЕВНЕГО

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень заклинания** | **Заклинания** |
| 1 | [*диссонирующий шёпот [dissonant whisper]*](https://dnd.su/spells/56-dissonant_whisper/), [*жуткий смех Таши [Tasha’s hideous laughter]*](https://dnd.su/spells/79-tasha_s_hideous_laughter/) |
| 2 | [*воображаемая сила [phantasmal force]*](https://dnd.su/spells/31-phantasmal_force/), [*обнаружение мыслей [detect thoughts]*](https://dnd.su/spells/196-detect_thoughts/) |
| 3 | [*подсматривание [clairvoyance]*](https://dnd.su/spells/238-clairvoyance/), [*послание [sending]*](https://dnd.su/spells/256-sending/) |
| 4 | [*подчинение зверя [dominate beast]*](https://dnd.su/spells/239-dominate_beast/), *[Эвардовы чёрные щупальца [Еvard’s black tentackles]](https://dnd.su/spells/67-evard_s_black_tentackles/)* |
| 5 | [*подчинение личности [dominate person]*](https://dnd.su/spells/240-dominate_person/), [*телекинез [telekinesis]*](https://dnd.su/spells/344-telekinesis/) |

### ПРОБУЖДЁННЫЙ РАЗУМ

1-й уровень, умение великого древнего

Ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 футов от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.