



РУКОВОДСТВО КСАНАТАРА ОБО ВСЁМ

DUNGEONS & DRAGONS

ИССЛЕДУЙТЕ МНОЖЕСТВО ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВАРИАНТОВ ПРАВИЛ
ДЛЯ ИГРОКОВ И МАСТЕРОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ В ЭТОМ ПРИЛОЖЕНИИ
ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В МИРЕ

ГРУППА ПЕРЕВОДА

Перевод книги почти закончен, но вычитка может занять некоторое время, поэтому мы решили выпустить перевод в несколько этапов.

Благодаря вашим отзывам мы сможем улучшить и откорректировать перевод выпущенных фрагментов книги, чтобы в итоге получить более качественный вариант перевода.

Также мы решили добавить в эту книгу новую игровую расу – Тортлы. Данная раса описана в официальном веб-дополнении под названием *Turtle Package*, но по правилу Приключенческой лиги D&D «РНВ+1» эта раса считается частью *Руководства Ксанатара обо всём*.

Переводчики: DUNGEONS_GUEST, r0ot35, Kitar, stivie, Xattttta, Max_well, Savlon, korfax, poletaew, palant, FtZ, LeoKot, Cezareon, Nexile

Редактор перевода: stivie

Изображения: palant

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.00



РУКОВОДСТВО КСАНАТАРА ОБО ВСЁМ



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущие дизайнеры: Джереми Кроуфорд, Майк Мерльс

Дизайнер: Роберт Дж. Швальб

Дополнительный дизайн: Адам Ли, Кристофер Перкинс, Мэтт Сернетт

Разработка: Бен Петрисор

Главный редактор: Джереми Кроуфорд

Редактор: Ким Мохан

Дополнительные редакторы: Мишель Картер, Скотт Фитцджеральд Грей

Арт-директор: Кейт Ирвин

Дополнительный арт-директор: Шана Нарцисо

Графическое оформление: Эмми Тандзи

Рисунок обложки: Джейсон Рейнвилл

Рисунок обложки (Альтернативная обложка): Hydro74

Художники-иллюстраторы: Роб Александр, Марк Бехм, Эрик Белизл, Золтан Борос, Кристофер Брэдли, Ноа Брэдли, Сэм Берли, Джедд Шеври, д-р, Ольга Дребас, Йеспер Эсинг, Уэйн Англия, Лиша Ханниган, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Озеро Гурвиц, Джулиан Кок, Рафаэль Любке, Уоррен Махи, Марк Молнар, Скотт Мерфи, Адам Пакетт, Клаудио Позас, Винсент Просе, А. М. Сартор, Крис Симан, Дэвид Слейдек, Крейг Дж. Спириг, Кори Трего-Эрднер, Бет Тротт, Хосе Вега, Ричард Уиттерс, Бен Уоттен, Мин-Юм

Управление проектом: Стен! Хезер Флеминг

Производственные услуги: Синда Каллауэй, Джефферсон Данлап, Дэвид Гершман, Кевин Йи

Эта книга включает в себя некоторые подклассы и заклинания, которые первоначально появились в *Князьях Апокалипсиса* (2015) и *Путеводителе приключенца по Побережью Меча* (2015).

Другие члены команды D&D: Барт Кэрролл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Хилари Росс, Лиз Шух, Натан Стюарт, Грег Тито

Плейтестеры: Чарльз Бенскотер, Дэн Клиневер, Дэйв Коварик, Давена Оукс, Кевин Энглинг, Теос Абадия, Роберт Аланис, Фил Эллисон, Роберт Эллисон, Джей Андерсон, Пол Апарисо, Пол Ван Аркен, Ди Эш, Эндрю Баллс, Крис Балбон, Джейсон Бакстер, Джерри Берендт, Тедди Бенсон, Деб Бери, Стейси

Бермс, Джим Берриер, Лорен Биланко, Джордан Брасс, Кен Дж. Брезе, Роберт Бобби Браун, Мэтью Будде, Мэтт Бертон, Дэвид Калландер, Мик Калоу, Ричард Чемберлен, Уэйн Чанг, Эмре Чихангир, Бруно Кобби, Гарретт Колон, Марк Крэддок, Макс Кушнер, Брайан Дал, Дерек ДаСильва, Фил Дэвидсон, Крупал Десаи, Скотт Дешлер, Йорчо Диас, Марио А. Дигироламо, Адам Доуди, Курт Дюваль, Джей Элмор, Рассел Энгель, Эндрю Эппс, Дэвид М. Эвалт, Джастин Фарис, Джаред Феган, Фрэнк Фулис, Макс Фрутиг, Трэвис Фуллер, Кайл Гармс, Бен Гартон, Луис Джентиле, Генезис Эмануэле Мартинес Гонсалес, Дерек А. Грей, Ричард Грин, Кевин Григсби, Кристофер Хаклер, Брайан Харрис, Грегори Харрис, Рэндалл Харрис, Фред Харви, Ян Хоторн, Адам Хеннебек, Стерлинг Херши, Джастин Хикс, Уилл Хоффман, Скотт Холмгрэн, Пол Хьюз, Даниэль Э. Чепмен II, Станислав Иванов, Мэтт Джармак, Джеймс Джорстад, Эван Йорстад, Алекс Каммер, Джошуа Кауфман, Билл Гришнак Керни, Джейк Кифер, Чет Кинг, Атис Клейнбергс, Стивен Найт, Дэвид Кролник, Ян Лахарите, Джон Ф. Ламкин, Марджори Ламкин, Шейн Лихи, Стивен Линдберг, Том Ломмель, Майкл Лонг, Джонатан Лонгстафф, Джинни Лодвей, Кевин Д. Любек, Майкл Лайдон, Мэтью Маранда, Джоэл Марш, Глеб Масальцев, Крис МакДэниел, Крис Макговерн, Джим Маккей, Марк Мередит, Марк Мерида, Лу Мичелли, Дэвид Миддлтон, Майк Михалас, Марк А. Миллер, Пейдж Миллер, Ян Миллс, Стейси Миллс, Дэвид Милман, Дарен Митчелл, Фласкерри-Молина, Скотт Мур, Дэвид Моррис, Тим Моттишоу, Джоди Мерч, Джошуа Мердок, Уильям Майерс, Уолтер Нау, Кевин Нефф, Даниэль «Клин» Оливейра, Григорий Паровичников, Алан Патрик, Русс Паулсен, Мэтт Петруцелли, Захари Пикетт, Крис Пресналл, Нел Пуланко, Джек Рейд, Джо Рейли, Ренот ван Рейн, Сэм Робертсон, Карлос Роблес, Эван Родэрт, Мэтью Родерик, Зейн Ромин, Натан Росс, Дэйв Россер, Дэвид Рассел, Рут Рунтенберг, Райдер, Артур Сауси, Бенджамин Шинвеолф, Кен Шреур, Джеймс Швайсс, Провидец, Джонатан Коннор Я, Николас Сементэлли, Артур Северанс, Бен Зикерт, Джимми Спива, Мертвий отряд, Франсуа П. Лефевр-старший, Китон Штамп, Мэтью Тэлли, Дэн Тейлор, Кирстен А. Томас, Лаура Томпсон, Цзя Цзянь Тин, Кайл Тернер, Джастин Тернер, Алекс Вайн, Йоэрик де Воогд, Шейн Уокер, Мэтью Уорик, Крис «Вафли» Ватхен, Эрик Веберг, Уорбер, Гэри Уэст, Энди Виланд, Кейт Уильямс, Дэвид Уильямсон, Трэвис Вудол, Артур Райт, Кеоки Янг



НА ОБЛОЖКЕ

Ксанатар с любовью взирает на своего питомца - аквариумную рыбку. На самом деле эта иллюстрация за авторством Джейсона Рэйнвилла содержит многие сокровища и секретов Занатара. Можете найти их все?

Отказ от ответственности: При создании этой книги ни одной золотой рыбки не пострадало. Особенно это касается Сильгара. Сильгар точно не умер из-за того, что мы забыли поменять ему воду. Если увидите Ксанатара, дайте ему знать об этом. Очень четко сообщите, что Сильгар совсем не пострадал. И мы к этому не имели отношения. А еще лучше - вообще об этом не заговаривайте, и не упоминайте нас.

620C2215000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6612-7

Впервые отпечатано: Ноябрь 2017

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Руководство Занатара обо Всем, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing — торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

[This document is for non commercial use only!](#)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4	Приложение С:	
Использование этого источника.....	4	Игровая раса	61
Основные правила.....	5	Торга.....	61
Глава 1: Субклассы	7	Особенности торгов.....	62
Бард.....	8		
Коллегии бардов.....	10		
Коллегия мечей.....	10		
Коллегия очарования.....	11		
Коллегия шёпотов.....	11		
Варвар.....	13		
Пути дикости.....	14		
Путь буревестника.....	14		
Путь предка-хранителя.....	15		
Путь фанатика.....	16		
Воин.....	17		
Воинские архетипы.....	18		
Кавалерист.....	18		
Мистический лучник.....	19		
Самурай.....	21		
Волшебник.....	22		
Магическая традиция.....	23		
Военная магия.....	23		
Друид.....	25		
Круги друидов.....	26		
Круг пастыря.....	26		
Круг снов.....	27		
Изучение Дикого облика.....	28		
Жрец.....	31		
Божественные домены.....	32		
Домен кузни.....	32		
Домен упокоения.....	33		
Коддун.....	35		
Погусторонние покровители..	36		
Ведьмовской клинок.....	36		
Небожитель.....	37		
Таинственные воззвания.....	38		
Монах.....	40		
Монастырские традиции.....	41		
Путь кенсэя.....	41		
Путь пьяного мастера.....	42		
Путь солнечной души.....	43		
Паладин.....	44		
Священные Клятвы.....	45		
Клятва искупления.....	45		
Клятва покорения.....	46		
Плут.....	48		
Плутовские архетипы.....	49		
Дуэлянт.....	49		
Комбинатор.....	50		
Скаут.....	50		
Сыщик.....	51		
Следопыт.....	52		
Архетипы следопыта.....	53		
Странник горизонта.....	53		
Сумрачный охотник.....	54		
Убийца монстров.....	55		
Чародей.....	56		
Происхождение чародея.....	57		
Божественная душа.....	57		
Теневая магия.....	58		
Штормовая колдовство.....	59		



ВВЕДЕНИЕ

НОД ШУМНЫМ ГОРОДОМ ГЛУБОКОВОДЬЕ преступный лорд бехолдер следит за всем и вся - или ему это лишь кажется. Известное как Ксанатар, это странное существо полагает, что оно сможет собрать информацию обо всем в мультивселенной Dungeons & Dragons. Бехолдер желает знать всё! Но чтобы ни узнал Ксанатар и какие сокровища ни приобрёл, самым ценным его сокровищем во всей мультивселенной остаётся его золотая рыбка - Сильгар.

Первое крупное расширение правил по пятой редакции D&D - *Руководство Ксанатара обо Всем* - предлагает множество новых опций для игры. Ксанатар, возможно, не осознает своей мечты всё знать, но этот источник действительно погружается в каждый значительный аспект игры: приключенцев, их приключения и магию, которой они вооружены.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ИСТОЧНИКА

Написанный и для игроков, и для Мастеров Подземелий, этот источник предлагает новые правила, которые могут улучшить кампанию в любом игровом мире, будь то Забытые Королевства, другой официальный сеттинг или созданный вами самими мир. Представленные здесь опции расширяют официальные правила, содержащиеся в *Книге игрока*, *Бестиарии* и *Руководстве Мастера*. Считайте эту книгу компаньоном вышеуказанных изданий. Они служат ей фундаментом, и она расширяет пути, первоначально проложенные ими. Ничего из ее содержимого не обязательно для игры, это не четвертая базовая книга правил, но мы надеемся, что она сможет помочь вам по-новому насладиться игрой.

Глава 1 предлагает новые опции для персонажей, расширяющие те, которые предложены в *Книге игрока*. Глава 2 - набор инструментов для МП, предлагающий новые ресурсы для проведения игры и создания приключений, все из которых расширяют правила, содержащиеся в *Бестиарии* и *Руководстве Мастера*. Глава 3 предлагает новые заклинания, которые могут использовать персонажи-заклинатели и колдующие монстры.

Приложение А содержит рекомендации по проведению совместных кампаний, подобных тем, что проводятся по правилам Лиги Приключенцев. Приложение В содержит набор таблиц, которые помогут быстро сгенерировать имена персонажей в ваших историях.

Читая предложенные здесь правила, вы наткнетесь на заметки самого Ксанатара. Как и блуждающий разум бехолдера, читая, вы попадете в знакомые и незнакомые области игры. Приятного путешествия!

UNEARTHED ARCANA

Значительная часть материалов в этой книге первоначально появилась в периодических выпусках Unearthed Arcana, серии онлайн-статей, в которых мы публикуем правила, которые однажды могут стать официальной частью игры. Некоторые из предложенных в Unearthed Arcana вариантов были прохладно встречены фанатами и временно отложены. Материалы из Unearthed Arcana, которые вошли в эту книгу, были встречены хорошо, и благодаря отзывам тысяч из вас они были скорректированы и им была придана официальная форма, в которой они и вошли в книгу.



Что такое, Сильгар?
Нет. Нет, еще рано,
мой рыбный демонёнок. Они
только что пришли. Возможно,
когда мы немного поболтаем.
Я заметил, что небольшая беседа
в начале помогает пищеварению.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Эта книга основывается на правилах, представленных в трех базовых книгах правил. В игре особенно часто используются правила из глав 7-10 Книги Игрока: «Использование характеристик», «Приключения», «Сражение» и «Использование заклинаний». Также важно Приложение А этой книги, в нем содержатся определения состояний, таких как невидимый или лежащий. Вам не требуется знать эти правила наизусть, но полезно будет знать, где их искать, когда они понадобятся.

Если вы МП, вам также надо знать, где что искать в Руководстве Мастера, особенно правила относительно того, как работают волшебные вещи (смотри главу 7). Введение в Бестиарий описывает, как надо читать статблоку монстров.

МАСТЕР КОРРЕКТИРУЕТ ПРАВИЛА

Одно правило главенствует над всеми: Мастеру Подземелий принадлежит последнее слово в вопросе, как работают правила в игре.

Правила - важная составляющая игры D&D, без них она была бы импровизационным рассказом. Правила игры призваны организовывать и даже вдохновлять то, как развивается действие в кампании в D&D. Правила - это инструмент, и мы хотим, чтобы инструмент был как можно более эффективным. Как бы хороши не были эти инструменты, чтобы вдохнуть в них жизнь, нужна группа игроков, и МП, чтобы направлять их использование.

Роль МП сложно переоценить. В кампании может происходить множество неожиданных событий, и ни один набор правил не может учесть их все. Если бы правила пытались это сделать, игра бы увязла в них. В качестве альтернативы, правила могли бы жестко ограничивать то, что могут делать персонажи, что вступило бы в противоречие с открытой природой D&D. Вот как работает игра: она предлагает базис правил, которым руководствуется МП, и она принимает роль МП как мостика между тем, что правила предусматривают, и что - нет.

ДЕСЯТЬ ПРАВИЛ, КОТОРЫЕ СТОИТ ПОМНИТЬ

Есть несколько правил в базовых книгах правил, об которые иногда спотыкаются новые игроки или Мастера. Вот десять из них. Помня о них, вам будет легче интерпретировать опции, представленные в этой книге.

ИСКЛЮЧЕНИЯ ИМЕЮТ БОЛЬШУЮ СИЛУ ЧЕМ ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Общие правила покрывают все части игры. Например, правила сражений гласят, что для рукопашных атак используется Сила, а для дистанционных - Ловкость. Это общее правило, и оно имеет силу, если что-либо в игре прямо не указывает иного.

В игре также есть некоторые элементы - классовые особенности, заклинания, волшебные вещи, способности монстров и так далее, которые иногда противоречат общим правилам. Когда исключение противоречит общему правилу, преимущество имеет исключение. Например, если описание говорит, что для рукопашной атаки оружием используется ваша Харизма, то так и есть, даже несмотря на то, что общее правило утверждает иное.

ОКРУГЛЕНИЕ В МЕНЬШУЮ СТОРОНУ

Всякий раз, когда вы делите или умножаете числа в игре, округляйте их до ближайшего целого вниз, даже если дробная часть равна одной второй или больше.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Даже если несколько факторов дают вам преимущество или помеху на бросок, вы получаете их только один раз, а если на один и тот же бросок у вас есть и преимущество, и помеха, они отменяют друг друга.

СОЧЕТАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ЭФФЕКТОВ

Разные внутриигровые эффекты могут воздействовать на цель одновременно. Например, два разных эффекта могут давать бонус к Классу Доспеха. Но в случае, когда два или более эффекта имеют одинаковое название, только один из них (наиболее мощный, если их значения разные) применяется в течение того времени, пока их продолжительности пересекаются. Например, если на вас сколдовано заклинание благословение в момент, когда вы все еще находитесь под воздействием ранее сколдованного заклинания благословение, вы получаете эффект только от одного из них. Точно так же, если вы находитесь в зоне действия двух и более Аур Защиты, вы получаете преимущество только от той из них, которая дает наибольший бонус.

ВРЕМЯ РЕАКЦИЙ

Иногда игра позволяет применять специальные действия, называемые реакциями, в ответ на какое-то событие. Провоцированная атака или заклинание щита - это два типичных применения реакций. Если вы не уверены, когда реакция происходит по отношению к ее триггеру, следуйте правилу: реакция происходит после завершения её триггера, если в описании реакции явно не указано иное.

Когда вы применяете реакцию Вы не можете применить её ещё раз, до начала Вашего следующего хода.

СОПРОТИВЛЕНИЕ И УЯЗВИМОСТЬ

Вот порядок, в котором следует применять модификаторы к урону: (1) применимый иммунитет к урону соответствующего типа, (2) плюсы и минусы к урону, (3) одно сопротивление к урону соответствующего типа и (4) одна уязвимость к урону соответствующего типа.

Даже если вы получаете сопротивление к урону данного типа из нескольких источников, сопротивление применяется только однократно. То же самое относится к уязвимости.

БОНУС МАСТЕРСТВА

Если ваш бонус мастерства применим к броску, вы применяете его только один раз, даже если более одного обстоятельства в игре гласят, что его надо прибавить. Более того, если несколько обстоятельств в игре гласят, что бонус надо удвоить или ополовинить, то всё равно он удваивается или ополовинивается только единожды. Умноженный, поделенный или обычный бонус мастерства может использоваться только один раз за бросок.

ЗАКЛИНАНИЯ БОНУСНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Если вы хотите сколдовать заклинание, которое имеет время накладывания 1 бонусное действие, помните, что вы не можете сколдовать другие заклинания до или после него в тот же ход, за исключением заговоров с временем накладывания 1 действие.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Когда вы только начинаете колдовать заклинание или использовать специальные способности, требующие концентрации, ваша концентрация на другом эффекте заканчивается мгновенно.

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Временные хиты не суммируются. Если у вас есть временные хиты и Вы получаете новые, вы не суммируете их вместе, если правила игры не говорят, что вы можете. Вместо этого вы решаете, какие временные хиты оставляете.



ГЛАВА 1

СУБКЛАССЫ



ОСНОВНЫМИ ДЕЙСТВУЮЩИМИ ЛИЦАМИ В кампании D&D являются персонажи, созданные игроками. Героизм, безрассудство, праведность и, возможно, злодеяния ваших персонажей - это и есть сердце истории. Эта глава предоставляет различные опции для них, фокусируясь на дополнительных subclasses для каждого из классов в *Книге игрока*.

В каждом классе есть определяющий дальнейшее развитие персонажа выбор, происходящий на 1м, 2м или 3м уровне, который открывает набор особых черт, недоступных классу в целом. Этот выбор называется subclassом. Каждый класс имеет обобщающий термин, которым названы его subclassы; например, у воина subclassы называются воинскими архетипами, а у паладина - священными клятвами. Ниже приведена таблица, которая перечисляет все subclassы, описанные в этой книге. Вдобавок,

раздел, касающийся друидов, описывает особенности того, как работает черта Дикий Облик [Wild Shape], а колдун получает набор дополнительных вариантов для классовой черты Таинственные воззвания [Eldritch invocations].

Каждый из разделов, касающихся классов, приводит советы, как добавить глубины и тонкости личности персонажа. Вы можете использовать таблицы в этих разделах в качестве источника вдохновения или просто использовать результат, определённый броском кубика.

В следующем за subclassами разделе под названием «Это ваша жизнь» приведены несколько таблиц с дополнительными деталями предыстории вашего персонажа.

Глава завершается разделом с чертами для рас из *Книги игрока*, предлагая варианты углубления расовой индивидуальности персонажа.

СУБКЛАССЫ

Класс	Субкласс	Доступно с уровня	Описание
Бард	Коллегия мечей	3й	Развлекает и убивает дерзким искусством оружейной доблести
Бард	Коллегия очарования	3й	Владеет славной и привлекательной магией Страны Фей
Бард	Коллегия шёпота	3й	Сеет страх и ужас в чужих умах
Варвар	Путь буревестника	3й	Наполняется яростью, направляющей первобытную магию бури
Варвар	Путь предка-хранителя	3й	Призывает духов славных предков, дабы защитить других
Варвар	Путь фанатика	3й	Горит религиозным рвением, несущим уничтожение врагам
Воин	Кавалерист	3й	Защищает союзников и сшибает врагов, часто действуя верхом
Воин	Мистический лучник	3й	Наделяет стрелы эффектами магическими свойствами
Воин	Самурай	3й	Объединяет стойкость с придворной учтивостью и могучими ударами
Волшебник	Военная магия	2й	Объединяет магию воплощения и преграждения для доминирования на поле боя
Друид	Круг пастыря	2й	Призывает духов природы на помощь товарищам в борьбе с противником
Друид	Круг снов	2й	Ухаживает за ранеными, сторожит утомлённых и бродит во снах
Жрец	Домен кузни	1й	Рыцарь в тяжёлых доспехах, служащий богу кузни или созидания
Жрец	Домен упокоения	1й	Противостоит чуме нежити
Колдун	Ведьмовской клинок	1й	Служит теневой сущности, дающей жуткие проклятия
Колдун	Небожитель	1й	Заключает договор с существом с доброго плана
Монах	Путь кенсэя	3й	Направляет ци через оружие, которым мастерски владеет
Монах	Путь пьяного мастера	3й	Вводит в замешательство противников, используя стиль боевых искусств, похожий на поведение шатающегося пьяницы
Монах	Путь солнечной души	3й	Превращает ци во взрывы огня и пылающие снаряды света
Паладин	Клятва искупления	3й	Предлагает спасение достойным и несёт разрушение тем, кто оказывается от милости и праведности
Паладин	Клятва покорения	3й	Вселяет ужас во врагов и крушит силы хаоса
Плут	Дуэлянт	3й	Наносит смертельные удары с элегантной скоростью
Плут	Комбинатор	3й	Мастер тактики, манипулирует другими
Плут	Скаут	3й	Сочетает скрытность и дар к выживанию в дикой местности
Плут	Сыщик	3й	Раскрывает секреты подобно талантливому детективу
Следопыт	Странник горизонта	3й	Ищет порталы в другие Миры и направляет магию Планов
Следопыт	Сумрачный охотник	3й	Не боится темноты, неустанно преследует и подстерегает врагов
Следопыт	Убийца монстров	3й	Охотится на порождений ночи и обладателей тёмной магии
Чародей	Божественная душа	1й	Проводник магии, дарованной богами или другими чудесными силами
Чародей	Теневая магия	1й	Обладает темной магией Царства Теней
Чародей	Штормовое колдовство	1й	Потрескивает энергией шторма



БАРД

МУЗЫКА - ЭТО ПЛОД БОЖЕСТВЕННОГО ДРЕВА, которое вибрирует Словами Созидания. Но вопрос, который я хочу вам задать, может ли бард спуститься к корням этого дерева? Может ли кто-то прикоснуться к источнику этой силы? Ах, какую бы музыку это принесло в мир!

— Флетчер Данайриа, мастер бард

Барды приносят облегчение во время смертельной опасности; они делятся мудростью, чтобы устранить невежество; и заставляют забавное казаться великим. Барды являются хранителями древней истории, их песни и истории увековечивают память о великих событиях во времени - знание столь важное, что его запоминают и передают из уст в уста, чтобы оно сохранилось даже когда не останется письменных источников.

Также бард ведет хроники меньших и более современных событий - истории о сегодняшних героях, включая их доблестные подвиги и совсем не впечатляющие провалы.

Конечно в мире многие могут исполнить песенку или рассказать хорошую историю, но любой ищущий приключений бард имеет нечто большее чем болтливый язык и мелодичный голос. И все же по-настоящему отличает бардов от всех остальных - и друг от друга - их стиль и суть их выступлений.

Чтобы захватить и удержать внимание аудитории, барды обычно колоритны и превосходны во время выступлений. Самые знаменитые из них по сути являются эквивалентом мировых поп звезд в D&D. Если вы играете бардом, подумайте над тем, чтобы использовать одного из ваших любимых музыкантов как модель для вашего персонажа. Вы можете добавить несколько уникальных аспектов своему персонажу барду, рассмотрев приведенные ниже предложения.

ГЛАВНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

Каждый успешный бард известен по крайней мере одним произведением искусства, обычно песней или стихом, популярным среди всех кто его слышал. О таких представлениях очевидцы говорят годы спустя, а некоторые зрители навсегда изменили свою жизнь из-за этих переживаний.

Если ваш персонаж только начинающий, то ваше лучшее произведение скорее всего еще впереди. Но чтобы зарабатывать своей профессией у вас скорее всего уже должно быть одно или два произведения в репертуаре, которые показали себя приятными публике.

ГЛАВНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

кб Главное произведение

- 1 «Три Фламбини», непристойная песня о раскованных желаниях и ошибочных опознаниях
- 2 «Вальс Миконидов», жизнерадостная мелодия, которая особенно нравится детям
- 3 «Золотая Задница Асмодея», драматическая поэма, которая по вашим заверениям вдохновлена вашим личным визитом в Авернус
- 4 «Пираты Лускана», ваш рассказ из первых рук о похищении морскими разбойниками в детстве
- 5 «Обод, Два Голубя и Адская Гончая», тонкая пародия над неграмотным дворянином.
- 6 «Шут в Бездне», комедийный стих о похождениях шута среди демонов.

ИНСТРУМЕНТ

На пути барда к идеальному выступлению и высшему признанию, его инструмент важен не меньше, чем вокальные данные. Качество изготовления инструмента - это критический фактор, конечно; лучшие инструменты создают лучшую музыку, а некоторые барды постоянно ищут улучшения. Возможно также важна развлекательная ценность инструмента; те, что сделаны эксцентрично или из экзотических материалов, скорее всего произведут неизгладимое впечатление на аудиторию.

Вы можете иметь «непредусмотренный» инструмент, возможно потому что это все, что вы сейчас можете себе позволить. Или, если ваш первый инструмент был подарен вам, он может быть более тщательно проработанным. Вы удовлетворены вашим инструментом или вы стремитесь заменить его чем-то действительно выдающимся?

ИНСТРУМЕНТЫ

кб Инструмент

- 1 Мастерски изготовленная полуросликом скрипка
- 2 Горн из мифрила, сделанный эльфами
- 3 Цитра, сделанная из паучьего шелка дроу
- 4 Оркский барабан
- 5 Деревянная квакающая коробочка жаболюдов
- 6 Арфа мастера в гномьем дизайне

НЕЛОВКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Почти каждый бард хотя бы рад испытывать неприятные ощущения перед аудиторией, и скорее всего вы не исключение. Никто ведь не становится известным сразу, в конце концов; возможно у вас было несколько небольших затруднений на заре карьеры, или может вы некоторое время восстанавливали свою репутацию после одной ужасной ночи, когда судьба задумала для вас театральный провал.

Музыка - это тупо. Стой. Я передумал. Музыка - это весело. Сыграй еще. Нет, в первый раз я был прав. Музыка - это тупо. Но я все-таки тебя не покалечу если еще раз передумаю.





Способы как представление может стать плохим различаются как рыба в море. Неважно какая беда может случиться, ведь у барда есть смелость и уверенность в себе, чтобы восстановиться - или продолжая шоу (если возможно) или обещая вернуться завтра с новым выступлением, которое точно всем понравится.

Неловкие положения

к6 Неловкое положение

- 1 Тот момент, когда ваша комедийная песня - «Выходки Большого Тома», которая, кстати, была превосходна - не очень понравилась Большому Тому
- 2 Дневное представление, когда цирковой медведь в епанче сбежал и начал бесчинствовать в толпе алкоголиков-смертников.
- 3 Когда ваша открывающая песня была замечательным, но повсеместно ненавистным переложением «Песни о Лягемоте»
- 4 Первое и последнее публичное представление «Прожигатель жизни, Мирт»
- 5 Тот раз когда ваш парик загорелся и вы его сбросили, что подожгло всю сцену
- 6 Когда вы по ошибке сели на свою лютню во время последнего куплета «Серенады Лунного Света»

Муза барда

Естественно, что у каждого барда есть репертуар песен и историй. Некоторые барды - специалисты широкого профиля, могут выбирать из широкого спектра тем для каждого выступления и гордятся своей многогранностью. Другие же подходят более лично к своему искусству, ведомые приверженностью музе - особенной идее, которая вдохновляет большинство этих бардов на то, что они делают перед аудиторией.

Бард, следующий за музой, обычно делает это чтобы получить более глубокое понимание того, что представляет из себя муза и как лучше подать это понимание другим через выступление.

Если у вашего барда есть муза, она может быть одной из трех, описанных здесь, или вашего собственного изобретения.

Природа. Вы чувствуете родство с миром природы, и его красота и загадочность вдохновляют вас. Для вас, дерево глубоко символично, его корни уходят во тьму неизвестности, чтобы получать силу земли, а его ветви дотягиваются до солнца, чтобы питать цветы и плоды. Природа - древний созерцатель, который видел взлет и падение каждого королевства, даже тех, чьи имена были забыты и только ждуг своего открытия. Боги природы делятся своими секретами с друидами и мудрецами, открывая их сердца и разумы новым видам зрения, и подобно им вы понимаете, что ваши творческие способности расцветают на открытом поле колышущейся травы или во время прогулки в тихом благоговении по роще древних дубов.

Любовь. Вы хотите определить истинную сущность любви. Хотя вы и не пренебрегаете поверхностной любовью к плоти и формам, более глубокая форма любви, которая может вдохновить тысячи людей или принести каждому счастье - вот в чем вы действительно заинтересованы. Такая любовь принимает множество форм, и вы видите ее присутствие везде - от мерцания красивого драгоценного камня до песни о простом рыбаке, благодарящем море за добычу. Вы следуете по пути любви, самой драгоценной и загадочной эмоции, и ваш поиск наполняет ваши истории и песни жизненной силой и страстью.

Конфликт. Драма олицетворяет собой конфликт, и лучшие истории содержат в себе конфликт в качестве ключевого элемента. От утренней истории о вчерашней потасовке в таверне до саги об эпической битве, от ссоры любовников до раздора между могущественными династиями, конфликт вдохновляет таких рассказчиков, как вы, на создание своих лучших работ. Конфликт может вызвать лучшее в некоторых людях, показать их героическую натуру и преобразить мир, но других же он может завлечь во тьму и привести в лапы к силам зла. Вы стремитесь испытать или увидеть все формы конфликтов, большие и малые, изучить этот вечный аспект жизни и увековечить его в ваших словах и музыке.

КОЛЛЕГИИ БАРДОВ

На 3м уровне бард получает умение: Коллегии бардов. В дополнение к тем что описаны в *Книге угрожа* вам доступны следующие коллегии: Коллегия мечей, Коллегия очарования, Коллегия шёпотов.

КОЛЛЕГИЯ МЕЧЕЙ

Бардов Коллегии Мечей называют клинками, и они выступают на публике, выказывая свое мастерство обращения с оружием. Клинки выполняют такие трюки как шпагоглотание, метание и жонглирование кинжалами и демонстрационные бои. Хотя они и используют свое оружие для развлечения, они хорошо натренированные и умелые бойцы.

Талант обращения с оружием вдохновляет многих клинков вести двойную жизнь. Клинок может использовать цирковую труппу, чтобы прикрывать такие гнусные дела как убийства, ограбления и шантаж. Другие клинки сражаются злодеев, воздают по справедливости жестоким и могущественным. Многие труппы рады принять талант клинка ради зрелищности, которую он добавит представлению, но мало кто полностью доверяет клинку в своих рядах.

Клинки часто забрасывают жизнь артистов просто потому, что сталкиваются с неприятностями, после которых трудно скрыть их тайную деятельность. Клинок, пойманный на воровстве или в качестве мстителя - слишком большая обуза для большинства трупп. Со своими навыками обращения с оружием и магией, эти клинки либо работают силовиками на гильдии воров, либо начинают скитаться сами по себе как искатели приключений.

УМЕНИЯ КОЛЛЕГИИ МЕЧЕЙ

Уровень барда	Умение
3	Боевой стиль, Дополнительные владения, Цветение клинков
6	Дополнительная атака
14	Мастерское цветение

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 3 уровне вы выбираете стиль боя, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбрать Боевой Стиль более одного раза, даже если что-либо в игре позволяет выбрать Боевой Стиль снова.

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

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы вступаете к Коллегию Мечей на 3 уровне, вы получаете владение средними доспехами и скимитаром.

Если вы владеете простым или воинским оружием ближнего боя, то можете использовать его в качестве фокусировки для ваших заклинаний барда.

ЦВЕТЕНИЕ КЛИНКОВ

На 3 уровне вы учитесь исполнять впечатляющие демонстрации боевого мастерства и проворства.

Когда вы предпринимаете действие Атака в свой ход, ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца хода, а если атака оружием, которую вы делаете в качестве части этого действия, попадает по существу, вы можете использовать один из следующих вариантов Цветения Клинков по своему выбору. Вы можете использовать только один вариант Цветения Клинков за ход.



Оборонительное цветение. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда. Вы также добавляете это число к своему КД до начала своего следующего хода.

Режущее цветение. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели и по любому другому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в 5 футах от себя. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда.

Мобильное цветение. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда. Вы также можете оттолкнуть цель на 5 футов от себя, плюс на столько футов, сколько выпало на кости Вдохновения Барда. После этого вы незамедлительно можете использовать свою реакцию, чтобы походить на расстояние не большее своей скорости, в незанятое место в 5 футах от цели.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с 6 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

МАСТЕРСКОЕ ЦВЕТЕНИЕ

Начиная с 14 уровня, когда вы используете вариант Цветения Клинков, вы можете сделать бросок кб и использовать его вместо использования кости Вдохновения Барда.

КОЛЛЕГИЯ ОЧАРОВАНИЯ

Коллегия Очарования открыта для тех бардов, чье мастерство было возвращено в Царстве Фей или под руководством того, кто проживал там. Обученные сатирами, эладринами, и другими фейскими существами, эти барды учатся использовать свою магию, чтобы восхищать и очаровывать окружающих.

Барды этой коллегии в своём ремесле используют магию, которая наделена одновременно благоговением и страхом. Их выступления - легендарны. Барды этой коллегии настолько красноречивы, что одной их песни или речи может хватить, чтобы убедить похитителей отпустить барда нетронутым или успокоить разъяренного дракона. Но та же магия, что помогает им умирять зверей, может и подчинять разумы людей. Недобрые барды этой коллегии могут неделями паразитировать на выбранном ими сообществе, используя свои чары, чтобы превратить гостеприимных хозяев в рабов своей воли. Героические барды этой коллегии вместо этого используют свою силу, чтобы радовать угнетенных и ослаблять диктаторов.

УМЕНИЯ КОЛЛЕГИИ ОЧАРОВАНИЯ

Уровень барда	Умение
3	Завораживающее выступление, Мантия вдохновения
6	Мантия величия
14	Несокрушимое величие

ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Начиная с 3 уровня, вы можете наполнить свое выступление притягательными чарами фей.

Если вы выступаете как минимум в течение 1 минуты, то можете попытаться очаровать слушателей своим пением, чтением стихотворения или танцем. В конце выступления выберите количество гуманоидов в пределах 60 футов от вас, которые смотрели или слушали все выступление, количество которых не превышает ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинаний или будет очарована вами. Очарованные таким образом существа боготворят вас и говорят о вас крайне восторженно с любым заговорившим с ними. Они мешают вашим недругам, хотя при этом избегают насилия, если только к этому моменту уже и так не были настроены драться за вас. Эффект на цели заканчивается через 1 час или если цель получает любой урон, или если вы атакуете её, или если она замечает, как вы атакуете или наносите урон кому-то из её союзников.

Если цель преуспевает в спасброске, то не ощущает того, что вы пытались ее очаровать.

Вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

МАНТИЯ ВДОХНОВЕНИЯ

На 3 уровне, вступая в Коллегию Очарования, вы получаете возможность слагать песни, сплетённые с чарами фей, которые наполняют ваших союзников отвагой и проворством.

Бонусным действием вы можете потратить одно использование своего Вдохновения барда, чтобы придать себе поразительный внеземной облик. Когда вы делаете это, выберите несколько союзников, которых вы можете видеть, и которые могут видеть вас в пределах 60 футов от вас. Количество выбранных целей не должно превышать ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Каждая цель при этом получает 5 вре-

Иллюзии? Как оригинально. Перед тем как я тебя убью, сделай мне одну в виде очень большой золотой рыбки - большой как я! Хмм. Что-то слишком большая. Пока!



менных хитов. Когда цель получает временные хиты от этой способности, она также может использовать немедленно свою реакцию, чтобы переместиться на расстояние, не превышающее своей скорости, не вызывая провоцированных атак.

Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличиваясь до 8 на 5 уровне, 11 на 10 уровне и 14 на 15 уровне.

МАНТИЯ ВЕЛИЧИЯ

На 6 уровне вы получаете возможность укутаться в чары фей, заставляющие других хотеть служить вам. Бонусным действием вы колдуете *приказ* [command] без траты ячейки заклинания и принимаете облик неземной красоты на 1 минуту или пока не завершится ваша концентрация (как если бы вы концентрировались на заклинании). В течение этого времени вы можете колдовать заклинание *приказ* [command] бонусным действием в каждый свой ход, не тратя ячейку заклинания.

Любое существо, очарованное вами, автоматически проваливает спасбросок против *приказа* [command], которое вы колдуете с помощью этого умения.

После использования этого умения вы не можете использовать его вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

НЕСОКРУШИМОЕ ВЕЛИЧИЕ

На 14 уровне ваша внешность приобретает потусторонние черты, заставляя вас выглядеть диким и прекрасным.

Кроме того, бонусным действием вы можете принять магически величественный вид на 1 минуту или пока вы не станете дееспособны. В течение этого времени, когда существо пытается атаковать вас в первый раз за ход, атакующий должен сделать спасбросок Харизмы против вашей Сл заклинаний. При провале оно не может атаковать вас в этот ход и должно выбрать новую цель для атаки, иначе атака потеряна. При успешном спасброске оно может атаковать вас в этот ход, но получает помеху на любые спасброски, которые будет делать против ваших заклинаний в ваш следующий ход.

Приняв этот величественный вид, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

КОЛЛЕГИЯ ШЁПОТОВ

Все рады приветствовать бардов в своём обществе, и представители Коллегии Шёпотов используют это в своих интересах. Они с виду подобны всем прочим бардам: делятся новостями, поют песни и рассказывают истории своей аудитории. На самом же деле Коллегия Шёпотов учит своих учеников, что они должны быть подобны волкам среди овец. Эти барды используют свои знания и магию, чтобы раскрывать чужие тайны и оборачивать их против других через шантаж и угрозы.



Большинство прочих бардов ненавидят Коллегию Шёпотов, рассматривая их как паразитов, которые используют репутацию бардов, чтобы обрести богатство и власть. По этой причине барды этой коллегии редко раскрывают свою истинную природу. Как правило, они утверждают, что являются представителем какой-либо другой коллегии, или сохраняют свою истинную природу втайне с целью проникновения и эксплуатации королевских дворов и других властных структур.

Умения Коллегии Шёпотов

Уровень барда	Умение
3	Психические клинки, Слова ужаса
6	Мантия шёпотов
14	Знание тени

Психические клинки

При вступлении в Коллегию Шёпотов на 3 уровне вы получаете возможность сделать свою атаку оружием магически токсичной для разума существа.

Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одно Вдохновение Барда и нанести цели дополнительные 2кб психического урона. Вы можете использовать эту способность один раз за раунд в свой ход. Психический урон увеличивается, когда вы получаете определенный уровень в этом классе, увеличиваясь до 3кб на 5 уровне, 5кб на 10 уровне и 8кб на 15 уровне.

Слова ужаса

На 3 уровне вы учитесь наполнять кажущиеся безобидными слова коварной магией, которая вызывает ужас.

Если вы разговариваете с гуманоидом наедине, в течение по крайней мере 1 минуты, то можете попытаться посеять семя паранойи в его разуме. В конце беседы цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинания или будет напугана вами или другим существом по вашему выбору. Цель напугана на 1 час таким образом, пока не будет атакована или не получит урон, или пока она не заметит, что её союзники атакованы или получили урон.

Если цель преуспевает в спасброске, то она не осознаёт, что вы пытались ее испугать.

Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Мантия шёпотов

На 6 уровне вы получаете возможность принимать личность гуманоида. Когда гуманоид умирает в пределах 30 футов от вас, вы реакцией можете магическим образом поймать его тень. Вы удерживаете эту тень, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Действием вы можете использовать тень. Когда вы это делаете, она исчезает, магически превращаясь в маскировку, которая появляется на вас. Теперь вы выглядите как этот мертвый гуманоид, но кажетесь живым и здоровым. Маскировка длится 1 час или пока вы не закончите ее бонус действием.

Находясь под этой маскировкой вы получаете доступ ко всей информации, которой это существо могло бы свободно поделиться со случайным знакомым. Эта информация включает в себя общие данные о его биографии и личной жизни, но не его секреты. Этой информации достаточно для того, чтобы вы смогли выдать себя за эту личность, используя его воспоминания.

Другие существа могут обнаружить вашу истинную сущность, совершив проверку Мудрости (Проницательность) против вашей проверки Харизмы (Обман), вы получаете +5 бонус к своей проверке.

Когда вы ловите тень этим умением, вы не можете поймать другую тень, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ЗНАНИЕ ТЕНИ

На 14 уровне вы получаете способность вплетать в свою речь тёмную магию и дергать за ниточки самых глубоких страхов существа.

Действием, вы магическим образом нашёптываете фразу, которую слышит только одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл заклинания. Цель автоматически преуспевает в броске, если она не разговаривает с вами хотя бы на одном общем языке, или не может слышать вас. В случае успешной проверки, ваш шёпот звучит как неразборчивое бормотание и не имеет никакого эффекта.

Если цель проваливает спасбросок, то попадает под ваше очарование на следующие 8 часов или пока вы или ваши союзники не атакуют ее, не причинят ей вред или не заставят сделать спасбросок. Цель интерпретирует шёпот как описание самого страшного её секрета. Хотя вы не узнаете этой тайны, цель убеждена в том, что вы знаете её.

Очарованное таким образом существо подчиняется вашим командам из страха, что вы раскроете его тайну. Оно не будет рисковать своей жизнью ради вас или сражаться за вас, если уже не было склонно делать это. Оно оказывает вам услуги и одаривает вас, как если бы вы были её близким другом.

Когда эффект заканчивается, существо не представляет, почему настолько вас боялось.

Затем вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Выкладывай! Очень трудно расслышать что-то сквозь твои крики. Нет. Бесплезно. Нужно остановить эти крики. Ну тогда дезинтегрирую тут все.





ВАРВАР

Я ВИДЕЛ НЕУКРОТИМОСТЬ ВАРВАРОВ НА ПОЛЕ боя, и это заставляет меня задуматься, какая же сила является источником их ярости.

— Серет, архимаг

Злость, которую чувствует обычный человек, напоминает гнев варвара также, как легкий бриз напоминает яростную грозу. Сила, которая ведет варвара, выходит из места, превосходящего обычные эмоции, что делает их проявление еще ужасней. Исходит ли импульс ярости изнутри или из формирования связи с духовным животным, варвар в ярости может продемонстрировать сверхъестественные проявления силы и выносливости. Вспышка временная, но пока она длится, она захватывает тело и разум, ведет варвара вперед несмотря на опасность и раны до тех пор, пока последний враг не падет.

Играть за персонажа варвара может быть соблазнительно - ведь это простое переложение классического архетипа - дикаря, и обычно глуповатого, который стремглав мчится туда, куда остальные боятся ступить. Но не все варвары в мире скроены именно так, так что вы точно можете придать персонажу своих оттенков. В любом случае, подумайте как добавить несколько особенностей, чтобы ваш варвар отличался от остальных; посмотрите следующие разделы, чтобы почерпнуть идей.

ЛИЧНЫЕ ТОТЕМЫ

Варвары предпочитают путешествовать налегке, редко нося с собой личные безделушки или другое лишнее снаряжение. Их немногочисленные переносимые пожитки часто включают в себя небольшие вещи особого значения. Личный тотем важен, потому что он имеет мистическое происхождение или связан с определенным моментом в жизни персонажа, возможно, с воспоминанием о прошлом варвара или предзнаменованием о том, что лежит впереди.

Личный тотем такого типа может быть связан с духовным животным варвара или может быть тотемом для животного, но такая связь не обязательна. Например, у того, у кого тотемный дух - медведь, может быть перо орла в качестве личного тотема.

Подумайте о том, чтобы создать один или несколько личных тотемов для своего персонажа - объектов, которые имеют особую связь с прошлым или будущим вашего персонажа. Подумайте о том как тотем может влиять на действия вашего персонажа.

Раар! Я очень зол! Забавно, я не чувствую себя сильнее. Может я всегда в наилучшей форме, потому что всегда зол. Звучит логично.



ЛИЧНЫЕ ТОТЕМЫ

кб	Тотем
1	Клок шерсти одинокого волка, с которым ты подружился во время охоты
2	Три пера орла были даны тебе мудрым шаманом, который сказал, что они сыграют роль в определении твоей судьбы
3	Ожерелье, сделанное из когтей молодого пещерного медведя, которого ты убил своими руками будучи ребенком
4	Небольшой кожаный кошель с тремя камнями, олицетворяющими твоих предков
5	Несколько маленьких костей первого зверя, которого ты убил, связанных вместе цветной шерстью
6	Камень размером с яйцо в форме твоего духовного животного, который однажды появился в твоём пояском кошеле

ТАТУИРОВКИ

Члены многих кланов варваров украшают свои тела татуировками, каждая из которых представляет важный момент в жизни носителя или предков носителя, или символизирует чувство или мироощущение. Как и личные тотемы, татуировки варваров могут быть, а могут и не быть связаны с духовным животным.

Каждая татуировка, которую выставляет напоказ варвар, идентифицирует его личность. Если ваш персонаж носит татуировки, как они выглядят и что они олицетворяют?

ТАТУИРОВКИ

кб	Татуировка
1	Крылья орла, широко раскинутые по верхней части спины.
2	Вытатуированные на тыльных сторонах ладоней лапы пещерного медведя.
3	Символы твоего клана вытатуированы в узорах из лоз вдоль рук.
4	Рога лося, вытатуированные на спине.
5	Образы твоего тотемного животного вытатуированы вдоль твоей ведущей руки.
6	Глаза волка на спине, чтобы помогать видеть и отгонять злых духов.

СУЕВЕРИЯ

Варвары очень по-разному воспринимают жизнь. Некоторые верят в богов и ищут напутствия от этих богов в циклах природы и животных, которых встречают. Варвары верят, что духи обитают в растениях и животных во всем мире, и варвары ищут у них знамений и силы.

Другие же варвары верят только в кровь в своих венах и в сталь в своих руках. Им не нужен невидимый мир, вместо этого они опираются на свои чувства во время охоты и выживают как дикие животные, повадки которых они повторяют.

Оба этих подхода служат основой для суеверий. Эти верования часто передаются в семье из поколения в поколение или их разделяют члены клана или группы охотников.



Если у персонажа варвара есть какие-то суеверия, были ли они воспитаны в тебе семьей, или это результат личного опыта?

СУЕВЕРИЯ

кб Суеверие

- 1 Если потревожить кости умершего, то унаследуешь все проблемы, которые преследовали его при жизни.
- 2 Никогда не доверяй волшебникам. Все они - волки в овечьей шкуре, особенно дружелюбные.
- 3 Дварфы утратили своих духов, и они почти как нежить. Поэтому они и живут под землей.
- 4 Магические вещи приносят неприятности. Никогда не спи с магическим предметом ближе чем в десяти футах от тебя.
- 5 Когда гуляешь по кладбищу всегда будь одет в серебро, а не то в твое тело запрыгнет призрак.
- 6 Если лосиха взглянет тебе в глаза, значит она пытается прочесть твои мысли.

Пути дикости

На 3 уровне варвар получает черту Путь Дикости. Следующие варианты доступны для варвара, кроме тех, что предлагаются в *Книге игрока*: Путь буревестника, Путь предка-хранителя и Путь фанатика.

ПУТЬ БУРЕВЕСТНИКА

Все варвары утаивают свою ярость внутри. Их гнев дает им их превосходную силу, выносливость и скорость. Варвары, следующие по Пути Буревестника, учатся трансформировать эту ярость в покров первобытной магии, который кружится вокруг них. Будучи в ярости, варвары этого пути используют силы природы для создания могущественных магических эффектов.

Буревестники - это обычно элитные чемпионы, тренирующиеся вместе с друидами, следопытами и другими поклонившимися защищать природу. Другие буревестники оттачивают свое мастерство в областях, сокрушаемых бурями, на ледяных вершинах на краю света или в глубинах самых горячих пустынь.

Ты знаешь одно из главных преимуществ жизни под землей? Никакой погоды. Не прити это.



Умения Пути буревестника

Уровень варвара	Умение
3	Аура бури
6	Душа бури
10	Ограждающая буря
14	Неистовство бури

Аура бури

Начиная с 3 уровня вы излучаете штормовую магическую ауру во время ярости. Аура распространяется от вас на 10 футов во всех направлениях, но не через полные укрытия.

У вашей ауры есть эффект, который активируется когда вы входите в ярость, и вы можете активировать эффект снова в каждый свой ход бонус действием. Выберите пустыню, море или тундру. Ваш эффект ауры зависит от выбранной среды как описано ниже. Вы можете сменить выбор окружающей среды когда получаете уровень в этом классе.

Если эффект вашей ауры требует спасброска, Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Телосложения.

Пустыня. Когда этот эффект активируется, все остальные существа в вашей ауре получают 2 урона огнем. Урон увеличивается когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 3 на 5 уровне, 4 на 10 уровне, 5 на 15 уровне и 6 на 20 уровне.

Море. Когда этот эффект активируется, вы можете выбрать любое другое существо, которое можете видеть внутри вашей ауры. Цель должна сделать спасбросок Ловкости. Цель получает 1кб урона электричеством при провале или половину урона при успехе. Урон увеличивается когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 2кб на 10 уровне, 3кб на 15 уровне, и 4кб на 20 уровне.

Тундра. Когда активируется этот эффект, каждое существо по вашему выбору внутри вашей ауры получает 2 временных хита, так как ледяные духи делают их менее чувствительными к страданиям. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 3 на 5 уровне, 4 на 10 уровне, 5 на 15 уровне и 6 на 20 уровне.

ДУША БУРИ

На 6 уровне буря дает вам преимущества даже когда ваше аура не активна. Преимущества зависят от окружающей среды, которую вы выбрали для вашей Ауры бури.

Пустыня. Вы получаете сопротивление урону огнем и не страдаете от эффектов невероятной жары, как описано в Руководстве Мастера Подземелий. Более того, действием вы можете дотронуться до горючего объекта, который не надет на ком-то и который не несет кто-то другой, и поджечь его.

Море. Вы получаете сопротивление урону электричеством и можете дышать под водой. Вы также получаете скорость плавания 30 футов.

Тундра. Вы получаете сопротивление урону холодом, и не страдаете от эффектов сильного холода, как описано в Руководстве Мастера Подземелий. Более того, действием, вы можете дотронуться до воды и превратить ее в куб льда со стороной 5 футов, который растает через 1 минуту. Действие провалено если в кубе находится существо.

ОГРАЖДАЮЩАЯ БУРЯ

На 10 уровне вы учитесь использовать свое мастерство бури, чтобы защищать других. Каждое существо по вашему выбору получает сопротивление урону, которое вы получили от умения Душа бури, пока существо находится внутри вашей Ауры бури.

НЕИСТОВСТВО БУРИ

На 14 уровне сила бури, которую вы призываете становится могущественнее и обрушивается на ваших врагов. Эффект основан на окружающей среде, которую вы выбрали для вашей Ауры бури.

Пустыня. Сразу же после того как существо в вашей ауре попадет по вам атакой, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы заставить это существо сделать спасбросок Ловкости. При провале, существо получает урон огнем равный половине вашего уровня варвара.

Море. Когда вы попадаете по существу в вашей ауре атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить существо пройти спасбросок Силы. При провале существо сбивается с ног как будто ударом волны.

Тундра. Когда эффект вашей Ауры бури активирован, вы можете выбрать одно существо, которое можете видеть в ауре. Это существо должно успешно пройти спасбросок Силы или его скорость уменьшается до 0 до начала вашего следующего хода так как его покрывает магический мороз.

Значит предки – это люди, которые занимались деторождением для производства других людей до твоего рождения? Сколько примерно людей?

Что-то многовато деторождения. Фу. Вы отвратительны.



ПУТЬ ПРЕДКА-ХРАНИТЕЛЯ

Некоторые варвары происходят из культур, где почитают своих предков. Эти племена учат своих воинов, что ушедшие остаются в этом мире в качестве могучих духов, которые могут направлять и защищать живущих. Когда варвары, следующие этому пути, впадают в ярость, они пересекают барьер между нашим миром и миром духов и взывают к таким духам-хранителям за помощью.

Варвары, которые призывают своих предков-хранителей, могут лучше защитить свое племя и своих союзников. Чтобы укрепить связь со своими стражами предками, варвары, которые следуют этому пути, покрывают себя детально проработанными татуировками, которые отмечают дела их предков. Эти татуировки рассказывают саги о победах над ужасными монстрами или другими страшными противниками.

УМЕНИЯ ПУТИ ПРЕДКА-ХРАНИТЕЛЯ

Уровень варвара	Умение
3	Древние защитники
6	Щит предков (2кб)
10	Совет предков, Щит предков (3кб)
14	Мстительные предки, Щит Предков (4кб)

ДРЕВНИЕ ЗАЩИТНИКИ

После того, как вы выбираете это путь на 3 уровне, призрачные воины появляются, когда вы впадаете в ярость. Пока вы в ярости, первое существо по которому вы попадаете атакой в свой ход, становится целью воинов, которые мешают его атакам. До начала вашего следующего хода цель получает помеху на любой бросок атаки, которая не направлена на вас, а когда цель попадает по существу, отличному от вас атакой, у того существа появляется сопротивление урону, наносимому атакой. Эффект на цели заканчивается раньше, если ваша ярость заканчивается.

ЩИТ ПРЕДКОВ

Начиная с 6 уровня, духи защитники, которые помогают вам, могут дать сверхъестественную защиту тем, кого вы защищаете. Если вы в ярости и другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить этот урон на 2кб.

При достижении определенных уровней в этом классе, вы можете сильнее уменьшать урон: на 3кб на 10 уровне и на 4кб на 14 уровне.

СОВЕТ ПРЕДКОВ

На 10 уровне вы получаете способность советоваться с духами предков. Когда вы это делаете, вы колдуете заклинание гадание [augury] или ясновидение [clairvoyance] без использования ячейки заклинаний или материальных компонентов. Вместо создания сферического сенсора, это использование ясновидения невидимо призывает одного из ваших духов предков в выбранное место. Мудрость является способностью для колдовства этих заклинаний.



После того как вы сотворили любое из этих заклинаний таким образом, вы не можете использовать эту способность пока не завершите короткий или долгий отдых.

МСТИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДКИ

На 14 уровне ваши духи предков становятся достаточно могущественными, чтобы давать отпор. Когда вы используете свой Щит предков, чтобы уменьшить урон от атаки, атакующий получает урон силовым полем в количестве, равном тому которое отразил Щит предков.

ПУТЬ ФАНАТИКА

Некоторые божества вдохновляют своих последователей вводить себя в свирепый боевой раж. Такие варвары — фанатики, воины, которые преобразуют свой гнев в могущественную демонстрацию божественной мощи.

Множество богов в мирах ДнД вдохновляют своих последователей принимать этот путь. Темпус из Забытых Королевств или Гектор и Эритнул в Грейхоуке — отличные примеры. В целом, боги, которые вдохновляют фанатиков, — это боги войны, разрушения и насилия. Не все они злые, но мало кто из них добр.

УМЕНИЯ ПУТИ ФАНАТИКА

Уровень варвара	Умение
3	Божественный гнев, Воин богов
6	Концентрация фанатика
10	Фанатичное присутствие
14	Ярость превыше смерти

БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ

Если вы выбрали этот путь, то начиная с 3 уровня, вы можете вкладывать божественный гнев в ваши удары оружием. Пока вы в ярости, первое существо, по которому вы попадаете атакой оружием, получает дополнительный урон, равный 1кб + половина вашего уровня варвара. Урон наносится некротической энергией или излучением; тип урона вы выбираете при получении этого умения.

ВОИН БОГОВ

Начиная 3го уровня ваша душа отмечена для вечной битвы. Если заклинание, такое как *оживление* [raise dead] имеет единственный эффект — вернуть вас к жизни (но не нежитью), заклинателю не требуются материальные компоненты, чтобы наложить его на вас.

КОНЦЕНТРАЦИЯ ФАНАТИКА

На 6 уровне божественная сила, что питает вашу ярость, может защитить вас от вреда. Если вы провалили спасбросок, пребывая в ярости, вы перебросить его и использовать новое значение. Вы можете использовать эту способность только один раз в течение одной ярости.

ФАНАТИЧНОЕ ПРИСУТВИЕ

На 10ом уровне вы обучаетесь использовать божественную силу, чтобы вдохновлять на фанатизм других. Бонус действием вы выпускаете боевой клич, наполненный божественной энергией. До 10 существ по вашему выбору в пределах 60 футов, которые могут вас слышать, получают преимущество на броски атак и на спасброски до начала вашего следующего хода.

Использував эту способность, вы не можете использовать ее снова пока не завершите долгий отдых.

ЯРОСТЬ ПРЕВЫШЕ СМЕРТИ

Начиная с 14 уровня божественная сила, что питает вашу ярость, позволяет вам игнорировать смертельные удары.

Пока вы в ярости, опускание хитов до 0 не заставляет вас потерять сознание. Вы по-прежнему должны делать спасброски от смерти, и наносимый вам урон производит обычные эффекты урона, наносимого персонажу, находящемуся в 0 хитов. Но даже если вы должны умереть от провала спасбросков от смерти, вы не умрете, пока не закончится ваша ярость и в таком случае умрете только если у вас все еще будет 0 хитов.

Воин

ДАЙТЕ МНЕ ЗНАТЬ, КОГДА ВЫ ВСЕ ЗАКОНЧИТЕ говорить.

— Тордек

Из всех искателей приключений в мирах D&D, воин возможно является величайшим парадоксом. С одной стороны многообразие этого класса состоит в том, что каждый воин развивает свое искусство по-своему; их оружие, доспехи и тактика различаются в очень большом спектре. С другой стороны, вне зависимости от инструментов и методов, которые использует воин, в сердце мотивации каждого воина лежит одна базовая истина: лучше убить, чем быть убитым.

Хотя некоторые искатели приключений рискуют своими жизнями, сражаясь за славу или сокровища, другие в первую очередь заботятся о благоденствии окружающих. Их больше волнует благополучие общества, деревни или своей группы, чем собственная безопасность. Даже если они получают золота, настоящая награда для них - смерть врагов.

Разделы ниже предлагают добавить больше личностных черт вашему персонажу воину.

ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЙ СИМВОЛ

Воины обычно сражаются ради чего-то. Некоторые сражаются ради королевств, осаждаемых монстрами, а другие же ищут лишь личной славы. В любом случае воин часто имеет геральдический знак, который отражает эту цель, либо приняв символ страны или королевской династии, либо создав герб, отражающий собственные цели.

Ваш персонаж может быть связан с организацией или целью, и поэтому может уже путешествовать под каким-то знаменем. В другом случае, подумайте о разработке геральдического знака, который символизирует аспект вашей натуры или говорит всем о вашей цели в мире.

Палки и камни могут поломать мои кости, но мечи никогда не причинят мне вреда - пока я стою наверху и стреляю вниз под углом.



ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЙ СИМВОЛ

к6 Символ

- 1 Грозный золотой дракон на зеленом поле, представляющий доблесть и стремление к богатству
- 2 Кулак штормового гиганта, сжимает молнию перед грозовым облаком, символизируя гнев и силу
- 3 Скрещенные двуручные мечи перед воротами замка, означающие защиту города или королевства
- 4 Череп с вонзенным в него кинжалом, представляющий обреченность, которую вы приносите своим врагам
- 5 Феникс в огненном кольце, символ непреклонной воли
- 6 Три капли крови под горизонтальным лезвием меча на черном фоне, символизирующие трех противников, которых вы поклялись убить

ИНСТРУКТОР

Некоторые воины - прирожденные бойцы, у которых есть талант к выживанию к бою. Другие изучают основы боевого мастерства в годы своего становления, проводя время с военными или в какой-то боевой организации, где их обучают лидеры группы.

Третий тип воина получается из тех, кто один обучался у инструктора, заслуженного ветерана. Этот инструктор был или возможно еще является очень опытным в определенном аспекте боя, который относится к предыстории ученика.

Если вы решите, что у вашего персонажа был индивидуальный инструктор, то в чем его специальность? Повторяете ли вы стиль боя вашего инструктора или вы переняли его учение и адаптировали его под свои нужды?

ИНСТРУКТОРЫ

к6 Инструктор

- 1 **Гладиатор.** Ваш инструктор был рабом, который боролся за свободу на арене, или тот, кто охотно выбрал жизнь гладиатора, чтобы заработать деньги и славу.
- 2 **Военный.** Ваш тренер служил с группой солдат и много знает о работе в команде.
- 3 **Городской стражник.** Управление толпой и сохранение мира-это специальности вашего инструктора
- 4 **Воитель племени.** Ваш инструктор вырос в племени, где борьба за свою жизнь была практически повседневной.
- 5 **Уличный боец.** Ваш тренер превосходно работает в городских боях, сочетая работу в тесном контакте с тишиной и эффективностью.
- 6 **Мастер оружия.** Ваш наставник помог вам стать одним целым с выбранным вами оружием, предоставив высокоспециализированные знания о том, как наиболее эффективно использовать его.

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ

Многие воины отличают себя от себе подобных, принимая и улучшая особый стиль или метод ведения боя. Хотя этот стиль и может быть естественным продолжением личности воина, это не всегда так - чьи-то общие взгляды на мир не обязательно диктуют то, как воин действует, когда его жизнь на кону.

Ваш боевой стиль отражает ваши взгляды на жизнь или что-то еще пробуждается в вас когда вы достаете свое оружие?

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ

кб	Стиль
1	Элегантный. Вы двигаетесь с точной грацией и полным контролем, никогда не используя больше энергии чем нужно.
2	Брутальный. Ваши атаки подобны ливню ударов молота, которые дробят кости или разливают повсюду кровь.
3	Хитрый. Вы атакуете в нужный момент и используете тактику, чтобы увеличить шансы на успех.
4	Непринужденный. Вы редко потеете или выказываете нечто кроме стоического выражения лица в битве.
5	Энергичный. Вы поете и смеетесь во время боя, когда ваш дух порхает. Самое большое счастье для вас - когда враг перед вами и верное оружие в руке.
6	Злобный. Вы воете и усмехаетесь перед боем, и наслаждаетесь насмешками над врагами после победы.

ВОИНСКИЕ АРХЕТИПЫ

На 3 уровне воин выбирает Воинский Архетип. В дополнение к доступным архетипам воина из *Книги игрока* Вам доступен Кавалерист, Мистический лучник или Самурай.

КАВАЛЕРИСТ

Архетип Кавалерист превосходен в конном бою. Обычно рожденный среди благородных и вращенный при дворе, Кавалерист одинаково хорошо себя чувствует ведя кавалерию в атаку и обмениваясь остротами за званым ужином. Кавалеристы также знают как оградить от опасности тех, за кого они отвечают, часто служат защитниками старших по званию и слабым. Принужденные устранять несправедливость или зарабатывать престиж, многие такие воины оставляют свою комфортную жизнь и отправляются на славное приключение.

УМЕНИЯ КАВАЛЕРИСТА

Уровень воина	Умения
3	Дополнительные владения, Непоколебимая метка, Рожденный в седле
7	Защитный маневр
10	Держать строй
15	Свирепый натиск
18	Бдительный защитник

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение одним из следующих навыков по своему выбору: Уход за Животными, История, Проницательность, Выступление или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по своему выбору.

КАВАЛЕРИСТ, САМУРАЙ И ИСТОРИЯ

Несмотря на то, что кавалеристы и самураи существовали в реальности, при разработке обоих архетипов мы вдохновлялись массовой культурой (народные сказки, фильмы, комиксы и книги), а не история. Нашей целью являлось передать кинематографический и героический элемент для обоих архетипов в игре, а не историческую достоверность.

НЕПОКОЛЕБИМАЯ МЕТКА

Начиная с 3 уровня, вы можете угрожать врагам, мешая их атакам и карая их за вред другим. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете пометить, вы можете пометить это существо до конца вашего следующего хода. Эффект метки заканчивается, если вы становитесь недееспособным или умираете, или же если кто-то еще отметит эту цель.

Пока отмеченное существо находится в пределах 5 футов от вас, оно совершает с помехой броски атак, целью которых не являетесь вы.

Кроме того, если отмеченное существо наносит урон кому угодно, кроме вас, вы можете совершить особую рукопашную атаку оружием против помеченного существа бонусным действием в свой следующий ход. Эту атаку вы совершаете с преимуществом, при попадании нанося дополнительный урон, равный половине уровня вашего воина.

Независимо от количества существ, которых вы отметили, вы можете совершить эту специальную атаку количество раз, равное модификатору вашей Силы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные атаки, совершив продолжительный отдых.

РОЖДЕННЫЙ В СЕДЛЕ

Начиная с 3 уровня, ваше мастерство всадника становится очевидным. Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы избежать падения с вашего скакуна. Если вы падаете и остаетесь дееспособным, вы приземляетесь на ноги в пределах 10 футов.

И наконец, забраться в седло и спешиться стоит вам всего 5 футов передвижения, а не половину скорости.

ЗАЩИТНЫЙ МАНЕВР

Начиная с 7 уровня, вы научились отражать удары, направленные на вас, вашего скакуна или других существ поблизости. Если по вам или по другому существу в 5 футах от вас, которое вы можете видеть, попадают атакой, вы можете реакцией сделать бросок 1к8, если в данный момент вооружены рукопашным оружием или надели щит. Результат броска добавляется к КД цели против этой атаки. Если атака все равно попадает, цель имеет сопротивление к урону от этой атаки.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашего Телосложения (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования, совершив продолжительный отдых.

Так есть разные названия для разных видов тех, кто машет мечом? Почему? Давай я попробую: махатель большим мечом и махатель крошечным мечом. Нет, это звучит так, будто все дело в размере меча. Как насчет: большой мешок мяса с мечом и маленький мешок мяса с мечом!





ДЕРЖАТЬ СТРОЙ

Начиная с 10 уровня, вы становитесь мастером сдерживания своих противников. Вы можете совершить спровоцированную атаку, если враждебное существо перемещается на 5 футов и более, оставаясь в пределах досягаемости. Для этого вы реакцией совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему существу, и если вы попадаете по существу такой спровоцированной атакой, его скорость уменьшается до 0 до конца текущего хода.

СВИРЕПЫЙ НАТИСК

Начиная с 15 уровня, вы можете сбивать своих врагов, независимо от того, на скакуне вы или нет. Если перед атакой существа вы двигаетесь не менее 10 футов по прямой линии, а затем попадаете атакой, существо должно преуспеть в спасброске Силы (СЛ 8 + ваш бонус мастерства + модификатор силы), иначе будет сбито с ног. Вы можете использовать эту особенность только один раз за ход.

БДИТЕЛЬНЫЙ ЗАЩИТНИК

Начиная с 18 уровня, вы реагируете на опасность с чрезвычайной бдительностью. В бою вы получаете особую реакцию, которую вы можете использовать один раз за ход каждого существа, кроме вас самих. Вы можете использовать эту реакцию только чтобы совершить спровоцированную атаку и не можете использовать её в тот же ход, когда использовали свою нормальную реакцию.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛУЧНИК

Мистический Лучник изучает уникальный эльфийский метод стрельбы, который вплетает магию в выстрелы, чтобы произвести сверхъестественные эффекты. Мистические Лучники - самые элитные воины среди эльфов. Они стоят на страже границ эльфийских королевств, зорко следят за разрушителями и используют наделенные магией стрелы, чтобы побеждать монстров и захватчиков до того как они достигнут эльфийских поселений. За многие века методы этих эльфийских лучников были изучены представителями других рас, которые тоже могут балансировать мистические способности с мастерством лучника.

УМЕНИЯ МИСТИЧЕСКОГО ЛУЧНИКА

Уровень воина	Умение
3	Знания Мистического лучника, Магический выстрел (2 варианта)
7	Странствующая стрела, Зачарованная Стрела, Магический выстрел (3 варианта)
10	Магический выстрел (4 варианта)
15	Выстрел всегда наготове, Магический выстрел (5 вариантов)
18	Магический выстрел (6 вариантов, улучшенные выстрелы)

ЗНАНИЯ МИСТИЧЕСКОГО ЛУЧНИКА

На 3 уровне вы учите магическую теорию или какие-то секреты природы - типичные для практиков этой военной эльфийской традиции. Вы выбираете владение навыком либо Магия либо Природа, и учите заговор *фокусы* [prestidigitation] или *искусство друидов* [druidcraft].

МАГИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ

На 3 уровне вы учитесь бросать в бой особые магические эффекты вместе с некоторыми своими выстрелами. Когда вы получаете это умение, вы учите два варианта Магического Выстрела по своему выбору (смотри «Варианты Магического Выстрела» ниже).

Раз в ход, когда вы выпускаете стрелу из своего короткого или длинного лука в качестве части действия Атака, вы можете применить один из своих вариантов Магического Выстрела к этой стреле. Вы решаете, применять ли эту способность, после успешного попадания стрелой в существо, кроме случаев, когда выбранный вариант не требует броска атаки. У вас есть два использования этой способности, и вы восстанавливаете все потраченные использования по завершении короткого или продолжительного отдыха.

Вы выбираете дополнительный вариант Магического Выстрела, когда достигаете определенных уровней в этом классе: 7, 10, 15, 18. Каждый вариант улучшается, когда вы становитесь воином 18 уровня.

Стрелы – хуже всего. Они летят дальше чем видит глаз. Вот почему я всегда нахожусь в помещении. Кроме того, красота неба явно переоценена.



ЗАЧАРОВАННАЯ СТРЕЛА

На 7 уровне вы получаете способность заряжать стрелы магией. Когда вы стреляете немагической стрелой из короткого или длинного лука, вы можете сделать ее магической с целью преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону. Магия угасает в стреле сразу же после попадания или промаха по цели.

СТРАНСТВУЮЩАЯ СТРЕЛА

На 7 уровне вы учитесь направлять сбившуюся стрелу к новой цели. Когда вы делаете бросок атаки магической стрелой и промахиваетесь, вы можете использовать бонусное действие, чтобы перебросить бросок атаки против другой цели, находящейся не далее чем в 60 футах от изначальной цели.

ВЫСТРЕЛ ВСЕГДА НАГОТОВЕ

Начиная с 15 уровня, ваше магическое мастерство всегда наготове в начале битвы. Если вы делаете бросок инициативы, и у вас не осталось использований Магического Выстрела, вы восстанавливаете одно использование.

ВАРИАНТЫ МАГИЧЕСКОГО ВЫСТРЕЛА

Умения Магический Выстрел позволяет вам выбирать его варианты на определенных уровнях. Варианты представлены здесь в алфавитном порядке. Все это магические эффекты, и каждый ассоциируется с одной из школ магии.

Если вариант предполагает спасбросок, то ваша Сл Магического Выстрела равна 8 + ваш бонус мастера + модификатор Интеллекта.

Изгоняющая стрела. Вы используете магию ограждения, чтобы временно изгнать свою цель в безвредное место в Стране Фей. Существо, в которое попала стрела, должно успешно сделать спасбросок Харизмы или оно будет изгнано. Будучи изгнанным существо становится недееспособным и его скорость равна 0. В конце своего следующего хода, цель появляется в месте, которое занимала, или ближайшем незанятом месте.

После достижения 18 уровня в этом классе цель также получает 2кб урона силой, когда по ней попадает стрела.

Обманная стрела. Ваша магия очарования заставляет эту стрелу временно запутать свою цель. Существо, в которое попала эта стрела, получает дополнительно 2кб психического урона и выбирает одного из ваших союзников не далее 30 футов от цели. Цель должна успешно совершить спасбросок Мудрости или будет очарована выбранным союзником до начала вашего следующего хода. Этот эффект заканчивается раньше если выбранный союзник атакует очарованную цель, нанесет ей урон или заставит совершить спасбросок.

Психический урон увеличивается до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Взрывная стрела. Вы наделяете вашу стрелу энергией силы, взятой из школы воплощения. Эта энергия взрывается после вашей атаки. Сразу же после того как стрела попадает по существу, цель и все остальные существа в радиусе 10 футов от нее каждое получает по 2кб урона силой.

Урон силой увеличивается до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Ослабляющая стрела. Вы впускаете магию некромантии в вашу стрелу. Существо, по которому попала стрела, получает дополнительно 2кб урона некротической энергией. Цель должна также преуспеть в спасброске Телосложения, или урон, наносимый её атаками оружием, уменьшается в два раза до начала вашего следующего хода.

Некротический урон увеличивается до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Сжимающая стрела. Когда эта стрела попадает по цели, магия призыва создает хватающие, ядовитые колючие кусты, которые обвивают цель. Существо, по которому попала стрела, получает дополнительно 2кб урона ядом, его скорость уменьшена на 10 футов и оно получает 2кб рубящего урона каждый ход, когда сдвигается на 1 фут или больше без телепортации в первый раз за ход. Цель или любое существо, которое может до него дотянуться, может действием убрать кусты с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) против Сл спасброска вашего Магического Выстрела. В противном случае кусты остаются на 1 минуту либо пока вы снова не используете этот вариант.

Урон ядом и рубящий урон оба увеличиваются до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Пронзающая стрела. Вы используете магию преобразования, чтобы придать стреле свойство бесплотности. Когда вы используете этот вариант, вы не делаете бросок атаки для атаки. Вместо этого стрела летит по линии в 1 фут шириной и 30 футов длиной, до того как исчезнуть. Стрела проходит сквозь объекты беспрепятственно, игнорируя укрытия. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон, как будто стрела попала по нему, плюс дополнительно 1кб колющего урона. При успешном спасброске цель получает половину этого урона.

Колющий урон увеличивается до 2кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Ищущая стрела. Используя магию прорицания, вы даруете своей стреле способность искать цель. Когда вы используете этот вариант, вы не делаете бросок атаки для атаки. Вместо этого, выберите одно существо, которое вы видели за прошедшую минуту. Стрела летит к этому существу, огибает углы, если нужно, и игнорирует укрытие на половину и укрытие на три четверти. Если цель находится в радиусе досягаемости оружия, и если есть путь, по которому стрела может добраться до цели, то цель должна совершить спасбросок Ловкости. Иначе стрела исчезает, пролетев столько, сколько смогла. При провале цель получает урон, как будто в нее попала стрела плюс дополнительно 1кб урона силовым полем, и вы узнаете где сейчас находится цель. При успешном спасброске цель получает половину урона, и вы не узнаете где она.

Урон силовым полем увеличивается до 2кб когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Теневая стрела. Вы вплетаете магию иллюзии в свою стрелу, которая заслоняет зрение врага тенями. Существо, в которое попала стрела, получает дополнительно 2кб урона психической энергией и должно успешно совершить спасбросок Мудрости или не сможет видеть далее 5 футов до начала вашего следующего хода.

Урон психической энергией увеличивается до 4кб когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

САМУРАЙ

Самурай - воин, который полагается на свой суровый и непреклонный дух бойца, чтобы одолеть врагов. Решимость его непоколебима, и у врагов, вставших на пути Самурая, два варианта: сдаться или умереть в бою.

УМЕНИЯ САМУРАЯ

Уровень воина	Умение
3	Дополнительные владения, Боевой дух (5 временных хитов)
4	Элегантный придворный
10	Неутомимая душа, Боевой дух (10 временных хитов)
15	Стремительный удар, Боевой дух (15 временных хитов)
18	Стойкость перед смертью

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение одним из следующих навыков по своему выбору: История, Проницательность, Выступление или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по своему выбору.

БОЕВОЙ ДУХ

Начиная с 3 уровня, ваша стремительность в битве может помочь вам защититься и нанести точный удар. Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на броски атаки до конца текущего хода. При этом вы так же получаете 5 дополнительных временных хитов. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней: 10 на 10 уровне и 15 на 15 уровне.

Вы можете использовать это умение три раза, и восстанавливаете все потраченные использования по завершении продолжительного отдыха.

ЭЛЕГАНТНЫЙ ПРИДВОРНЫЙ

Начиная с 7 уровня, ваши воинская дисциплина и внимание к деталям позволяют вам преуспеть в социальных взаимодействиях. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение), вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Мудрости.

К тому же ваш самоконтроль позволил вам получить владением спасброском Мудрости. Если у вас уже есть владение спасброском Мудрости, вы получаете владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

НЕУТОМИМАЯ ДУША

Начиная с 10 уровня, когда вы совершаете бросок инициативы, и у вас не осталось не потраченных использований умения Боевой Дух, вы восстанавливаете одно использование.



СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ УДАР

Начиная с 15 уровня, вы научились жертвовать точностью для совершения более быстрых ударов. Если в свой ход вы совершаете атаку, и у вас есть преимущество на бросок против одной из целей, вы можете отказаться от преимущества и сделать еще одну атаку оружием по этой цели как часть того же действия. Вы можете делать это не более одного раза за ход.

СТОЙКОСТЬ ПЕРЕД СМЕРТЬЮ

Начиная с 18 уровня, ваш боевой дух может задержать смерть. Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы можете потратить реакцию, чтобы задержать потерю сознания, и можете немедленно сделать дополнительный ход, прервав текущий ход. Если вы получаете урон во время этого хода, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. В случае трёх провалов вы умираете. Если к окончанию хода у вас все еще 0 хитов, вы теряете сознание.

Используя это умение, вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.



ВОЛШЕБНИК

ИСКУССТВО ВОЛШЕБНИКА ТРЕБУЕТ ПОНИМАНИЯ.

Знание того, как и почему магия работает, и наши усилия по расширению этого понимания привели к ключевым прорывам в развитии цивилизации на протяжении столетий.

-- Гимбл, иллюзионист

Лишь немногие избранные во всём мире могут использовать магию. Из них, выше всех выделяются волшебники. Даже наиболее слабые из них могут манипулировать силами, нарушающими законы природы, а наиболее выдающиеся из них могут творить заклинания, которые могут потрясти целый мир.

Ценой, которую вынуждены платить волшебники за своё мастерство, является самое дорогое, что у нас есть - время. Требуются годы изучения, обучения и экспериментов, чтобы понять, как покорить магическую энергию и держать заклинания в собственном рассудке. Для волшебников, ищущих приключений, и других заклинателей, которые стремятся стать лучшими в своём деле, это изучение не заканчивается никогда, как и поиски знаний и могущества.

Если вы играете волшебником, воспользуйтесь возможностью сделать своего персонажа не только банальным магом, бросающим заклинания. Используйте эти материалы, чтобы добавить интересные детали к тому, как ваш волшебник взаимодействует с окружающим миром.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Наиболее ценная вещь вашего волшебника - его книга заклинаний - может выглядеть абсолютно безобидно и ничем не намекать на то, что находится у неё внутри. А может быть она будет как-то отличаться, как у многих волшебников, книги которых являются не совсем обычными. Если вы ещё не обладаете таким предметом, одной из ваших целей может стать поиск такой книги заклинаний, которая выделит вас своим внешним видом или тем, как она сделана.

КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

к6 Книга заклинаний

- 1 Том с тонкими металлическими страницами, заклинания впечатываются в них кислотой.
- 2 Длинные полоски кожи с написанными на них заклинаниями, обёрнутые вокруг посоха для удобной транспортировки.
- 3 Истёртый том, наполненный пиктограммами, которые только вы понимаете.
- 4 Маленькие камушки расписанные заклинаниями и содержащиеся в мешковатой сумке.
- 5 Обгорелая книга, повреждённая огнём дракона, с еле заметными буквами ваших заклинаний.
- 6 Книга с чёрными страницами, чьё содержимое видно только в слабом свете или темноте.

АМБИЦИИ

Мало развивающихся волшебников занимаются магией без какой-либо личной цели. Многие волшебники используют заклинания как средства получения ощутимой выгоды, в виде материальных благ или в статуса, для себя или своих спутников. Для других же теория магии является очень привлекательной, заставляя волшебников искать знания, поддерживающие новые магические теории или подтверждающие старые.

Кроме очевидного, почему Ваш волшебник изучает магию и чего Вам хочется достичь? Если Вы не подумали над этими вопросами, Вы можете сделать это сейчас, и ответы, которые вы получите, могут повлиять на то, как будут развиваться события для вашего персонажа.

Амбиции

к6 Амбиция

- 1 Вы докажете, что боги не так могущественны, как думает народ.
- 2 Бессмертие - конечная цель ваших занятий.
- 3 Если вы сможете полностью понять магию, вы сможете сделать её доступной для всех и открыть новую эру равенства.
- 4 Магия - опасный инструмент. Вы используете её для защиты того, чем вы дорожите.
- 5 Те, кто злоупотребляет магией, должны быть лишены её.
- 6 Вы станете величайшим волшебником, которого видел этот мир за века.

Смотри. Люблю этот фокус.
Эй волшебник! Ты не можешь творить магию.
Оп, теперь можешь.
Оп, и опять не можешь. Ха-ха-ха!



ЭКСЦЕНТРИЧНОСТИ

Бесконечные часы усердного обучения и исследований могут иметь негативный эффект на навыках общения каждого. Волшебники, и без того изначально отличающиеся от прочих, не являются исключением. Однако, несколько странных манер поведения не обязательно являются недостатком; обычно эксцентричность такого рода безвредна и может служить источником веселья или быть визитной карточкой.

Если ваш персонаж обладает эксцентричностью, то как она будет проявляться - физически или ментально? Возможно Вы хорошо известны из-за этого в определённых кругах? Боретесь вы с ним или принимаете, как небольшой изъян Вашей репутации?

ЭКСЦЕНТРИЧНОСТИ

кб	Эксцентричность
1	У Вас есть привычка постукивать ногой, что раздражает окружающих.
2	У Вас прекрасная память, но Вы прикидываетесь рассеянным, когда это Вам выгодно.
3	Вы никогда не входите в комнату не посмотрев на потолок, чтобы увидеть, что там висит.
4	Самая большая Ваша ценность - мёртвый червь внутри флакона для зелья.
5	Когда Вы хотите, чтобы люди оставили Вас в покое, Вы начинаете говорить с самим собой. Обычно это срывается.
6	Ваше чувство стиля, точнее его отсутствие - иногда заставляет считать Вас попрошайкой.

МАГИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ

На 2 уровне Волшебник выбирает Магические традиции. Традиция Военной магии доступна Волшебнику в дополнение к другим, предложенным в *Книге игрока*.

ВОЕННАЯ МАГИЯ

Разнообразные магические коллегии специализируются в подготовке волшебников к войне. Традиция военной магии сочетает в себе принципы воплощения и ограждения, не специализируясь в какой-то из этих школ. Она учит техникам, усиливающим заклинания, также предлагая волшебникам методы поддержки своей защиты.

Последователи этой традиции известны как военные маги. Они рассматривают свою магию и как оружие, и как броню, средство мощнее любого куска металла. Военные маги действуют в бою быстро, используя свои заклинания для получения тактического контроля над ситуацией. Их заклинания бьют сильно, в то время как их защита расстраивает попытки их противников контратаковать. Военные маги также знатоки использования магической энергии своих противников против них самих.

В великих битвах военный маг часто работает с воплощающими, ограждающими и другими волшебниками. Воплощающие иногда дразнят военных магов, из-за того, что те распяляются между нападением и защитой. Обычный ответ военного мага: «Что хорошего в том, чтобы бросить огромный огненный шар, если я умру пока смогу его бросить?»

УМЕНИЯ ВОЕННОЙ МАГИИ

Уровень волшебника	Умения
2	Магическое отражение, Тактическая смекалка
6	Всплеск мощи
10	Стойкая магия
14	Отражающий покров

МАГИЧЕСКОЕ ОТРАЖЕНИЕ

На 2м уровне вы обучаетесь тому, как плести магию так, чтобы укрепить своё сопротивление всякому вреду. Когда по вам попадает атака или вы проваливаете спасбросок, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы получить бонус +2 к КД от этой атаки или бонус +4 к этому спасброску.

Когда вы использовали это умение, вы не можете творить никаких заклинаний, кроме заговоров до конца своего следующего хода.

ТАКТИЧЕСКАЯ СМЕКАЛКА

Начиная со второго уровня, ваша способность оценивать тактические ситуации позволяет вам действовать быстрее в бою. Вы можете получить бонус к броску инициативы, равный вашему модификатору Интеллекта.

ВСПЛЕСК МОЩИ

Начиная с 6го уровня, вы можете запасть магическую энергию внутри себя чтобы позднее усилить ею свои наносящие урон заклинания. В состоянии такого запаса эта энергия называется Всплеск мощи.

Максимальное число ваших запасённых всплесков мощи равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один). Когда вы завершаете долгий отдых, число всплесков в вашем запасе становится равным одному. Когда вы успешно отменяете заклинание с использованием *рассеивания магии* [dispel magic] или *контрзаклинания* [counterspell], вы получаете

Военная магия? Это делает тебя Военным Волшебником? Я слышал о них. По-моему, они одеваются в пурпур, но ты не в пурпурном. Досадно. Иди переоденься.



один всплеск мощи, так как вы забираете магию из заклинания, которое отменили. Если вы заканчиваете короткий отдых не имея запасённых всплесков мощи, вы получаете один в свой запас.

Один раз за ход, когда вы наносите урон существу или предмету заклинанием волшебника, вы можете потратить один всплеск мощи чтобы нанести дополнительный урон цели силовым полем. Дополнительный урон равен половине вашего уровня волшебника.

Стойкая магия

Начиная с 10го уровня, магия, которую вы поддерживаете, позволяет вам более эффективно защищаться. Пока вы поддерживаете концентрацию на заклинании, вы получаете бонус +2 к КД и всем спасброскам.

ОТРАЖАЮЩИЙ ПОКРОВ

На 14м уровне, ваше Магическое Отражение наделяется смертоносной магией. Когда вы используете своё умение Магическое Отражение, вы можете испустить разряды магической энергии. До трёх существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, получают урон силовым полем, равный половине вашего уровня волшебника каждое.





Мне всегда нравились друиды, потому что они изготовлены из натуральных ингредиентов. И я считаю, что каждый должен иметь такую здоровую диету.



Друид

ДАЖЕ В СМЕРТИ КАЖДОЕ СУЩЕСТВО ИГРАЕТ свою роль в поддержании Великого Баланса. Но теперь растет дисбаланс, сила, которая хочет повелевать природой. Это разрушительное поведение смертных рас. Чем дальше их уведут от природы их действия, тем более развращает их влияние. Как друиды мы стремимся в основном защищать и обучать, сохраняя Великий баланс, но бывают случаи, когда мы должны встать против опасности и искоренить ее.

— Сафран, архидруид

Друиды являются хранителями природного мира, и считается, что со временем друид становится голосом природы, которая, по правде сказать, слишком неуловима для простого люда. Многие, став друидами, понимают, что они тяготеют к природе; её силы, циклы и движения наполняют их умы и души изумлением и пронизательностью. Многие ученые и мудрецы изучали природу, слагая тома об этих таинствах и силе, но друиды - особый тип существ: в какой-то момент они начинают воплощать эти природные силы, производя магические явления, которые связывают их с духом природы и потоком жизни. Окружающие часто почитают, избегают или считают друидов опасными из-за их странной и таинственной силы.

Ваш друид может быть истинным поклонником природы, тем, кто всегда презирал цивилизацию и нашел утешение в диких землях. Или ваш персонаж может быть городским жителем, который теперь стремится привести цивилизованный мир в гармонию с дикой природой. Вы можете использовать нижеприведенные разделы чтобы придать деталей вашему друиду вне зависимости от того, как он попал в эту профессию.

Любимый предмет

Некоторые друиды носят один или несколько предметов, священных для них или имеющих глубокое личное значение. Такие предметы не обязательно волшебны, но каждый из них является объектом, олицетворяющим связь разума и сердца друида с конкретной концепцией или духовным мировоззрением.

Когда вы решите каким будет ваш любимый предмет, подумайте над тем чтобы создать для него историю: как к вам попал этот предмет и почему он так важен для вас?

Любимый предмет

кб	Предмет
1	Веточка дерева собраний, которое стоит в центре вашей деревни
2	Флакон с водой из источника святой реки
3	Специальные травы, перевязанные в пучок
4	Маленькая бронзовая чаша с выгравированными изображениями животных
5	Погремушка сделанная из высушенной тыквы и падубных ягод
6	Миниатюрный золотой серп, переданный вам вашим наставником

Направляющий аспект

Многие друиды чувствуют сильную связь с конкретным аспектом естественного мира, например, с водоемом, животным, типом дерева или каким-либо другим видом растения. Вы отождествляете себя с выбранным аспектом; своим поведением и самой своей природой он служит примером, которому вы пытаетесь подражать.

Направляющие аспекты

кб	Направляющий аспект
1	Тисовое дерево напоминает вам об обновлении разума и духа, позволяя старому отмереть и новому прорасти.
2	Дубы представляют силу и жизнелюбие. Медитация под дубом наполняет ваше тело и разум решимостью и стойкостью.
3	Бесконечный поток реки напоминает вам о величии мира. Вы стремитесь действовать с учетом долгосрочных интересов природы.
4	Море - постоянный бурлящий котел силы и хаоса. Это напоминает вам, что принятие изменений необходимо для выживания в мире.
5	Птицы в небе свидетельствуют о том, что даже самые маленькие существа могут выжить, если они останутся выше битвы.
6	Как видно из действий волка, сила одного ничто по сравнению с силой стаи.

Наставник

Не редкость для будущих друидов искать (или быть найденными) учителей или старейшин, которые научат их основам их магического искусства. Большинство друидов, которые учатся у наставника, начинают свое обучение в молодом возрасте, а наставник играет жизненно важную роль в формировании взглядов и убеждений ученика.

Если ваш персонаж учился у кого-то другого, кто или что это была за личность, и какова была природа ваших отношений? Ваш наставник наделил вас определенным взглядом или иным образом повлиял на ваш подход к достижению целей выбранного вами пути?

НАСТАВНИКИ

кб	Наставник
1	Ваш наставник был мудрым трендом, который учил вас мыслить категориями годов и десятилетий, а не дней и месяцев.
2	Вы были обучены дриадой, которая наблюдала за дремлющим порталом в Бездну. Во время вашего обучения вам было поручено наблюдать за скрытыми угрозами миру.
3	Ваш учитель всегда взаимодействовал с вами в форме сокола. Вы никогда не видели гуманоидную форму наставника.
4	Вы были одним из нескольких молодых людей, которые были учениками старого друида, пока один из учеников не предал вашу группу и не убил вашего наставника.
5	Ваш наставник являлся вам только в видениях. Вам еще предстоит встретиться с этой личностью, и вы не уверены, что такая личность существует в телесной форме.
6	Ваш наставник был вермедведем, который научил вас относиться ко всякой живой твари с равным уважением.

КРУГИ ДРУИДОВ

На 2 уровне друид получает умение Круг друидов, и нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж. Следующие круги доступны друидам помимо предложенных в *Книге игрока*: Круг снов и Круг пастыря.

КРУГ ПАСТЫРЯ

Друиды Круга Пастырей общаются с духами природы, особенно с духами зверей и фей, и вызывают к этим духам за помощью. Эти друиды признают, что все живые существа играют роль в естественном мире, но они сосредоточены на защите животных и фей, которым трудно защитить себя. Пастыри, как они известны, считают таких существ своими подзащитными. Они отражают атаки чудовищ, которые угрожают им, отгоняют охотников, которые убивают больше добычи, чем необходимо, не позволяют цивилизации вторгаться в среду обитания редких животных и священные места фей. Многие из этих друидов счастливы вдали от больших и маленьких городов, довольствуясь тем, что проводят свои дни в обществе животных и фей из дикой природы.

Члены этого круга становятся авантюристами, чтобы противостоять силам, которые угрожают их подзащитным, или искать знания и силу, которые помогут им лучше охранять своих подопечных. Везде, куда бы ни пошла эти друиды, духи дикой природы следуют за ними.

УМЕНИЯ КРУГА ПАСТЫРЯ

Уровень друида	Умение
2	Речь лесов, Тотем духов
6	Могущественный призыватель
10	Дух защитник
14	Верные призванные

РЕЧЬ ЛЕСОВ

На 2 уровне вы получили возможность говорить с животными и многими феями.

Вы научились говорить, читать и писать на Сильване. Кроме того, звери могут понять вашу речь, а вы можете расшифровывать звуки, которые они издают, и их движения. У большинства животных недостаточно интеллекта для передачи или понимания



сложных концепций, но дружелюбный зверь может рассказать то, что он видел или слышал в недавнем прошлом. Эта способность не дает вам дружбы с животными, хотя вы можете совместить её применение с подарками, чтобы наладить с ними контакт, как и с другими неигровыми персонажами.

ТОТЕМ ДУХОВ

Начиная с 2 уровня, вы можете вызывать духов природы, чтобы влиять на окружающий вас мир. В качестве бонусного действия вы можете магией вызвать бестелесный дух в точке, которую вы можете видеть в 60 футах от вас. Дух создает ауру в радиусе 30 футов вокруг этой точки. Он не считается ни существом, ни объектом, хотя он имеет спектральный вид существа, которое представляет.

Бонусным действием вы можете перемещать дух до 60 футов в точку, видимую вами.

Дух остаётся в течение 1 минуты или пока вы не станете недееспособным. После использования этой способности вы не сможете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Эффект ауры духа зависит от типа духа, который вы вызываете из вариантов ниже.

Дух медведя. Дух медведя дает вам и вашим союзникам силу и выносливость. Каждое выбранное вами существо из тех, кто находится в области ауры в момент появления духа, получает временные хиты в количестве, равном 5 + ваш уровень друида. Кроме того, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки Силы и спасброски Силы, пока находитесь в ауре.

Дух ястреба. Дух ястреба - непревзойденный охотник, помогающий вам и вашим союзникам своим острым взглядом. Когда существо совершает бросок атаки по цели, находящейся в ауре духа, вы можете использовать реакцию, чтобы дать преимущество на этот бросок. Кроме того, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), пока находитесь в ауре.



Дух единорога. Дух единорога защищает окружающих. Вы и ваши союзники получаете преимущество на все проверки способностей, совершаемые для обнаружения существ в ауре духа. Кроме того, если вы колдуете заклинание, используя ячейку заклинания, которое восстанавливает хиты любого существа внутри или вне ауры, существа по вашему выбору, находящиеся внутри ауры, также восстанавливают хиты в количестве, равном вашему уровню друида.

МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ПРИЗЫВАТЕЛЬ

Начиная с 6 уровня звери и феи, которых вы вызываете, становятся более стойкими, чем обычно. Любой зверь или фея, вызванные или созданные заклинанием, которое вы колдуете, получает следующие преимущества:

- Вызванное существо появляется с дополнительными хитами: за каждую Кость Хитов, которые есть у существа, прибавляется дополнительно 2 хита.
- Урон от его естественных оружий считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

ДУХ ЗАЩИТНИК

Начиная с 10 уровня, ваш Тотем Духа защищает зверей и фей, которых вы вызываете своей магией. Когда зверь или фея, которых вы вызвали или создали заклинанием, заканчивает свой ход в ауре вашего Тотема Духа, это существо восстанавливает хиты в количестве, равном половине вашего уровня друида.

Я не вижу сны, потому что я не сплю. Я всегда бодрствую, поэтому никто никогда не сможет подкрасться ко мне. Если я и вижу сны, то они ярче и больше твоих, хотя бы потому, что моя голова больше твоей.



ВЕРНЫЕ ПРИЗВАННЫЕ

Начиная с 14 уровня духи природы, с которыми вы общаетесь, защищают вас, когда вы беззащитны. Если ваши хиты упали до 0 или вы против своей воли находитесь в состоянии недееспособной, вы можете немедленно использовать *призыв животных* [*conjure animals*], как если бы он был применён с использованием ячейки заклинаний 9 уровня. Заклинание вызывает четырех животных по вашему выбору с показателем опасности 2 или ниже. Призванные животные появляются в пределах 20 футов от вас. Если они не получают от вас никаких приказов, они защищают вас и нападают на ваших противников. Заклинание не требует концентрации и длится 1 час или пока вы не отмените его (отмена не трогает никаких действий).

После использования этой способности вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите продолжительный отдых.

КРУГ СНОВ

Друиды, являющиеся членами круга снов, родом из регионов, имеющих особенно сильную связь со Страной фей и её сказочной реальностью. Их охрана природного мира создает альянс между ними и феями с добрым мировоззрением. Эти друиды стремятся наполнить мир сказочными чудесами из снов. Их магия исцеляет раны и приносит радость подавленным сердцам. Священные земли, которые они оберегают - это мерцающие, плодородные места, где сон и реальность сливаются вместе, а уставшие могут найти покой.

УМЕНИЯ КРУГА СНОВ

Уровень друида	Умение
2	Утешение Летнего Двора
6	Очаг лунного света и тени
10	Скрытые пути
14	Странник во снах

УТЕШЕНИЕ ЛЕТНЕГО ДВОРА

На втором уровне вы принимаете в себя благословения Летнего Двора. Вы становитесь источником энергии, дарующим исцеление от увечий. У вас есть запас энергии фей представленный количеством костей кб равным вашему уровню Друида

Бонусным действием вы можете выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, и потратить количество костей, равное половине вашего уровня друида или меньше, чтобы восстановить количество хитов, равное результату броска этих потраченных костей. Также цель получает по одному временному хиту за каждую потраченную кость.

Вы восстанавливаете все потраченные кости, когда оканчиваете продолжительный отдых.

ОЧАГ ЛУННОГО СВЕТА И ТЕНИ

На 6 уровне дом возникает там, где вы находитесь. Во время короткого или продолжительного отдыха вы можете призвать теневою силу Сумрачного двора, чтобы помочь защитить вас во время отдыха. В начале отдыха вы касаетесь точки в пространстве, и там появляется невидимая сфера радиусом 30 футов с центром в этой точке. Полное укрытие блокирует содержимое сферы.

Находясь внутри этой сферы вы и ваши союзники получаете +5 бонус к проверкам Ловкости (Скрытность) и Мудрости (Восприятие), а любой свет от открытого огня в сфере (костер, факелы и т. д.) не виден снаружи.

Сфера исчезает в конце отдыха или когда вы покидаете сферу.

СКРЫТЫЕ ПУТИ

Начиная с 10-го уровня вы можете использовать скрытые магические пути, которые некоторые феи используют для перемещения. Бонусным действием вы можете телепортироваться на расстояние до 60 футов в видимое вами свободное место. Либо же вы можете действием телепортировать одно согласное существо, которое вы касаетесь, на расстояние до 30 футов, в видимое вами свободное место.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все использования, когда закончите продолжительный отдых.

СТРАННИК ВО СНАХ

На 14 уровне волшебство Страны Фей предоставляет вам возможность путешествовать мысленно или физически через страну сновидений.

Когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете наложить одно из следующих заклинаний, не расходуя ячейку заклинания или материальный компонент: *Вещий сон [Dream]* (с вами, как посылным), *наблюдение [scrying]* или *круг телепортации [teleportation circle]*.

Этот круг телепортации особенный. Вместо того, чтобы открывать портал в постоянный круг телепортации, он открывает портал в последнее место, где вы закончили продолжительный отдых на этом плане. Если вы не совершали продолжительного отдыха на этом плане, заклинание не срабатывает, но его использование не тратится.

После использования этой способности вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы снова её применить.

ИЗУЧЕНИЕ ДИКОГО ОБЛИКА

Умение Дикая облик в Книге игрока позволяет превращаться в зверя, которого вы видели. Это правило дает вам потрясающую гибкость, позволяя легко изучить множество животных обликов, но вы должны соблюдать ограничения таблицы Дикая облик в Книге игрока.

Когда вы получаете Дикая облик на 2 уровне друида, вы можете задаться вопросом, каких зверей вы уже видели. Следующие таблицы распределили зверей из Бестиария по их наиболее вероятным средам обитания. Подумайте, в какой среде вырос ваш друид, а затем обратитесь к соответствующей таблице за списком зверей, которых, вероятно, видел ваш друид ко 2 уровню.

Если бы я мог превратиться во что-то еще, я бы этого не сделал. Потому что все остальные слабее меня.



Эти таблицы также могут помочь вам и вашему Мастеру определить, каких зверей вы можете увидеть в своих путешествиях. Кроме того, таблицы включают в себя показатель опасности каждого зверя и наличие у зверя скорости полета или плавания. Эта информация поможет вам определить, можете ли вы принять форму этого зверя.

Таблицы включают в себя всех отдельных зверей, которые могут быть использованы для Дикого облика (до показателя опасности 1) или для умения Облики круга в Круге Луны (до показателя опасности 6).

АРКТИКА

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Сова	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1	Бурый медведь	—
2	Белый медведь	Скорость плавания
2	Саблезубый тигр	—
6	Мамонт	—

БОЛОТО

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Крыса	—
0	Ворон	Скорость полёта
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Гигантская лягушка	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/2	Крокодил	Скорость плавания
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Гигантский удав	Скорость плавания
5	Гигантский крокодил	Скорость плавания

ГОРЫ

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1/2	Гигантский козёл	—
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Лев	—
2	Гигантский лось	—
2	Саблезубый тигр	—



Лес

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Бабуин	—
0	Барсук	—
0	Кошка	—
0	Олень	—
0	Гиена	—
0	Сова	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Мастифф	—
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Кабан	—
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Лось	—
1/4	Гигантский барсук	—
1/4	Гигантская летучая мышь	Скорость полёта
1/4	Гигантская лягушка	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера	—
1/4	Волк	—
1/2	Человекообразная обезьяна	—
1/2	Чёрный медведь	—
1/2	Гигантская оса	Скорость полёта
1	Бурый медведь	—
1	Лютый волк	—
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
1	Тигр	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Гигантский лось	—

Луг

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Кошка	—
0	Олень	—
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
0	Гиена	—
0	Шакал	—
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Топороклюв	—
1/4	Кабан	—
1/4	Лось	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера (леопард)	—
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1/4	Ездовая лошадь	—
1/4	Волк	—
1/2	Гигантский козёл	—
1/2	Гигантская оса	Скорость полёта
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский гриф	Скорость полёта
1	Лев	—
1	Тигр	—
2	Аллозавр	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский лось	—
2	Носорог	—
3	Анкилозавр	—
4	Слон	—
5	Трицератопс	—

ПОБЕРЕЖЬЕ

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Краб	Скорость плавания
0	Орёл	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Гигантский краб	Скорость полёта
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Плезиозавр	Скорость плавания

Под водой

ПО	Животные	Скорость полёта/плавания
0	Квиппер	Скорость плавания
1/4	Удав	Скорость плавания
1/2	Гигантский морской конёк	Скорость плавания
1/2	Рифовая акула	Скорость плавания
1	Гигантский осьминог	Скорость плавания
1	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Охотничья акула	Скорость плавания
2	Плезиозавр	Скорость плавания
3	Косатка	Скорость плавания
5	Гигантская акула	Скорость плавания

Подземье

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Гигантский огненный жук	—
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Гигантская летучая мышь	Скорость полёта
1/4	Гигантская многоножка	—
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Белый медведь (пещерный медведь)	Скорость плавания

ПУСТЫНЯ

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Кошка	—
0	Гиена	—
0	Шакал	—
0	Скорпион	—
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Верблюд	—
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Мул	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
1	Гигантский гриф	Скорость полёта
1	Лев	—
2	Гигантский удав	Скорость плавания
3	Гигантский скорпион	—

Холмы

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Бабуин	—
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
0	Гиена	—
0	Ворон	Скорость полёта
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Мастифф	—
1/8	Мул	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Топороклов	—
1/4	Кабан	—
1/4	Лось	—
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера (пума)	—
1/4	Волк	—
1/2	Гигантский козёл	—
1	Бурый медведь	—
1	Лютый волк	—
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская гиена	—
1	Лев	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский Лось	—





Я не понимаю привлекательности богов. Зачем поклоняться кому-то, кроме меня?



ЖРЕЦ

СТАТЬ ЖРЕЦОМ - СТАТЬ ПОСЛАННИКОМ БОГОВ.
Сила даруемая богами велика, но она всегда несёт огромную ответственность.

— Патриарх Ригби

Почти все народы, которые почитают божеств, живут своей жизнью, будучи никогда не затронуты божественной сущностью. Таким образом, они никогда не смогут узнать, каково это быть жрецом - тем, кто не только благочестивый священнослужитель, но и был наделен толикой силы божества.

Давний предмет дебатов: становится ли смертный жрецом в результате своей преданности богу, в результате привлечённой божества? Или же само божество видит в смертном потенциал и призывает его к служению? В конечном счете, возможно, ответ не имеет значения. Однако жрецы появляются и мир нуждается в жрецах, так же как жрецы и божества нуждаются друг в друге.

Если ваш персонаж жрец, то следующие разделы предлагают способы добавить некоторые детали к истории и личности этого персонажа.

ХРАМ

Большинство жрецов начинают свое богослужение, становясь священниками ордена, и впоследствии понимают, что они были благословлены их богом для того, чтобы стать жрецами. Чтобы подготовиться к этой новой обязанности, кандидаты обычно получают указание от жреца храма или другого места обучения, посвященного их божеству.

Некоторые храмы отрезаны от мира, так что их обитатели сосредотачиваются на религиозных обрядах, в то время как другие храмы открыты для служения и излечения страждущих. Чем отличается храм, в котором Вы учились?

ХРАМЫ

кб	Храм
1	Ваш храм, как говорят, является самым старым из сохранившихся строений, построенных в честь вашего бога.
2	Аколиты нескольких божеств, схожих по догматам, учились вместе в вашем храме.
3	Вы происходите из храма, который занимается пивоварением. Некоторые говорят, что вы пахнете элем из этого храма.
4	Ваш храм - это крепость и полигон, который готовит боевых священников.
5	Ваш храм - это мирное скромное место с огородами и простыми священниками.
6	Вы служили в храме на Внешних Планах.

ДАР

Многие жрецы имеют среди личного снаряжения предметы, которые символизируют их веру, напоминают им обеты или иным образом помогающие держаться на избранном пути. Несмотря на то, что такой предмет не наполнен божественной силой, он важен для владельца из-за того, что он представляет.

ДАРЫ

кб	Дар
1	Фаланга пальца святого
2	Книга в металлическом переплете, рассказывающая, как выследить и уничтожить адских созданий
3	Свисток в форме свиньи, который напоминает о смиренном и всеми любимом наставнике
4	Косичка, сплетенная из волос с хвоста единорога
5	Свиток, описывающий, как наилучшим образом избавить мир от некромантов
6	Рунический камень, по слухам, благословенный вашим богом

ТАЙНЫ

Ни один смертный не свободен от тёмных мыслей или сомнений. Даже жрецы сражаются с темными желаниями или запретными влечениями, заставляющих отвернуться от учений своего божества.

Если вы еще не рассматривали этот аспект своего персонажа, посмотрите в таблицу для примера некоторых тайн или создайте свои. Ваша глубокая, темная тайна может включать в себя, что вы делали (или делаете), или это может быть связано с тем, как вы относитесь к миру и своей роли в нем.

ТАЙНЫ

кб	Тайна
1	Бес даёт вам советы. Вы пытаетесь игнорировать существо, но иногда его советы полезны.
2	Вы верите, что в конечном счете боги - это ни что иное, как ультрамогущественные смертные существа.
3	Вы признаете силу богов, но вы думаете, что большинство событий происходит по чистой случайности.
4	Несмотря на то, что вы можете использовать божественную магию, вы никогда не ощущали присутствие божественной сущности внутри себя.
5	Вы страдаете от кошмаров, которые, по вашему мнению, посланы вашим богом в качестве наказания за какое-то неведомое преступление.
6	В периоды отчаяния вы чувствуете, что вы всего лишь игрушка богов, и вы презираете их отстраненность.

Мой слуга говорит, что его подручные отлично подкованы в подделке ламы мелкие сопляки с отличным почерком. Хотя зачем они работают в кузне и зачем они подковывают, скажите на милость? А, видимо, это наказание за ошибки!¹



СЛУЖЕНИЕ ПАНТЕОНУ, ФИЛОСОФИИ ИЛИ СИЛЕ

Обычный жрец - священнослужитель конкретного бога и выбирает Божественный Домен, связанный с этим божеством. Магия клирика от бога или божественного плана, а часто священнослужитель несет священный символ, который является проводником божественной силы.

Некоторые жрецы, особенно в мирах, подобных Эберрону, служат целому пантеону, а не одному божеству. В некоторых кампаниях жрецы могут вместо этого служить высшим силам, таким как жизнь или смерть, или философским концепциям, таким как любовь, миролюбие или одно из девяти мировоззрений. В главе 1 Руководства Мастера рассматриваются подобные примеры в разделе «Боги вашего мира.»

Поговорите с вашим Мастером о божественных силах, доступных в Вашей кампании, будь то боги, пантеоны, философские концепции или высшие силы. Независимо от того, кому или чему служит Ваш жрец, выберите Божественный Домен, который подходит для него, и если у него нет святого символа, то придумайте его вместе с Мастером.

Классовые умения жреца часто зависят от вашего божества. Если вы посвятите себя пантеону, высшей силе или философии, ваши жреческие умения все равно работают так, как описано. Просто считайте отсылки к божеству отсылками к той сущности, которой вы служите и которая дает вам вашу магию.

1

Игра слов: forge - глагол подделывать и существительное кузница. I've got a minion that forges things. An ink-stained little twerp with excellent penmanship. So how do the hammers and fire help the process? Wouldn't the paper get burned? Oh, the fire must be for the wax seals!

БОЖЕСТВЕННЫЕ ДОМЕНЫ

На 1 уровне жрец получает умение Божественный домен. Следующие домены доступны жрецу в дополнение к тем, которые описаны в *Книге игрока*: Домен кузни и Домен упокоения.

ДОМЕН КУЗНИ

Боги кузницы - покровители ремесленников, работающих с металлом, от скромного кузнеца, который обеспечивает деревню подковами и лезвиями плугов, до великого эльфийского мастера, чьи стрелы с алмазным наконечником из мифрила валили лордов демонов. Боги кузницы учат, что с терпением и упорным трудом даже самый трудно обрабатываемый металл может быть превращен из куска руды в красивый предмет. Жрецы этих божеств ищут потерянные силами тьмы предметы, освобождают шахты от орков и открывают редкие и чудесные материалы, необходимые для создания мощных магических предметов. Последователи этих богов очень гордятся своей работой, и они готовы создавать и использовать тяжелую броню и мощное оружие для их защиты. Божествами этого домена являются Гонд, Реоркс, Онотар, Морадин, Гефест и Гойбхну.

УМЕНИЯ ДОМЕНА КУЗНИ

Уровень жреца	Умение
1	Заклинания домена, Бонусные владения, Благословление кузницы,
2	Божественный канал: Благословление ремесленника
6	Душа кузницы
8	Божественный удар (1к8)
14	Божественный удар (2к8)
17	Святой кузницы и огня

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

Вы получаете заклинания домена согласно таблице Заклинания домена кузни. Как работают заклинания домена, сказано в описании классового умения Божественный домен.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА КУЗНИ

Уровень жреца	Заклинания
1	опознание [identify], палящая кара [searing smite]
3	раскалённый металл [heat metal], магическое оружие [magic weapon]
5	стихийное оружие [elemental weapon], защита от энергии [protection from energy]
7	изготовление [fabricate], огненная стена [wall of fire]
9	оживление вещей [animate objects], сотворение [creation]

БОНУСНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Выбрав этот домен на 1 уровне вы получаете владение тяжёлыми доспехами и инструментами кузнеца.



Благословение кузницы

На 1 уровне вы получаете способность наделять магией оружие или доспехи. В конце продолжительного отдыха вы можете коснуться одного немагического предмета, который является доспехами или оружием (простым или воинским). До конца вашего следующего продолжительного отдыха или до тех пор пока вы не умрётё, этот объект считается магической вещью дающей +1 к КД, если это броня, или +1 к броскам атаки и урона, если это оружие.

После использования этого умения вы не сможете использовать его, пока не закончите продолжительный отдых.

Божественный канал: Благословение ремесленника

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать свой Божественный канал для создания простых вещей.

Вы проводите ритуал длительностью в час, который создает немагический предмет, содержащий немного металла: простое или боевое оружие, доспехи, десять боеприпасов, набор инструментов или другой металлический предмет (см. Главу 5, «Снаряжение», в Книге Игрока). Создание завершается через час, предмет появляется в незанятом пространстве по вашему выбору на поверхности в пределах 5 футов от вас.

То, что вы создаете, может быть чем-то, что стоит не более 100 гр. В рамках этого ритуала вы должны выложить металл, который может содержать монеты, со значением, равным созданию. Металл безвозвратно сливается и превращается в творение на конце ритуала, магически формируя даже немагические части творения.

Ритуал может создать дубликат немагического предмета, который содержит металл, такой как ключ, если вы обладаете оригиналом во время ритуала.

Душа кузницы

Начиная с 6 уровня, ваше мастерство жреца кузни предоставляет вам особые способности:

- Вы получаете сопротивление огненному урону.
- Когда вы носите тяжёлый доспех, то получаете +1 к КД.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете возможность наполнять свои удары оружием огненной силой кузницы. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём 1к8, Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Святой кузницы и огня

На 17 уровне ваше благословенное сходство с огнем и металлом становится более мощным:

- Вы получаете иммунитет к огненному урону
- Когда вы носите тяжёлые доспехи, вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак.



Домен упокоения

Боги упокоения следят за границей между жизнью и смертью. Для этих божеств смерть и загробная жизнь являются фундаментальной частью мультивселенной. Нарушение покоя мертвых, для них, - ужасный грех. Божества упокоения: Келемвор, Ви Джас, духи предков Неумирающего Двора, Аид, Анубис и Осирис. Последователи этих божеств стремятся упокоить блуждающих духов, уничтожить нежить и облегчить страдания умирающих. Их магия также позволяет им временно отсрочить смерть, особенно для человека, у которого еще есть неоконченные, великие дела. Это отсрочка смерти, а не её отрицание, потому что смерть в конечном итоге заберёт всех.

Умения Домена Упокоения

Уровень жреца	Умение
1	Заклинания домена, Круг смерти, Глаза могилы
2	Божественный канал: Путь к могиле
6	Страж на пороге смерти
8	Мощное заклинание
17	Хранитель душ

Заклинания домена

Вы получаете заклинания домена на уровнях жреца, перечисленных в таблице Заклинания домена упокоения. Как работают заклинания домена, сказано в описании классового умения Божественный домен.

Я полагаю, что если вы не можете уничтожить или съесть их, то захоронение трупов имеет столько же смысла, как и все остальное.





Заклинания домена упокоения

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>порча [bane], псевдожизнь [false life]</i>
3	<i>непленные останки [gentle repose], луч слабости [ray of enfeeblement]</i>
5	<i>возрождение [revivify], прикосновение вампира [vampiric touch]</i>
7	<i>усыхание [blight], защита от смерти [death ward]</i>
9	<i>преграда жизни [antilife shell], оживление [raise dead]</i>

Круг смерти

На 1-м уровне вы получаете возможность управлять гранью между жизнью и смертью. Если обычно должны вы бросить один или несколько кубиков, чтобы заклинанием восстановить хиты существу с 0 хитов, то вместо этого вы используете максимально возможное число, для каждого кубика.

Кроме того, вы изучаете заговор *уход за умирающим [spare the dying]*, который не учитывается при подсчете известных вам заговоров жреца. Для вас он имеет дистанцию 30 футов, и вы можете накладывать его в качестве бонусного действия.

Глаза могилы

На 1 уровне вы получаете возможность иногда ощущать присутствие нежити, существование которых является оскорблением естественного цикла жизни. В качестве действия, вы можете открыть свой разум, чтобы магическим образом обнаружить нежить. До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любой нежити в пределах 60 футов от вас, которая не находится за полным укрытием и не защищена от магии прорицания. Это чувство ничего не позволяет вам узнать о возможностях существа или идентифицировать его.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Путь к могиле

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы пометить жизненную силу другого существа как подлежащую уничтожению.

Действием вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас, проклиная его до конца вашего следующего хода. Когда вы или союзник попадете в проклятое существо атакой, у существа будет уязвимость ко всему урону от атаки, а затем проклятие заканчивается.

Страж на пороге смерти

На 6-м уровне вы получаете возможность препятствовать смерти. Реакцией, когда вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, подвергаются критическому удару, вы можете превратить этот удар в нормальный удар. Любые эффекты, вызванные критическим ударом, будут отменены.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Мощное заклинание

Начиная с 8 уровня, вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором жреца.

Хранитель душ

Начиная с 17 уровня, вы можете схватить остатки жизненной силы умирающего и использовать их, чтобы исцелить живых. Когда враг, видимый вами, умирает в пределах 60 футов от вас, вы или одно существо по вашему выбору, находящееся в пределах 60 футов от вас, восстанавливает количество хитов, равное числу Костей Хитов врага. Вы можете использовать эту способность, только если вы не недееспособны. Используя эту способность, вы не можете ее использовать снова до начала вашего следующего хода.



Так ты получил свои силы, заключив договор с кем-то? В письменной форме, на пергаменте? Ладно, не важно. Просто скажи мне вот что: могу ли я получить твои силы, сожрав тебя?



Колдун

ДУМАЕШЬ, Я СВИХНУЛСЯ? Я ДУМАЮ, по-настоящему свихнуться - это тянуть лямку простого смертного, когда знания и сила под рукой, чтобы получить их и править миром.

— Заррен, вестник Акамара

Колдуны - искатели и хранители секретов. Они раздвигают грани понимания нашего мира, всегда стремясь расширить свои познания. Там, где мудрецы или волшебники увидят опасное знамение и закончат свои изыскания, колдун продолжит идти вперед несмотря ни на что. Таким образом, для создания колдуна требуется особая смесь интеллекта, любопытства и безрассудства. Многие называли бы это признаком безумия, колдуны же называют это решимостью.

Колдунов определяют два основных фактора, которые действуют совместно, выстраивая свой уникальный путь в этом классе. Во первых - это события или обстоятельства, которые послужили причиной того, что колдун заключил договор с планарной сущностью. Во вторых - это характер сущности. В отличие от жрецов, обычно принимающих божество и его божественный дух, колдун может ненавидеть или на оборот любить своего покровителя.

Следующие разделы содержат способы, как приукрасить колдуна-персонажа, которые при этом могут создать некоторые интригующие истории и возможности для отыгрыша.

ОТНОШЕНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

Любые отношения - это двусторонняя улица, но в случае колдунов и их покровителей совершенно не обязательно что обе стороны улицы будут иметь одинаковую ширину или один и тот же материал. Чувства которые колдун испытывает к своему покровителю, позитивные или отрицательные, могут быть взаимными или же наоборот два участника договора могут относиться друг к другу с противоположными эмоциями

Когда вы определяете отношение вашего колдуна-персонажа к покровителю, также подумайте, как всё выглядит с точки зрения покровителя. Как ваш покровитель относится к вам? Ваш покровитель - друг и союзник или враг, который дает вам силу только потому что вы вынудили его заключить договор?

ОТНОШЕНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

кб Отношение

- 1 Ваш покровитель направлял и помогал вашей семье в течение нескольких поколений и милостиво относится к вам.
- 2 Каждое взаимодействие с вашим капризным покровителем - это сюрприз, приятный или болезненный.
- 3 Ваш покровитель - дух давно умершего героя, который видит ваш договор как способ для него продолжать оказывать влияние на мир.
- 4 Ваш покровитель - суровый педант и относится к вам с уважением.
- 5 Ваш покровитель обманул вас при заключении договора и относился к вам как к рабу.
- 6 По большей части вам предоставлена свобода действий и покровитель не вмешивается в них. Иногда вы с ужасом думаете, что же будет, когда покровитель наконец проявится.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДОГОВОРА

Договор может варьироваться от свободного соглашения до официального контракта с длинными, подробными положениями и перечнями требований. Условия договора - то, что должен сделать колдун, чтобы получить милость покровителя - всегда продиктованы покровителем. Иногда эти условия включают в себя особое положение, которое может показаться странным или причудливым, но колдуны воспринимают эти условия так же серьезно, как и другие требования своих договоров.

Есть ли у вашего персонажа договор, который требует от вас изменить свое поведение необычным или, казалось бы, фривольным образом? Даже если ваш покровитель ещё не возложил на вас такую обязанность, это не значит, что это всё равно не может произойти.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

кб Условие

- 1 Когда ваш покровитель обратится к вам, вы должны принять немедленные меры против конкретного врага своего покровителя.
- 2 Ваш договор проверяет вашу силу воли; вы должны воздерживаться от алкоголя и других опьяняющих веществ.
- 3 По крайней мере один раз в день вы должны написать или вырезать имя или символ своего покровителя на стене здания.
- 4 Иногда вы должны проводить причудливые ритуалы для поддержания своего договора.
- 5 Вы никогда не можете одевать один и тот же наряд дважды, так как ваш покровитель считает такую предсказуемость скучной.
- 6 Когда вы используете таинственные воззвания, вы должны произнести имя своего покровителя вслух или рискуете вызвать его недовольство.



СВЯЗЫВАЮЩИЙ ЗНАК

У некоторых покровителей есть привычка и им частенько нравится каким-то образом маркировать колдунов. Связывающий знак даёт понять тем, кто знает о таких вещах, что индивид, о котором идет речь, служит покровителю. Колдун может воспользоваться таким знаком, чтобы подтвердить, что он связан договором, или, возможно, захочет скрывать его от лишних глаз (если это возможно), чтобы избежать трудностей, которые он может принести.

Если ваш договор колдуна обязывает вас иметь связывающий знак, как вы относитесь к его демонстрации, вероятно, зависит от характера ваших отношений с тем, кто дал вам это. Является ли знак источником гордости или чем-то, чего вы стыдитесь?

СВЯЗЫВАЮЩИЕ ЗНАКИ

кб	Знак
1	Один из ваших глаз выглядит так же, как глаз вашего покровителя.
2	Каждый раз, когда вы просыпаетесь, маленькая родинка на вашем лице появляется в другом месте.
3	Вы проявляете симптомы болезни, но не страдаете от нее.
4	Ваш язык неестественного цвета.
5	У вас есть рудиментарный хвост.
6	Ваш нос светится в темноте.

ПОТУСТОРОННИЕ ПОКРОВИТЕЛИ

На 1-м уровне колдун получает особенность Потусторонний покровитель. В дополнение к тем, что описаны в *Книге игрока*, вам доступны следующие варианты: Ведьмовской клинок и Небожитель.

ВЕДЬМОВСКОЙ КЛИНОК

Вы заключили свой договор с таинственной сущностью из Царства теней - силой, которая проявляется в разумном магическом оружии, сотворённом из тени. Могущественный меч Чёрный клинок [Blackrazor] - самым примечательный из этого оружия, которое на протяжении веков распространялось по мультивселенной. Теневая сила, лежащая в основе этого оружия, может предложить силу колдунам, которые заключают с ними договор. Некоторые колдуны ведьмовского клинка создают своё оружие, которое подражает тому, что создано в Царства теней. Другие отказываются от такого оружия, чтобы использовать тёмную магию из этого плана в своих заклинаниях.

Поскольку, как известно, Королева Воронов выколачивает первое из этих оружий, многие мудрецы предполагают, что она и сила едины, и что оружие вместе с колдунами ведьмовского клинка - это инструменты, которые она использует для манипулирования событиями на Материальном плане с своих, непостижимых целях.

УМЕНИЯ ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА

Уровень колдуна	Умение
1	Расширенный список заклинаний, Проклятие Ведьмовского клинка, Проклятый воитель
6	Проклятый спектр
10	Проклятый доспех
14	Мастер проклятий

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>щит</i> [shield], <i>гневная кара</i> [wrathful smite]
2	<i>размытый образ</i> [blur], <i>клеймящая кара</i> [branding smite]
3	<i>мерцание</i> [blink], <i>стихийное оружие</i> [elemental weapon]
4	<i>воображаемый убийца</i> [phantasmal killer], <i>оглушающая кара</i> [staggering smite]
5	<i>изгоняющая кара</i> [banishing smite], <i>конус холода</i> [cone of cold]

ПРОКЛЯТИЕ ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА

Начиная с 1-го уровня, вы получаете возможность наложить на кого-то жестокое проклятие. В качестве бонусного действия выберите одно существо, которое вы можете увидеть в пределах 30 футов от себя. Цель получает проклятье на 1 минуту. Проклятие заканчивается раньше, если цель умирает, если вы умираете или вы недееспособны. Пока проклятие не закончится, вы получите следующие преимущества:

Ведьмовской клинок. Какое крутое имя! Так твой меч злой или проклят или что-то в этом роде? Но ты злой, да? ... Ладно, теперь мне не нравится это имя. Имена не крутые, если они не имеют смысла. Как у меня: Ксанатар. Видишь? Оно крутое, и имеет смысл!



- Вы получаете бонус к повреждениям против проклятой цели. Бонус равен вашему бонусу мастерства.
- Любой бросок атаки, который вы делаете против проклятой цели, является критическим попаданием при результате 19 или 20 на к20.
- Если проклятая цель умирает, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы (минимум 1 хит).

Вы не сможете использовать эту умение еще раз, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ПРОКЛЯТЫЙ ВОИТЕЛЬ

На 1-м уровне вы проходите необходимую подготовку, чтобы быть эффективнее в бою. Вы получаете навык владения со средними доспехами, щитами и воинским оружием.

Влияние вашего покровителя также позволяет мистически направлять вашу волю через оружие. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия, которым вы владеете, и у которого нет свойства «двуручное». Когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать для бросков атаки и урона свой модификатор Харизмы вместо модификатора Силы или Ловкости. Это умение действует до тех пор, пока вы не закончите продолжительный отдых. Если вы позже заключаете Договор клинка, это умение распространяется на любое оружие договора, которое вы вызываете этим умение, независимо от типа оружия.

ПРОКЛЯТЫЙ СПЕКТР

Начиная с 6-го уровня, вы можете проклинать душу человека, которого вы убиваете, временно обязывая его служить вам. Когда вы убиваете гуманоида, вы можете заставить его дух подняться из своего тела в качестве спектра, характеристики которого находятся в Бестиарии. Когда появляется спектр, он получает временные хиты, равные половине уровня вашего колдуна. Пройдите проверку инициативы для спектра, который получает свой собственный ход. Он подчиняется вашим словесным командам, а также специальный бонус к своим броскам атаки, равным вашему модификатору Харизмы (минимум +0).

Спектр продолжает вам служить до конца вашего следующего продолжительного отдыха, после чего он уходит в загробную жизнь.

После сковывания спектра этим умением, вы не сможете снова использовать это умение, пока не закончите продолжительный отдых.

ПРОКЛЯТЫЙ ДОСПЕХ

На 10-м уровне ваше проклятие становится более мощным. Если цель, проклятая вашим Проклятием ведьмовского клинка, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы бросить кб. При результате 4 или выше, атака промашивается по вам, независимо от броска проклятого существа.

МАСТЕР ПРОКЛЯТИЙ

Начиная с 14-го уровня, вы можете перенести Проклятие ведьмовского клинка с убитого существа на другое существо. Когда существо, проклятое Проклятием ведьмовского клинка, умирает, вы можете переместить проклятие на другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, если вы не недееспособны. Когда вы перемещаете проклятие таким образом, вы не восстанавливаете хиты от смерти ранее проклятого существа.

НЕБОЖИТЕЛЬ

Ваш покровитель - могущественное существо с Верхних Планов. Вы связаны с древним эмпирием, соларом, ки-рином, единорогом или другим существом, которое находится в планах вечного блаженства. Ваш договор с этим существом позволяет вам ощутить малейшие колебания священного света, который освещает мультивселенную.

Присоединение к такой силе может привести к изменениям в вашем поведении и убеждениях. Вы можете пробудить в себе желание уничтожить нежить, победить исчадий и защитить невинных. Время от времени ваше сердце также может быть наполнено стремлением к небесному царству вашего покровителя и желанием бродить по этому раю до конца ваших дней. Но вы знаете, что сейчас ваша миссия среди смертных, и что ваш договор обязывает вас принести свет в темные уголки мира.

УМЕНИЯ НЕБОЖИТЕЛЯ

Уровень колдуна	Умение
1	Расширенный список заклинаний, Дополнительные заговоры, Лечащий свет
6	Сияющая душа
10	Небесное сопротивление
14	Жгучее возмездие

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ НЕБОЖИТЕЛЯ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>лечение ран</i> [cure wounds], <i>направленный снаряд</i> [guiding bolt]
2	<i>пылающий шар</i> [flaming sphere], <i>малое восстановление</i> [lesser restoration]
3	<i>дневной свет</i> [daylight], <i>возрождение</i> [revivify]
4	<i>страж веры</i> [guardian of faith], <i>огненная стена</i> [wall of огненный]
5	<i>небесный огонь</i> [flame strike], <i>высшее восстановление</i> [greater restoration]





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАГОВОРЫ

На 1-м уровне вы узнаете заговоры *свет [light]* и *священное пламя [sacred flame]*. Для вас они считаются заговорами колдуна, но они не учитываются при подсчете известных вам заговоров.

ЛЕЧАЩИЙ СВЕТ

На 1-м уровне вы получаете способность направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть пул кубиков кб, который вы тратите, чтобы подпитывать это лечение. Количество кубиков равно 1 + уровень вашего колдуна.

В качестве бонусного действия вы можете вылечить одно существо, которое вы можете видеть в 60 футах от вас, потратив несколько кубиков. Максимальное количество кубиков, которые вы можете потратить одновременно, равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1 кубик). Бросьте кубики, которые вы тратите, сложите их значения и восстанавливайте количество хитов, равное сумме.

Вы восстанавливаете все потраченные кубики, когда вы закончите продолжительный отдых.

СИЯЮЩАЯ ДУША

Начиная с 6-го уровня, ваша связь с Небожителем позволяет вам служить проводником для сияющей энергии. Вы получаете сопротивление урону излучение, и когда вы сотворяете заклинание, которое наносит урон излучением или огнём, вы можете добавить модификатор Харизмы к одному броску урона излучением или огнём против одной из целей этого заклинания.

НЕБЕСНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Начиная с 10-го уровня вы получаете временные хиты, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Эти временные хиты, равны вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы. Кроме того, в конце отдыха, выбирайте до пяти существ, которых вы можете видеть. Эти существа получают временные хиты, равные половине вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы.

ЖГУЧЕЕ ВОЗМЕЗДИЕ

Начиная с 14-го уровня, сияющая энергия, которую вы используете, позволяет вам противостоять смерти. Когда вам нужно сделать спасбросок от смерти в начале вашего хода, вы можете вместо этого подняться на ноги со взрывом сияющей энергии. Вы восстанавливаете хиты, равные половине вашего максимального значения хитов, после чего - можете встать, если захотите. Каждое существо по вашему выбору, находящееся в пределах 30 футов от вас, получает урон излучением, равный $2k8$ + ваш модификатор Харизмы и ослеплено до конца текущего хода.

После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

На 2-м уровне колдун получает умение Таинственные воззвания. Ниже перечислены новые варианты для этого умения, в дополнение к тем, что описаны в *Книге игрока*.

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.

АСПЕКТ ЛУНЫ

Требование: умение Договор гримуара

Вам больше не нужно спать и вас невозможно усыпить любым способом. Чтобы получить преимущества продолжительного отдыха, вы можете потратить все 8 часов на легкую деятельность, например, прочитывать свою Книгу Теней и постоять на страже.

БЕЗЖАЛОСТНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Требование: 7 уровень, заклинание сглаз [hex] или способность колдуна к проклятию

Ваше проклятие создает временную связь между вами и вашей целью. В качестве бонусного действия вы можете магически телепортироваться на расстояние до 30 футов, в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от цели, проклятой вашим заклинанием *сглаз [hex]* или вашим умением колдуна, таким как Проклятие Ведьмовского клинка или Знак дурного предзнаменования. Чтобы телепортироваться таким образом, вы должны иметь возможность видеть проклятую цель.

БЕЗУМНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Требование: 5 уровень, заклинание сглаз [hex] или способность колдуна к проклятию

В качестве бонусного действия вы вызываете психическое возмущение вокруг цели, проклятой вашим заклинанием *сглаз [hex]* или вашим умением колдуна, таким как Проклятие Ведьмовского клинка или Знак дурного предзнаменования. Когда вы это делаете, вы наносите психический урон проклятой цели и каждому существу по вашему выбору, которое вы можете

видеть в пределах 5 футов от цели. Психический урон равен вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урон). Чтобы использовать это воззвание, вы должны иметь возможность видеть проклятую цель, и она должна находиться в пределах 30 футов от вас.

ГРОБНИЦА ЛЕВИСТУСА

Требование: 5 уровень

Если вы получаете урон, то в качестве реакции, вы можете покрыть себя льдом, который тает в конце вашего следующего хода. Вы получаете 10 временных хитов за уровень колдуна, которые принимают как можно больше урона, на который вы сделали реакцию. Сразу же после получения урона вы получаете уязвимость к урону огнём, ваша скорость уменьшается до 0, а вы недееспособны. Эти эффекты и любые оставшиеся временные хиты пропадают, когда тает лёд.

Используя это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ДАР ВЕЧНОЖИВЫХ

Требование: умение Договор цепи

Всякий раз, когда вы восстанавливаете хиты и ваш фамильяр находится на расстоянии 100 футов от вас, все кубики, брошенные для восстановления хитов, для вас имеют максимальное значение.

ДАР ГЛУБИН

Требование: 5 уровень

Вы можете дышать под водой, и вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Вы также можете один раз сотворить дыхание по водой [water breathing], не расходуя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете это умение, когда заканчиваете продолжительный отдых.

КОПЬЕ ЛЕТАРГИИ

Требование: заговор мистический заряд

Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы попадаете по существу мистическим зарядом [eldritch blast], вы можете до конца вашего следующего хода уменьшить его скорость на 10 футов.

МИСТИЧЕСКАЯ КАРА

Требование: 5 уровень, умение Договор клинка

Один раз за ход, когда вы атакуете существо своим оружием договора, вы можете потратить ячейку заклинаний колдуна, чтобы нанести дополнительные 1к8 урона цели, плюс еще 1к8 за уровень слота заклинания, также вы можете сбить с ног цель, если она Огромного или меньшего размера.

ПЛАЩ МУХ

Требование: 5 уровень

В качестве бонусного действия вы можете окружить себя волшебной аурой, которая выглядит как множество мух. Аура распространяется на 5 футов от вас во всех направлениях, но не через полное укрытие. Этот эффект длится до тех пор, пока вы не станете недееспособны или не отмените его в качестве бонусного действия.

Аура даёт вам преимущество на проверки Харизмы (Запугивание), но даёт помеху на все другие проверки Харизмы. Любое другое существо, которое начинает свой ход в ауре, получает урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 0 урона).

Используя это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ПОБЕГ ОБМАНЩИКА

Требование: 7 уровень

Вы можете один раз наложить на себя свободу перемещения [freedom of movement], не тратя ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете это умение, когда заканчиваете продолжительный отдых.

ПРИЗРАЧНЫЙ ВЗОР

Требование: 7 уровень

В качестве действия вы получаете возможность видеть сквозь твердые объекты в радиусе 30 футов. В этом диапазоне у вас есть тёмное зрение, если у вас его ещё нет. Это особое зрение длится 1 минуту или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как если бы вы концентрировались на заклинании). За это время вы воспринимаете объекты как призрачные, прозрачные изображения.

Используя это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

САВАН ТЕНЕЙ

Требование: 15 уровень

Вы можете неограниченно накладывать заклинание невидимости [invisibility], не тратя ячейки заклинаний.

УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ ДОГОВОРА

Требование: умение Договор клинка

Вы можете использовать любое оружие, призванное с помощью умения Договор клинка, в качестве своей заклинательной фокусировки колдуна.

Кроме того, это оружие получает +1 бонус к атакам и броскам урона, если это не волшебное оружие, которое уже имеет бонус к этим броскам.

Наконец, призванное оружие может быть коротким луком, длинным луком, легким арбалетом или тяжёлым арбалетом.

ХВАТКА ХАДАРА

Требование: заговор мистический заряд

Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы попадаете по существу мистическим зарядом [eldritch blast], вы можете переместить это существо по прямой линии на 10 футов ближе к вам.





Думаю, я смог бы стать монахом, если бы захотел. Что? Почему ты смеешься?

МОНАХ

НЕ ПРИНИМАЙ МОЕ МОЛЧАНИЕ ЗА ПРИНЯТИЕ твоих злодеяний. Пока ты угрожал и хвастался, я придумал, как сломать тебе шею голыми руками четырьмя разными способами.

— Эмбер, великий мастер цветов

Монахи идут по пути противоречий. Они изучают свое искусство, как волшебники, и, как волшебники, они не носят доспехов и обычно отказываются от оружия. Но они смертельно опасные бойцы, их способности стоят наравне с яростным варваром или отлично подготовленным воином. Монахи принимают это кажущееся противоречие, так как оно является основой всего монашеского обучения. Изучая себя, можно узнать многое об окружающем мире.

Концентрация монаха на внутреннем мастерстве ведет многих к отстраненности от общества, концентрации на личном опыте, а не на том, что где-то случилось. Монахи, ищущие приключений - очень редкий тип и так редкого типа персонажей, они выносят свое самосовершенствование за стены монастыря в большой мир.

Игра за персонажа монаха предлагает много интригующих способностей попробовать нечто новое. Чтобы еще больше выделить своего персонажа монаха, рассмотрите варианты в разделах ниже.

МОНАСТЫРЬ

Монах обучается в монастыре, готовясь к аскетичной жизни. Многие из тех, кто приходит в монастырь, живут там до конца своих дней, за исключением лишь искателей приключений и остальных, у кого есть причина уйти. Для них монастырь может послужить укрытием между походами по миру или источником поддержки во время нужды.

Какого типа твой монастырь и где он расположен? Развил ли тебя его посещение необычным или характерным образом?

МОНАСТЫРИ

к6 Монастырь

- 1 Твой монастырь вырезан в горной гряде и нависает над опасной горной дорогой.
- 2 Твой монастырь находится высоко на ветвях громадного дерева в Стране Фей.
- 3 Твой монастырь был основан облачным гигантом давным-давно и находится внутри облачного замка, куда можно попасть только прилетев.
- 4 Твой монастырь построен рядом с вулканической системой горячих источников, гейзеров и серных озер. К вам регулярно заходили торговцы эйзеры.
- 5 Твой монастырь основан гномами и представляет собой подземный лабиринт туннелей и комнат.
- 6 Твой монастырь был вырезан из айсберга в заледеленных окраинах мира.

ЗНАК МОНАСТЫРЯ

Даже при монашеском образе жизни, для которого характерно воздержание от материализма и личного имущества, символизм играет важную роль в самоопределении ордена. Некоторые монашеские ордена относятся к определенным существам с особым уважением либо потому что существо связано с историей ордена, либо потому что служит примером качества, которое монахи высоко ценят.

Если у вашего монастыря есть особый знак, вы можете носить изображение существа на неприметном месте одежды в качестве идентификатора. Или, возможно, у знака вашего ордена нет физической формы, но он выражается жестом или позой, которую вы принимаете, и другие монахи могут опознать это как знак.

МОНАШЕСКИЕ ЗНАКИ

к6 Знак

- 1 **Обезьяна.** Быстрые рефлексы и способность путешествовать по верхушкам деревьев - две причины, по которым ваш орден восхищается обезьяной.
- 2 **Дракоchерепахa.** Монахи вашего прибрежного монастыря почитают дракоchерепаху, декламируют древние молитвы и подносят гирлянды цветов, чтобы почтить этого живого духа моря.
- 3 **Ки-рин.** Ваш монастырь видит главную цель в наблюдении за землями Ки-рина и их защите.
- 4 **Медвесова.** Монахи вашего монастыря почитают семейство медвесов, с которым монастырь сосуществует в течение уже многих поколений.
- 5 **Гидра.** Ваш орден выделяет гидру за способность производить несколько атак одновременно.
- 6 **Дракон.** Дракон когда-то гнезвился в вашем монастыре. Его влияние еще чувствуется, хотя прошло много времени.

МАСТЕР

Во время вашего обучения, вы скорее всего находились под руководством мастера, который передавал вам заповеди ордена. Ваш мастер ответственен за формирование вашего понимания боевых искусств и вашего отношения к миру. Каким человеком был ваш мастер, и как ваши с ним взаимоотношения повлияли на вас?



МАСТЕРА

к6 Мастер

- 1 Ваш мастер был тираном, которого вы должны были победить в бою один на один, чтобы закончить обучение.
- 2 Ваш мастер был добрым и учил вас преследовать мирные цели.
- 3 Ваш мастер безжалостно заставлял вас превосходить себя. Вы чуть не потеряли глаз во время одной особенно жестокой тренировки.
- 4 Ваш мастер казался добросердечным, пока тренировал вас, но в конце концов предал монастырь.
- 5 Ваш мастер был холодным и отдаленным. Вы подозреваете, что вы двое можете быть как-то связаны.
- 6 Ваш мастер был добр, щедр и никогда не критиковал вас. Тем не менее вам кажется, что вам так и не удалось полностью оправдать его ожиданий.

МОНАСТЫРСКИЕ ТРАДИЦИИ

При достижении 3 уровня монах получает умение Монастырская Традиция. Следующие варианты доступны для монаха, в дополнение к представленным в Книге Игрока: Путь кенсэя, Путь пьяного мастера и Путь солнечной дущи.

Путь кенсэя

Монахи, следующие Пути кенсэя, беспрестанно улучшают свои навыки владения оружием, достигая того, что оружие становится продолжением их тела. Основанная на мастерстве боя мечом, традиция расширилась и включает в себя множество разнообразного оружия.

Для кенсэя оружие – то же самое, что кисточка для художника или перо и чернила для писателя. Меч ли, лук ли – всё это лишь инструменты для выражения красоты и изящности боевых искусств. Мастерство делает кенсэя несравненным воителем, но при этом требует изнурительных тренировок, практики и обучения.

УМЕНИЯ ПУТИ КЕНСЭЯ

Уровень монаха

Умение

- | | |
|----|---|
| 3 | Путь кенсэя (2 оружия) |
| 6 | Единство с клинком, Путь кенсэя (3 оружия) |
| 11 | Заостренный клинок, Путь кенсэя (4 оружия) |
| 17 | Безошибочная точность, Путь кенсэя (5 оружий) |

Путь кенсэя

Если вы выбрали эту традицию на 3 уровне, ваше освоение боевых искусств ведет вас к мастерству использования определенных видов оружия. Этот путь также включает в себя владение ловкими мазками кисти в каллиграфии или живописи. Вы получаете следующие преимущества:

Оружие кенсэя. Выберите два типа оружия в качестве своих оружий кенсэя: одно рукопашное и одно дальнобойное. Любое из этих оружий может быть простым или воинским, у которого нет свойств тяжелое и особое. Длинный лук тоже можно выбрать. Вы получаете владение этими оружием, если у вас его нет. Оружия этих типов становятся монашеским оружием для вас. Многие черты этой традиции работают только с оружием кенсэя. Когда вы достигаете 6, 11 и 17 уровня в этом классе, вы можете выбрать еще один тип оружия - рукопашное или дальнобойное вашим оружием кенсэя, учитывая критерии, приведенные выше.

Ловкое парирование. Если вы делаете безоружный удар в качестве части действия Атака в свой ход и держите рукопашное оружие кенсэя, вы можете использовать его, чтобы защититься. Вы получаете бонус +2 к КД до начала вашего следующего хода, если оружие находится в вашей руке и вы не недееспособны.

Выстрел кенсэя. Бонусным действием в свой ход вы можете сделать свою дальнобойную атаку оружием кенсэя более смертоносной. Когда вы так делаете, любая цель, по которой вы попали дальнобойной атакой, используя оружие кенсэя, получает дополнительно 1к4 урона такого же типа, как у оружия. Вы сохраняете это преимущество до конца текущего хода.

Почему самурай пересек дорогу? ... Теперь спроси «Почему?» ... Хорошо, вот тут шутка: Я кенсэй. Понял? Что? Почему ты не смеешься? Шутка просто отличная, а подача великолепа. Может ты не понял, потому что тупой.



Пьяный мастер часто любит прикидываться дурачком, чтобы принести радость горюющим или чтобы продемонстрировать покорность высокомерным, но вступив в битву, пьяный мастер может быть безумным виртуозным врагом.

УМЕНИЯ ПУТИ ПЬЯНОГО МАСТЕРА

Уровень монаха	Умение
3	Дополнительные владения, Техника пьяницы
6	Пьяная походка
11	Удача пьяницы
17	Опьяняющая ярость

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы получаете владение навыком Выступление, если у вас его еще нет. Ваша техника боевого искусства соединяет боевые тренировки с точностью танцора и выходками шута. Вы также получаете владение инструментами пивовара, если у вас его еще нет.

ТЕХНИКА ПЬЯНИЦЫ

На 3 уровне вы учитесь быстро поворачиваться во время использования Шквала ударов. Когда вы используете Шквал ударов, то получаете все преимущества от Отхода, а ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

ПЬЯНАЯ ПОХОДКА

Начиная с 6 уровня, вы можете двигаться странным, покачивающимся образом. Вы получаете следующие преимущества.

Вскочить на ноги. Когда вы сбиты с ног, вы можете встать, потратив 5 футов движения вместо половины скорости.

Перенаправить атаку. Когда существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией потратить 1 очко ци, чтобы эта атака попала по одному существу по вашему выбору, кроме атакующего, которое вы можете видеть в радиусе 5 футов от себя.

УДАЧА ПЬЯНИЦЫ

Начиная с 11 уровня, удача улыбается вам именно тогда, когда вы готовы провалиться в небытие. Делая проверку способности, бросок атаки или спасбросок с помехой, вы можете использовать 2 очка ци, чтобы отменить помеху на этот бросок.

ОПЬЯНЯЮЩАЯ ЯРОСТЬ

На 17 уровне вы получаете возможность нанести ошеломляющее число атак против группы противников. Когда вы используете Шквал Ударов, вы можете совершить до трех дополнительных атак (до пяти атак Шквала ударов в общем), при условии, что все атаки Шквала ударов должны быть нацелены на разных существ в этом ходу.



Путь кисти. Вы получаете владение инструментами каллиграфа или художника на ваш выбор.

ЕДИНСТВО С КЛИНКОМ

На 6 уровне вы распространяете вашу энергию ци на своё оружие, получая следующие бонусы:

Магическое оружие кенсэя. Ваши атаки оружием кенсэя считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Ловкий удар. Когда вы попадаете по цели оружием кенсэя, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести цели дополнительный урон этим оружием, равный вашей кости Боевых Искусств. Вы можете использовать это умение только один раз за каждый свой ход.

ЗАОСТРЕННЫЙ КЛИНОК

На 11 уровне вы получаете способность пропитывать ваше оружие силой Ци. Бонусным действием, вы можете потратить до 3 очков Ци для того, чтобы одному оружию кенсэя, которое вы держите, бонус к броскам атаки и урона. Бонус равен количеству потраченных очков ци. Бонус длится 1 минуту или до тех пор, пока вы снова не используете эту черту. Эта черта не влияет на магическое оружие, у которого уже есть бонус к броскам атаки и урона.

БЕЗОШИБОЧНАЯ ТОЧНОСТЬ

На 17 уровне ваше мастерство владения оружием достигает таких высот, что ваша точность становится просто невероятной. Если вы промахиваетесь атакой с использованием монашеского оружия в свой ход, вы можете перебросить этот бросок. Вы можете использовать это умение только один раз за каждый свой ход.

ПУТЬ ПЬЯНОГО МАСТЕРА

Путь Пьяного Мастера учит студентов двигаться отрывисто, непредсказуемо, как это делают пьяницы. Пьяный мастер качается, шатаясь на подгибающихся ногах, пытаясь казаться неумелым бойцом, с которым на деле оказывается нелегко справиться. Беспорядочные спотыкания пьяного мастера являются ничем иным, как прекрасно исполненным танцем блокирующих ударов, парирований, выпадов, атак и отступлений.

Путь солнечной души

Монахи Пути солнечной души учатся преобразовать собственную жизненную энергию в обжигающие лучи света. Они учат, что медитация может открыть неукротимый свет, скрытый в душе каждого живого существа.

Умения Пути солнечной души

Уровень монаха	Умение
3	Луч сияющего солнца
6	Удар пылающей дуги
11	Пылающий солнечный взрыв
17	Солнечный щит

Луч сияющего солнца

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы можете метать палящий заряд магического сияния.

Вы получаете дальнюю атаку заклинанием, которую вы можете использовать с действием Атаки. Эта особая атака - это дальнебойная атака заклинанием и имеет дальность 30 футов. Вы получаете владение этой атакой и добавляете свой модификатор Ловкости к броскам атаки и повреждения. Атака наносит повреждения излучением, кубик урона к4. Урон меняется с получением уровней монаха, как указано в столбце Боевых Искусств в таблице Монаха.

Когда вы используете эту специальную атаку в свой ход действием атаки, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить две ещё две подобные дополнительные атаки в качестве бонусного действия.

Когда вы получаете черту Дополнительная Атака, эта особая атака может использоваться вместо любой из атак, которые вы делаете в качестве части действия Атака.

Удар пылающей дуги

На 6 уровне вы получаете способность преобразовывать ваше ци в волны пылающей энергии. Сразу же после использования в свой ход действия Атаки, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы сотворить заклинание *огненные ладони [burning hands]* за бонусное действие.

Вы можете потратить дополнительное очко ци, чтобы сотворить *огненные ладони [burning hands]* более высокого уровня. Каждое дополнительное очко ци поднимает уровень заклинания на 1. Максимальное количество очков ци (2 плюс дополнительные очки), которые могут быть потрачены на заклинание, равно половине ваших уровней монаха.

Пылающий солнечный взрыв

На 11 уровне вы получаете способность создавать шар света, раскрывающийся разрушительным взрывом. Действием вы создаёте шар и метаете его в выбранную точку в радиусе 150 футов, где он в мгновение разрывается смертоносной сферой сияющего света.

Каждое существо, попавшее в 20-футовый радиус сферы, должно успешно пройти спасбросок Телосложения или получить 2к6 урона излучением. Существу не нужно совершать спас-бросок, если оно находится за непрозрачным полным укрытием.

Вы можете увеличить урон сферы, потратив очки ци. Каждое очко, до максимума в 3 очка, увеличивает урон на 2к6.



Солнечный щит

На 17 уровне, вы можете окружить себя сияющей, магической аурой. Вы источаете яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Вы можете погасить или зажечь свет бонусным действием. Если существо попадает по вам во время сияния атакой оружием ближнего боя, вы можете использовать реакцию, чтобы нанести существу урон излучением. Урон излучением равен 5 + ваш модификатор Мудрости.

Так у тебя значит есть эта душа, но ее нельзя увидеть или потрогать. А когда ты умираешь эта невидимая штука покидает твое тело и отправляется в место, которое нельзя увидеть. И вы народ думаете, что это я сумасшедший?





Жить ради клятвы? Это звучит нелепо. Чего ради кто-то идёт на это? Нет ничего плохого в том, чтобы давать обещания, но лишь слабаки их сдерживают.



ПАЛАДИН

ИСТИННАЯ ЦЕННОСТЬ ПАЛАДИНА ИЗМЕРЯЕТСЯ не в побежденных врагах или разворованных подземельях. Она измеряется в спасенных жизнях и сердцах, возвращенных в милосердию и справедливости.

— Истеваль

Паладин являет собой живое воплощение клятвы - обета или присяги, воплощенной в лице святого воина, у которого хватает навыков и целеустремленности довести дело до конца. Некоторые паладины посвящают себя непосредственно защите невинных и распространению правосудия в мире, тогда как другие пытаются достичь этого, покоряя тех, кто дерзнёт встать у них на пути, заставляя их преклониться перед законом.

И хотя в мире нельзя найти паладина, которого можно было бы назвать типичным, некоторая часть из них является узко мыслящими «твори-добро» деятелями, которые не собираются терпеть даже самое малое отклонение от их собственных взглядов. Паладины, которые вступили на путь искателей приключений, впрочем, редко остаются столь непреклонными в своих взглядах, хотя бы чтобы не отдаляться от своих компаньонов.

Вы можете более полно воплотить своего паладина, используя предложенные ниже варианты. Важно помнить, чтоб большинство паладинов не являются роботами. У них тоже возникают сомнения и предвзятости, их также, как и прочих персонажей, посещают противоречивые мысли. Некоторых побуждают внутренние мотивы, которые могут иногда противоречить принципам их клятв.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Слова клятвы паладина предоставляют персонажу цель и устремления или обобщённые намерения, которые преследует паладин. Кроме этого, некоторые паладины движимы личными целями, которые либо совпадают, либо идут вразрез с догматами их клятвы. Паладины, принявшие различные клятвы, могут иметь одинаковые личные цели, различаясь только тем, как они действуют на пути к этим целям, придерживаясь принесённых обетов.

Если ваш персонаж паладин имеет личную цель, она может происходить из какого-то жизненного события и потому может не быть напрямую связана с клятвой.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

к6 Цель

- 1 **Мир.** Вы сражаетесь, чтобы не пришлось будущим поколениям.
- 2 **Месть.** Ваша клятва служит лишь средством, с помощью которого вы собираетесь исправить древнюю несправедливость.
- 3 **Долг.** Вы живёте, чтобы служить тому, чему принесли клятву, и умрёте ради этого.
- 4 **Лидерство.** Вы собираетесь победить в великой битве, о которой барды будут петь, тем самым вы станете примером и вдохновением для других.
- 5 **Вера.** Вы знаете, что ваш путь праведный, ведь иначе боги не направили бы вас по нему.
- 6 **Слава.** Вы приведёте мир в новую великую эру, которая будет отмечена вашим именем.

СИМВОЛ

Паладины осознают влияние символов, и многие из них перенимают или придумывают сами какое-то изобразительное средство, носящее отличительный символ. Ваш символ отражает клятву, которую вы принесли, и сообщает об этом окружающим, товарищам или противникам.

Ваш символ может быть изображён на штандарте, флаге или одежде, которые видны всем. Или он может быть менее очевиден и быть выполнен в виде подвески или безделушки, которую вы носите при себе.

СИМВОЛЫ

к6 Символ

- 1 Дракон, символ вашего благородства в мирное время и свирепости в бою.
- 2 Сжатый кулак, показывающий вашу постоянную готовность сражаться за свои убеждения.
- 3 Поднятая открытая ладонь, демонстрирующая ваше предпочтение дипломатии прежде боя.
- 4 Красное сердце, показывающее миру вашу приверженность справедливости.
- 5 Чёрное сердце, символизирующее, что эмоции вроде жалости не мешают вашей приверженности клятве.
- 6 Немигающее око, означающее, что вы всегда находитесь на страже вашего дела от угроз.

СУПОСТАТ

Их приверженность священной клятве требует от паладинов занимать активную позицию в проведении их ценностей в мир. Такая деятельность естественно ведёт к противостоянию с существами и сущностями, которые противостоят этим ценностям. Среди этих противников, некоторые часто выступают в качестве наиболее мощного или дольше всего противостоящего паладину врага - супостата, чьё присутствие или влияние является постоянным фактором, влияющим на жизнь паладина.

Персонаж паладин может иметь врага, который появился ещё до того, как он стал на этот путь. Либо вы можете стать целью из-за того, что вступив на путь паладина вы немедленно привлекли внимание тех, кто был против этого. Если у вас есть личный супостат, то кто или что это? Кого, среди своих врагов вы считаете наибольшей угрозой в достижении собственных целей?

Супостаты

кб	Супостат
1	Могучий вождь орков, угрожающий уничтожить и растоптать всё, что для вас священо
2	Изверг или небожитель, посланник Внешних Планов, который намеревается развратить или, наоборот, наставить вас на путь искупления, соответственно
3	Дракон, чьи слуги идут по вашему следу
4	Первосвященник, который считает вас запутавшимся глупцом и желающий, чтобы вы оставили свою религию
5	Соперник паладин, обучавшийся вместе с вами, но ставший клятвопреступником и считающий вас виновным в этом
6	Вампир, который поклялся отомстить всем паладинам после того, как был побеждён одним из них

ИСКУШЕНИЕ

Хотя паладины преданы своим клятвам, они всё ещё являются смертными, а потому у них есть недостатки. Многие из них демонстрируют поведение или отношение, не соответствующее их высоким идеалам или их призванию.

Что служит искушением, которому подвергается ваш персонаж и чему он с трудом может противиться?

ИСКУШЕНИЯ

кб	Искушение
1	Гнев. Когда гнев охватывает вас, вы не можете трезво мыслить и боитесь, что можете сделать что-то, о чём позже пожалеете.
2	Гордыня. Ваши дела достойны того, чтобы их заметили, но никто не говорит о них так часто, как вы.
3	Похоть. Вы не можете пройти мимо миловидного личика или хорошенькой улыбки.
4	Зависть. Вы завидуете достижениям некоторых известных личностей и чувствуете себя неполноценно, когда ваши дела не могут сравниться с ними.
5	Отчаяние. Вы считаете силы врагов, которых вам предстоит победить, слишком большими, и, подчас, вы не видите пути к победе.
6	Алчность. Независимо от того, сколько славы и сокровищ вы добыли, этого всегда мало.

СВЯЩЕННЫЕ КЛЯТВЫ

На 3 уровне паладин получает умение Священная Клятва. Следующие клятвы доступны паладинам, помимо приведенных в *Книге игрока*: Клятва Искупления и Клятва Покорения.

КЛЯТВА ИСКУПЛЕНИЯ

Клятва Искупления ставит паладина на тяжёлый путь, требующий от святого воителя использовать силу лишь как самую крайнюю меру. Выбравшие следовать этой клятве верят, что каждый может быть спасён и что путь благожелательности и правосудия доступен каждому. Эти паладины ищут злых существ с надеждой обратиться их к свету, а противников убивают только если это обязательно спасёт чужие жизни. Паладины, идущие этим путём известны как искупители.



Хоть искупители и идеалисты, они не дураки. Искупители знают, что нежить, демоны, дьяволы и другие сверхъестественные угрозы могут быть злыми по своей сути. Против таких врагов паладины, принесшие эту клятву, используют всю ярость своего оружия и заклинаний. И все же искупители молятся, чтобы однажды даже злобные существа нашли своё искупление.

ДОГМАТЫ ИСКУПЛЕНИЯ

Догматы Клятвы Искупления ведут паладина дорогой высоких идеалов мира и правосудия.

Мир. Насилие - это оружие, которое следует применять в крайнем случае. Дипломатия и понимание - путь к долговременному миру.

Невинность. Все приходят в этот мир невинными, и только окружающая среда или влияние темных сил приводит их ко злу. Подав правильный пример и залечив раны глубоко израненного мира, можно вернуть всех на праведный путь.

Терпение. Изменения требуют времени. Тем, кто ходил по пути зла, надо напоминать о честности и истине. Посадив семя праведности в существе, нужно день за днем работать, чтобы оно выжило и проросло.

Мудрость. Твое сердце и разум должны быть чисты, ибо в конце концов тебе придется признать поражение. И хотя каждое существо можно спасти, некоторые зашли так далеко по пути зла, что тебе не остается ничего иного, кроме как закончить их жизнь ради большего блага. Любое такое действие нужно тщательно взвешивать и полностью понимать последствия, но приняв решение, нужно следовать ему, будучи уверенным в справедливости своего пути.

Искушение. Так тебе плохо потому, что ты кое-что сделал, и ты должен сделать что-то, чтобы тебе стало лучше? Почему бы тебе не убить кого-нибудь и не съесть? Мне от этого всегда становится лучше.



Умения Клятвы искупления

Уровень паладина	Умение
3	Заклинания клятвы, Божественный канал
7	Аура стража (10 фт.)
15	Дух защитник
18	Аура стража (30 фт.)
20	Эмиссар искупления

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на уровнях паладина, указанных в таблице Заклинания Клятвы Искупления. Смотрите умение класса Заклинания Клятвы, чтобы узнать, как они работают.

Заклинания Клятвы искупления

Уровень паладина	Заклинания
3	<i>убежище [sanctuary], усыпление [sleep]</i>
5	<i>умиротворение [calm emotions], удержание личности [hold person]</i>
9	<i>контрзаклинание [counterspell], гипнотический узор [hypnotic pattern]</i>
13	<i>Отликуов упругий шар [Otiluke's resilient sphere], каменная кожа [stoneskin]</i>
17	<i>удержание чудовища [hold monster], силовая стена [wall of force]</i>

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы принимаете эту клятву на 3 уровне, вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала.

Посол мира. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наделить свое присутствие божественной силой. Бонусным действием вы даруете себе бонус +5 к проверкам Харизмы (Убеждение) на следующие 10 минут.

Возмездие жестокости. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы дать отпор жестоким врагам. Сразу же после того, как атакующий не далее 30 футов от вас наносит урон атакой существу, отличному от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить атакующего сделать спасбросок Мудрости. При провале атакующий получает столько урона излучением, сколько он нанес урона. При успешном спасброске он получает половину этого урона.

АУРА СТРАЖА

Начиная с 7 уровня, вы можете прикрыть других от вреда ценой собственного здоровья. Когда существо в 10 футах от вас получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы волшебным образом получить этот урон вместо него. Эта черта не переносит никакие другие эффекты, которые могут сопровождать урон и его невозможно уменьшить никаким способом.

На 18 уровне область этой ауры увеличивается до 30 футов.

ДУХ ЗАЩИТНИК

Начиная с 15 уровня, святой дух лечит ваши раны в бою. Вы восполняете хиты в размере 1кб + половина вашего уровня паладина, если в конце вашего хода в бою у вас менее половины ваших хитов и вы не недееспособны.

ЭМИССАР ИСКУПЛЕНИЯ

На 20 уровне вы становитесь аватаром мира, что даёт вам два преимущества:

- Вы получаете сопротивление всему урону, который наносят другие существа (атаками, заклинаниями и другими эффектами)
- Когда существо попадает по вам атакой, оно получает урон излучением, равный половине урона, который вы получите от атаки.

Если вы атакуете существо, творите заклинание на него или наносите урон ему каким-либо другим образом, кроме как при помощи этой черты, ни одно из преимуществ не работает против этого существа, пока вы не завершите длительный отдых.

КЛЯТВА ПОКОРЕНИЯ

Клятва покорения вызывает к паладинам, которые ищут славы в бою и покорения своих врагов. Для этих палладинов недостаточно установить порядок. Они должны уничтожить силы хаоса. Иногда, принявших эту клятву называют рыцарями-тиранами или железными воителями. Они часто объединяются в беспощадные ордена, которые служат богам или философии войны и хорошо организованной мощи.

Некоторые из палладинов заходят так далеко, что связываются с силами Девяти Преисподен [Nine Hells], оценивая главенство закона над торжеством милосердия. У архидьявола Бэла [Bel], военачальника Авернуса [Avernus], есть множество таких палладинов - названных адскими рыцарями - коих он считает своей наиболее верной опорой. Адские рыцари покрывают свои доспехи трофеями, взятыми у падших врагов - зловещее предупреждение любому, кто отважится выступить против них и декретов их владык. Другие палладины этой клятвы часто яростно выступают против них, полагая, что адские рыцари зашли слишком далеко во тьму.

ДОГМАТЫ ПОКОРЕНИЯ

Паладин, который приносит эту клятву, выжигает догматы покорения на своём плече.

Тушите огонь надежды. Не достаточно просто победить врага в бою. Ваша победа должна быть настолько всеобъемлющей, что воля врагов, сражающихся против вас должна быть уничтожена навсегда. От клинка может пасть жизнь. От страха может пасть империя.

Правь железным кулаком. Как только вы покорили что-то, не терпите никакого инакомыслия. Ваше слово - закон. Те, кто подчиняются ему, будут вознаграждены. Ослушавшиеся будут наказаны в пример тем, кто может за ними последовать.

Сила превыше всего. Вы будете править, пока не явится кто-то более сильный. Тогда вы должны стать могущественней и принять вызов или пасть.

Покорение звучит заманчиво. А для этого обязательно выходить из дома? Ведь у меня есть рыбка по имени Сильгар, и ей станет грустно, если я уйду надолго.



Умения Клятвы покорения

Уровень паладина	Умение
3	Заклинания клятвы, Божественный канал
7	Аура покорения (10 фт.)
15	Презрительное возмездие
18	Аура покорения (30 фт.)
20	Непобедимый покоритель

Заклинания клятвы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы на уровнях паладина, указанных в Списке заклинаний клятвы покорения. См. описание черты Священная клятва о том, как работают заклинания клятвы.

Заклинания Клятвы покорения

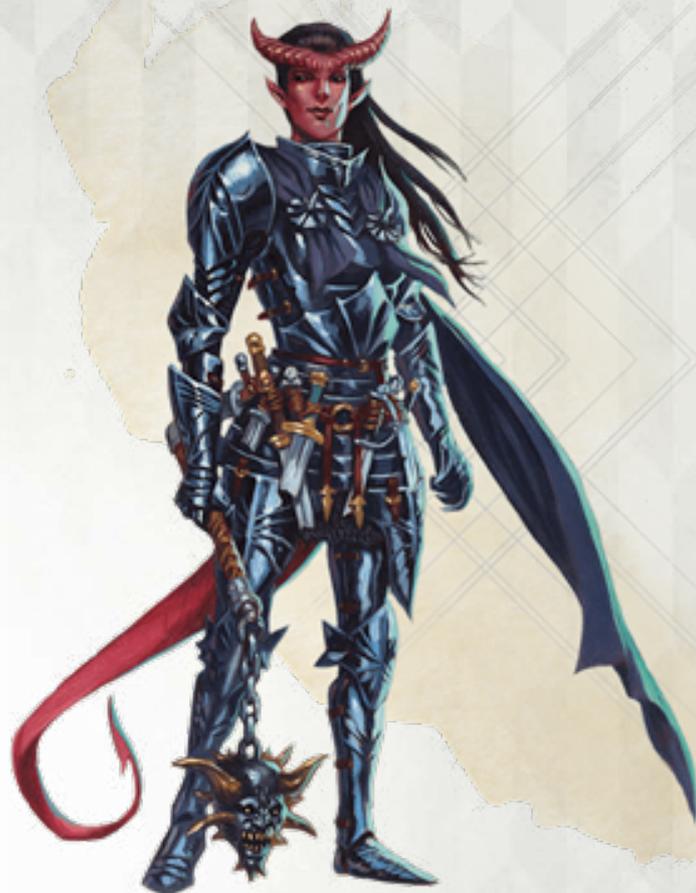
Уровень паладина	Заклинания
3	<i>доспех Агатуса [armor of Agathys], приказ [command]</i>
5	<i>удержание личности [hold person], божественное оружие [spiritual weapon]</i>
9	<i>проклятие [bestow curse], ужас [fear]</i>
13	<i>подчинение зверя [dominate beast], каменная кожа [stoneskin]</i>
17	<i>облако смерти [cloudkill], подчинение личности [dominate person]</i>

Божественный канал

Когда вы принимаете эту клятву на 3 уровне, вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала. См. классовое умение Священная Клятва для описания того, как работает Божественный Канал.

Покоряющее присутствие. Вы можете использовать ваш Божественный Канал, чтобы источать ужасающее присутствие. Действием вы можете заставить каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов пройти спасбросок Мудрости. При провале, существо становится испуганным [frightened] на 1 минуту. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект на себе.

Направленный удар. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наносит удары со сверхъестественной точностью. Когда вы проводите атаку, вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы получить бонус +10 к этому броску. Вы можете выбирать уже после того, как увидите результат броска, но обязаны сделать выбор до того, как МП объявит о попадании или промахе атаки.



Аура покорения

Начиная с 7 уровня вы постоянно излучаете ауру угрозы, пока вы не выведены из строя. Аура распространяется на 10 футов от вас в каждом направлении, но не проходит через полные укрытия [total cover].

Если существо испуганно вами, его скорость падает до 0, пока оно находится в области действия ауры, и существо получает психический урон, равный половине вашего уровня паладина, если начинает свой ход там.

На 18 уровне область этой ауры увеличивается до 30 футов.

Презрительное возмездие

Начиная с 15 уровня, те, кто дерзнут вас ударить, психически караются за свою наглость. Когда существо попадает по вам атакой, это существо получает психический урон, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1), если вы не недееспособны.

Непобедимый покоритель

На 20 уровне вы получаете способность овладевать необычайной воинской удалей. Действием вы можете магически превратиться в аватар покорения, получая следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете сопротивление ко всему урону.
- Когда вы предпринимаете действие Атака в ваш ход, вы можете провести одну дополнительную атаку как часть этого действия.
- Ваши рукопашные атаки оружием наносят критические повреждения при результатах 19 и 20 броска к20.

Как только вы использовали эту черту, вы не можете использовать её вновь пока не совершите продолжительный отдых.

Воры хуже всего. Ненавижу тех, кто трогает мои вещи, когда я не смотрю, особенно, если они потом не кладут вещи туда, откуда взяли.



ПЛУТ

ЛЮДИ ЗАБЫВАЮТ, ЧТО САМ СМЫСЛ СПУСКА В пыльную гробницу - вынести оттуда спрятанные там сокровища. Драки для дураков. Мертвецы не могут потратить свои состояния.

— Барнабас Клинокорез

Когда грубой силой ничего не добиться, или когда магия недоступна или не подходит, на передний план выходят плуты. Их навыки связаны со скрытностью, уловками и обманом, и они могут попасть в неприятности и выпутаться из них способами, которыми не могут воспользоваться другие персонажи.

Некоторые плуты, обратившиеся к приключенчеству, - бывшие преступники, решившие, что лучше уворачиваться от монстров, чем от рук закона. Иные - профессиональные убийцы, находящиеся в поиске прибыльного применения своих талантов между заказами. А другие просто любят мандраж преодоления опасностей, встающих на пути.

В приключениях плуты вероятно будут проявлять смесь явственно осторожного подхода - немногие плуты любят битвы - с неутолимой жадной наживы. В большинстве случаев по мнению плута использование оружия против существа имеет целью не убить это существо, а стать новым владельцем его сокровищ.

Нижеследующие разделы иллюстрируют некоторые аспекты плутовства, вы можете использовать их, чтобы добавить глубины своему персонажу.

ПАГУБНЫЕ ПРИСТРАСТИЯ

Большинство того, что делают плуты, крутится вокруг того, чтобы обрести сокровища и не дать сделать это другим. На пути к таким целям мало что встает кроме того, что многие плуты бывают уведены с этого пути тягой, затуманивающей их мысли, - непреодолимой нуждой, которая должна быть удовлетворена, даже если это рискованно.

Пагубным пристрастием плута может быть обретение физического предмета, что-то, что можно ощутить или испытать, или манера вести себя в определенные моменты. Один плут может быть не способен пройти мимо добычи, сделанной, например, из серебра, даже если эта добыча болтается на шее стражника замка. Другой не может прожить ни дня в городе, не срезав пару кошельков, просто ради практики.

Какому искушению не может не поддаться ваш персонаж-плут, когда представляется такая возможность, даже если это будет означать неприятности для вас и ваших компаньонов?

ПАГУБНЫЕ ПРИСТРАСТИЯ

кб	Пристрастие
1	Большие драгоценные камни
2	Улыбка хорошенького личика
3	Новое кольцо на палец
4	Возможность уязвить чье-то эго
5	Изысканнейшая еда и напитки
6	Добавка в коллекцию экзотических монет

ПРОТИВНИК

Естественно, что тем, кто насаждает закон, суждено вступить в конфликт с теми, кто его нарушает, и редкий плут не фигурирует на хотя бы одном плакате «разыскивается». Помимо этого, сама природа их профессии предполагает, что плуты часто контактируют с криминальными элементами по собственному желанию или ввиду необходимости. Некоторые из таких личностей также могут стать противниками, и разобраться с ними будет сложнее, чем со среднестатистическим членом городской стражи.

Если предыстория вашего персонажа еще не включает подобную личность, вы можете вместе со своим МП придумать причину появления противника в вашей жизни. Возможно, вы уже некоторое время были предметом внимания кого-то, кто планирует использовать вас в своих злобных целях, и о ком вам стало известно только сейчас. Такое происшествие может стать основой будущего приключения.

Есть ли у вашего персонажа-плута противник, который тоже оказался преступником? Если так, как их взаимоотношения влияют на жизнь персонажа?

ПРОТИВНИКИ

кб	Противник
1	Капитан пиратов, на корабле которого вы когда-то служили. То, что вы считаете переменной деятельности, капитан счел бунтом.
2	Шпион, которому вы по незнанию передали неверную информацию, что привело к убийству неверной цели.
3	Глава местной воровской гильдии, который требует, чтобы вы в нее вступили или убирались из города.
4	Арт-коллекционер, который нелегальными путями приобретает шедевры.
5	Скупщик краденого, который использует вас как посланника для организации подпольных встреч и сделок.
6	Владелец незаконной арены боев, где вы когда-то делали ставки.

БЛАГОДЕТЕЛЬ

Не многие плуты добиваются в жизни успеха без чьей-то помощи, а это значит, что в результате они оказываются в большом долгу у такого благодетеля.



Если предыстория вашего персонажа еще не включает подобную личность, то совместно со своим МП вы можете придумать, как благодетель появился в жизни персонажа. Возможно, вам помогло что-то, что сделал для вас благодетель без вашего ведома, и только сейчас вы узнали об этом благодетеле. Кто помог вам в прошлом, знали ли вы об этом тогда, и что вы должны ему в качестве компенсации?

БЛАГОДЕТЕЛИ

кб **Благодетель**

- 1 Контрабандист помог вам избежать поимки, но из-за этого потерял ценный груз. Теперь вы должны ему услугу эквивалентной ценности.
- 2 Король Бездомных много раз скрывал вас от преследования в обмен на ответную помощь в будущем.
- 3 Городской глава однажды помог вам избежать тюрьмы в обмен на информацию о могущественном криминальном боссе.
- 4 Ваши родители использовали все свои сбережения, чтобы выгнать вас из беды в вашей юности, и теперь из-за этого бедствуют.
- 5 Дракон не съел вас, хотя мог, а в обмен вы обещали оставлять для него самые лакомые кусочки в найденных сокровищах.
- 6 Однажды друид помог вам выбраться из затруднительной ситуации; теперь любое случайно встреченное животное может оказаться этим друидом, пришедшим просить об ответной помощи.

ПЛУТОВСКИЕ АРХЕТИПЫ

На 3 уровне плут получает Плутовской архетип. Следующие варианты доступны вашему плуту в дополнение к представленным в *Книге игрока*: Дуэлянт, Комбинатор, Скаут и Сыщик.

ДУЭЛЯНТ

Ваше воинское искусство в равной степени опирается как на мастерство фехтования и скорость, так и на элегантность и харизму. В то время, как некоторые воины - громилы в тяжелых доспехах, ваш метод вести бой больше похож на выступление. Дуэлянты и пираты обычно принадлежат к этому архетипу.

Дуэлянты обычно имеют преимущество в поединках один на один, фехтуя двумя руками и держась на безопасном расстоянии от оппонента.

УМЕНИЯ ДУЭЛЯНТА

Уровень плута	Умение
3	Ловкое маневрирование, Лихая удаль
9	Щегольство
13	Элегантный маневр
17	Мастер дуэлянт

ЛОВКОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Когда вы выбираете этот архетип на 3м уровне, вы узнаете, как наносить удары и сразу же ускользать от контратаки. На протяжении вашего хода, если вы проводите рукопашную атаку в ближнем бою - до конца вашего хода это существо не может совершать спровоцированные атаки против вас.

ЛИХАЯ УДАЛЬ

Начиная с 3го уровня, вы бросаетесь в бой с смело и без колебаний. Вы добавляете свой модификатор Харизмы к результату броска инициативы.

В добавок к этому, вам не требуется более преимущество на броски атаки, для того, чтобы применить Скрытую Атаку, если в пределах пяти футов от вас нет ни одного существа, кроме вашей цели. Все прочие правила для классового умения Подлая Атака применяются к вам как обычно.

ЩЕГОЛЬСТВО

На 9м уровне ваше обаяние становится необычайно привлекательным. Вы можете потратить действие, чтобы провести соревнование вашей Харизмы (Убеждения) против Мудрости (Проницательности) существа. Существо должно слышать вас и понимать ваш язык.

Что такое дуэлянт? Ты дуешь эль или элишь дуэты? Только не говори, что не считаешь это слово забавным¹



¹ Непереводимая игра слов. What's a swashbuckler? Do you swash buckles or buckle swashes? You can't tell me you don't think that word is funny.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо враждебно к вам, оно получает помеху на броски атак по другим целям кроме вас и не может проводить провоцированные атаки не по вам. Этот эффект длится 1 минуту, до того, как ваш союзник не атакует вашу цель, не наложит на неё заклинание или цель не удалится от вас на 60 или более футов.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо не враждебно к вам, оно очаровано вами на 1 минуту. Пока очаровано, оно считает вас дружественным к себе. Этот эффект заканчивается немедленно, если вы или ваши союзники совершают что-то опасное для цели.

ЭЛЕГАНТНЫЙ МАНЕВР

Начиная с 13го уровня, в свой ход вы можете использовать бонусное действие для того, чтобы получить преимущество на следующую проверку Ловкости(Акробатики) или Силы(Атлетики) на протяжении этого хода.

МАСТЕР ДУЭЛЯНТ

Начиная с 17го уровня, ваше мастерство фехтования позволяет вам обратить провал в успех в бою. Если вы промазываете при броске атаки, вы можете выполнить бросок снова с преимуществом. Сделав так, вы сможете использовать эту черту снова только после короткого или длительного отдыха.

КОМБИНАТОР

Вы концентрируете свою деятельность на людях, влиянии на них и их секретах. Многие шпионы, придворные и заговорщики следуют этому архетипу, ведя жизнь, полную интриг. Слова служат вам оружием также часто, как ножи и яды, а секреты и расположение власти придержащих - одни из ваших наиболее ценных сокровищ.

УМЕНИЯ КОМБИНАТОРА

Уровень плута	Умение
3	Интриган, Мастер тактики
9	Проницательный манипулятор
13	Подмена
17	Душа обмана

ИНТРИГАН

Когда Вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение набором маскировки, набором для подделки документов и одним игровым набором на свой выбор. Вы также получаете два языка на свой выбор.

Дополнительно, вы можете безошибочно подражать манере и акценту речи существа, разговор которого вы слышите как минимум одну минуту, что позволяет вам выдавать себя за носителя языка из определённой страны, если вы знаете язык.

МАСТЕР ТАКТИКИ

Начиная с 3 уровня, Вы можете использовать действие Помощи как бонусное действие. Когда вы используете действие Помощи союзнику в атаке существа, цель той атаки может быть в 30 футах от вас, а не в 5 футах, если цель может видеть или слышать вас.



Ой, прошу вас. Если здесь кто-то и великий комбинатор, то это я. А ты великий болван или великий дуралей. Нет, ты!



ПРОНИЦАТЕЛЬНЫЙ МАНИПУЛЯТОР

Начиная с 9 уровня, если вы потратите как минимум 1 минуту наблюдая или взаимодействуя с другим существом вне боя, вы можете точно определить соотношение его возможностей и ваших. Мастер ответит, является ли существо равным, превосходящим или уступающим вам по двум из характеристик на ваш выбор:

- Интеллект
- Мудрость
- Харизма
- Уровень в классе (если таковой имеется)

По усмотрению Мастера, вы также можете раскрыть для себя часть истории существа или одну из его черт характера, если таковые имеются.

ПОДМЕНА

Начиная с 13 уровня, вы можете заставить другое существо получить атаку, предназначенной вам. Когда вы являетесь целью атаки, и в радиусе 5 футов от вас есть существо, дающее вам укрытие от атаки, вы можете потратить Реакцию, перенаправив атаку с вас на это существо.

ДУША ОБМАНА

Начиная с 17го уровня, ваши мысли нельзя прочитывать телепатией или другими средствами, если вы не позволите. Вы можете предоставить ложные мысли, сделав проверку Харизмы (Обмана) против проверки Мудрости (Проницательности) чтеца мыслей.

Неважно, что вы говорите, магия, определяющая ложь, покажет, что вы правдивы, если вы того захотите, и теперь вас нельзя принудить сказать правду с помощью магии.

СКАУТ

Вы обучены скрываться и выживать вдали от городских улиц, что позволяет вам во время экспедиций идти на разведку впереди своих компаньонов. Плуты, выбирающие этот архетип, чувствуют себя как дома в дикой местности и среди варваров и следопытов, и многие Скауты служат глазами и ушами военных отрядов. Налетчик, шпион, охотник за головами - вот лишь некоторые из ролей, которые играют Скауты, бродя по свету.

УМЕНИЯ СКАУТА

Уровень плута	Умение
3	Зачинщик, Выживальщик
9	Превосходная мобильность
13	Мастер засад
17	Внезапный удар

Зачинщик

Начиная с 3-го уровня к вам трудно подобраться во время боя. Вы можете в качестве реакции передвигнуться на расстояние до половины вашей скорости, когда враг заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас. Это передвижение не вызывает провоцированной атаки по вам.

Выживальщик

Когда вы выберете этот архетип на 3-м уровне, вы получаете владение навыками Природа и Выживание, если вы еще не владеете ими. Ваш бонус мастерства удваивается при любых проверках характеристик, совершённых с использованием любого из этих навыков.

Превосходная Мобильность

На 9 уровне ваша скорость увеличивается на 10 футов. Если у вас есть скорость лазания или плавания, это увеличение также относится и к ним.

Мастер Засад

Начиная с 13 уровня вы превосходно руководите засадами и действуете первым в бою.

Вы получаете преимущество на броски инициативы. В дополнение, по существу, по которому вы по первому попадаете в первый раунд боя, становится легче попасть другим; броски атаки по такой цели делаются с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Внезапный удар

Начиная с 17 уровня вы можете наносить удары со смертоносной скоростью. Если в свой ход вы делаете действие Атака, то можете сделать одну дополнительную атаку бонусным действием. К этой дополнительной атаке может применяться Скрытая Атака, даже если вы уже использовали Скрытую Атаку в этот ход, но вы не можете применять Скрытую Атаку против одной и той же цели более одного раза за ход.

Сыщик

Как архетипичному Сыщику, вам нет равных в раскрытии секретов и распутывании тайн. Вы полагаетесь на внимательность к деталям, но также и на отточенные навыки читать истинные намерения других существ по их словам и поведению. Вы превосходно искореняете существ, которые прячутся среди простых людей и охотятся на них, а ваша эрудиция и способность к дедукции прекрасно помогают находить и искоренять скрытое зло.

Умения Сыщика

Уровень плута	Умение
3	Слух на обман, Внимательный взгляд, Проницательный бой
9	Неторопливый взгляд
13	Безошибочный взгляд
17	Взгляд на слабость

Слух на обман

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы вырабатываете талант подмечать ложь. Когда вы делаете проверку Мудрости (Проницательность), чтобы распознать, обманывает ли существо, считайте выпавшие на к20 результаты 7 и ниже за 8.

Внимательный взгляд

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы сделать проверку Мудрости (Восприятие) с целью заметить спрятанное существо или предмет или проверку Интеллекта (Расследование) с целью найти или расшифровать улики.

Проницательный бой

На 3 уровне вы получаете способность распознать тактику врага и выработать ей противодействие. Бонусным действием вы можете сделать проверку Мудрости (Проницательность) против существа, которое вы видите и которое не недееспособно, против проверки Харизмы (Обман) цели. При успехе вы можете использовать Скрытую Атаку против цели даже если у вас нет преимущества на бросок атаки, однако не в случае, если у вас на этот бросок помеха.

Этот эффект длится 1 минуту либо до тех пор, когда вы успешно используете эту способность против другой цели.

Неторопливый взгляд

Начиная с 9 уровня вы получаете преимущество на все проверки Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Расследование), если в данных ход вы перемещаетесь не более чем на половину своей скорости.

Безошибочный взгляд

Начиная с 13 уровня ваши чувства практически невозможно обмануть. Действием вы можете почувствовать наличие иллюзий, перевертышей в их первоначальной форме, и прочей магии, предназначенной для обмана чувств, в пределах 30 футов от себя, если вы в этот момент не ослеплены или не оглушены. Вы чувствуете, что присутствует какой-то направленный на обман чувств эффект, но не знаете, что именно сокрыто или какова его истинная природа.

Вы можете использовать эту черту количество раз, равное модификатору вашей Мудрости (минимум один), и восстанавливаете потраченные использования, сделав длительный отдых.

Взгляд на слабость

На 17 уровне вы учитесь играть на слабостях существа, внимательно изучив его тактику и передвижения. Пока против существа действует ваша способность Проницательный Бой, повреждения от вашей Скрытой Атаки против этого существа увеличиваются на 3кб.

СЛЕДОПЫТ

Я ПРОВОЖУ МНОГО ВРЕМЕНИ ВДАЛИ ОТ цивилизации, держась на границе с ней, чтобы защищать её. Не думай, что из-за того, что я не преклоняю колен перед твоим королём, я не сделал больше для его защиты, чем все его рыцари

—Совеллис

Следопыты являются свободолобивыми странниками и искателями, которые патрулируют край цивилизованных земель, возвращающие обратно обитателей диких земель. Это неблагодарная работа, так как их усилия редко понимаются и почти никогда не вознаграждаются. Однако следопыты продолжают выполнять свои обязанности, никогда не сомневаясь в том, что их работа делает мир более безопасным местом.

Отношения с цивилизацией определяют личность и историю каждого следопыта. Некоторые следопыты видят себя в качестве органов закона, носителями справедливости на переднем краю цивилизации, не отвечающими никаким властителям. Другие - выживальщики, которые избегают цивилизации в целом. Они уничтожают монстров чтобы сохранить себя в безопасности в то время как они путешествуют сквозь нетронутые дикие земли мира. Если их усилия приносят пользу королевствам и другим цивилизованным областям, что они избегают, что ж, пусть так.

Если вы создаёте или играете персонажем - следопытом, следующие разделы предлагают идеи для украшения персонажа и улучшения вашего отыгрыша.

Взгляд на мир

Взгляд следопытов на мир начинается (а иногда и заканчивается) с взглядов этого персонажа на цивилизованных людей и места, где они живут. Отношение некоторых следопытов к цивилизации уходит корнями глубоко в презрение, в то время как другие жалеют людей, которых они поклялись защищать — хотя на поле боя, невозможно заметить разницу между одним следопытом и другим. В самом деле, для тех, кто стал свидетелем того, как действуют следопыты, и кому следопыты помогали, вряд ли имеет значение, почему следопыты делают то, что делают. При этом вряд ли два конкретных следопыта выскажут одинаковое мнение по какому-то вопросу.

Если вы еще не думали о деталях мировоззрения вашего персонажа, подумайте над тем, чтобы выразить их точку зрения на окружающий мир коротким высказыванием (например таким как приведены в таблице ниже). Как это может повлиять на то, как вы себя ведете?

Нельзя странствовать до горизонта, потому что он продолжает удаляться от тебя при этом. Бум! Взрыв мозга тебе устроил? Ведь устроил же?



Взгляды на мир

кб	Взгляд
1	Поселения и города - лучшее место для тех, кто не может выжить самостоятельно.
2	Прогресс цивилизации лучший способ препятствовать хаосу, но развитие должно контролироваться.
3	Поселения и города необходимое зло, но когда дикая природа будет очищена от сверхъестественной угрозы они нам больше не понадобятся.
4	Стены нужны трусам, которые прячутся за ними пока другие делают мир безопаснее.
5	Посещение города не неприятно, но через несколько дней я ощущаю призыв вернуться в дикую местность.
6	Города порождают слабость, изолируя народы от жестоких уроков природы.

Родной край

Все Следопыты, независимо от того, как они взялись за профессию, имеют прочную связь с природным миром и его различными территориями. Для некоторых следопытов дикая природа - родина, где они выросли, либо в результате рождения там либо переезда туда в молодом возрасте. Для других рейнджеров цивилизация изначально была родиной, но дикая природа стала второй родиной.

Придумайте предысторию своего персонажа и решите в какой местности вы чувствуете себя как дома, вне зависимости от того, родились ли вы там. Что говорит эта местность о вашей личности? Влияет ли это на то, какие заклинания вы решили узнать? Повлияла ли ваша жизнь на ваш выбор избранного врага?

Родные края

кб	Родной край
1	Вы патрулировали древний лес, затенённый и поражённый переходами в Царство Теней.
2	В группе кочевников Вы приобрели навыки выживания в пустыне.
3	Ваша ранняя жизнь в Подземье подготовила вас к борьбе с местными порождениями.
4	Вы жили на краю болота, месте поражённым наземными и водными монстрами.
5	Вы выросли среди вершин и нахождение лучшего пути через горы для вас происходит без усилий.
6	Вы забрели далеко на Север и научились защищаться и процветать в мире охваченном льдом.

Заклятый враг

Каждый следопыт начинает с избранным врагом (или двумя). Определение Избранного врага может быть связано с конкретным событием в ранней жизни персонажа, или это может быть полностью Ваш выбор.



Что побудило Вашего персонажа выбрать конкретного врага? Выбор был сделан из-за традиции или любопытства, или у вас поселилась обида?

ЗАКЛЯТЫЕ ВРАГИ

к6	Враг
1	Вы стремитесь отомстить от имени природы за великие преступления, совершенные Вашим врагом.
2	Ваши предки или предшественники сражались с этими существами, и Вы тоже.
3	Вы не имеете вражды к своему врагу. Вы следите за такими существами, как охотник выслеживает дикого зверя.
4	Вы находите своего врага увлекательным, и Вы собираете книги сказок и истории о нем.
5	Вы собираете небольшие сувениры с ваших павших, чтобы напомнить вам о каждом убийстве.
6	Вы уважаете своего избранного врага и считаете свои битвы с ним проверкой своих навыков.

АРХЕТИПЫ СЛЕДОПЫТА

На 3-м уровне следопыт получает доступ к Архетипам следопыта. В дополнение к тем, которые предлагаются в *Книге игрока* следопыту доступны следующие варианты: Странник горизонта, Сумрачный охотник, или Убийца монстров.

СТРАННИК ГОРИЗОНТА

Странники Горизонта охраняют мир от угроз, которые исходят от других планов или которые стремятся разрушить мир с помощью потусторонней магии. Они ищут планарные порталы и следят за ними, углубляясь на Внутренние и Внешние Планы по мере необходимости, чтобы преследовать своих врагов. Эти следопыты также являются друзьями любых сил в мультивселенной — особенно добрых Драконов, Фей и Элементалей — которые работают, чтобы сохранить жизнь и порядок на Планах.

УМЕНИЯ СТРАННИКА ГОРИЗОНТА

Уровень следопыта	Умение
3	Магия Странников горизонта, Обнаружить портал, Планарный воин (1к8)
7	Эфирный шаг
11	Далёкий удар, Планарный воин (2к8)
15	Спектральная защита

МАГИЯ СТРАННИКОВ ГОРИЗОНТА

Начиная с 3-го уровня, вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице заклинаний Странника горизонта. Заклинание считается как заклинание следопыта для вас, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

МАГИЯ СТРАННИКОВ ГОРИЗОНТА

Уровень следопыта	Заклинание
3	<i>защита от добра и зла</i> [protection from evil and good]
5	<i>туманный шаг</i> [misty step]
9	<i>ускорение</i> [haste]
13	<i>изгнание</i> [banishment]
17	круг телепортации [teleportation circle]

ОБНАРУЖИТЬ ПОРТАЛ

На 3-м уровне Вы получаете возможность волшебным образом ощутить присутствие планарного портала. Действием, Вы можете определить расстояние и направление до ближайшего планарного портала в пределах 1 мили от Вас.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Примеры планарных порталов см. в разделе "Планарные путешествия" « глава 2 Руководства Мастера Подземелий.

ПЛАНАРНЫЙ ВОИН

На 3-м уровне вы учитесь использовать энергию мультивселенной, чтобы усиливать Ваши атаки.

Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. В следующий раз, когда вы попадете по этому существу оружием на этом ходу, все повреждения, нанесенные атакой становятся повреждениями Силовым полем, и существо получает дополнительный урон 1к8 Силовым полем. Когда вы достигаете 11-го уровня в этом классе, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Эфирный шаг

На 7-м уровне вы осваиваете хождение по Эфирному Плану. В качестве бонусного действия, вы можете сотворить заклинание эфирность [ethereality], не тратя ячейку заклинания, но заклинание заканчивается в конце текущего хода.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Далёкий удар

На 11-м уровне вы получаете возможность проходить между планами в мгновение ока. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете телепортироваться не более чем на 10 футов перед каждой атакой в неизвестное пространство, которое вы можете видеть.

Если вы атакуете, по крайней мере, двух различных существ за действие, вы можете тем же действием сделать одну дополнительную атаку против третьего существа.

Спектральная защита

На 15 уровне ваша способность перемещаться между планами позволяет скользить через планарные границы, чтобы уменьшать вред, наносимый вам во время боя. Когда вы получаете урон от атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы дать себе сопротивление для всех повреждений от этой атаки на этот ход.

Сумрачный охотник

Сумрачные охотники ощущают себя дома в самых тёмных местах: глубоко под землёй, в мрачных переулках, первобытных лесах и везде где свет тускнеет. Большинство народов попадая в такие места ощущают беспокойство, но Сумрачный охотник смело следует во тьму, стремясь устранить угрозы, прежде чем они попадут в открытый мир. Такие следопыты обычно встречаются в Подземье, но они последуют в любое место, где зло скрывается в тенях.

Умения Сумрачного охотника

Уровень следопыта	Умение
3	Магия Сумрачного охотника, Угроза из засады, Теневой взор
7	Железный разум
11	Охотничья ярость
15	Теневое уклонение

Магия Сумрачного охотника

Начиная с 3-го уровня, вы узнаете дополнительные заклинания, когда достигаете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице заклинаний Сумрачный охотник. Заклинания считаются заклинаниями Следопыта для вас, но они не учитываются при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

Заклинания Сумрачного охотника

Уровень следопыта	Заклинание
3	маскировка [disguise self]
5	трюк с верёвкой [rope trick]
9	ужас [fear]
13	высшая невидимость [greater invisibility]
17	притворство [seeming]

Ты скрываешься в темноте? Ты же знаешь, что кроме людей практически все видит в темноте? Мы все тебя видим. Ходение на цыпочках не сделает тебя невидимым.



Угроза из засады

На 3 уровне вы овладеваете мастерством засад. Вы можете добавить бонус к броску инициативы равный вашему модификатору Мудрости.

В начале первого хода боя Ваша скорость хода увеличивается на 10 футов до конца этого хода. Если Вы используете действие Атаки в этот ход вы можете сделать одну дополнительную атаку оружием, как часть этого действия. Если эта атака попадает, цель получает дополнительно 1d8 урона, такого же типа, что и урон оружия.

Теневой взор

На 3 уровне вы получаете Тёмное зрение 60 футов. Если вы имеете Тёмное зрение от Вашей расы его дистанция увеличивается на 30 футов.

Вы также сведущи в уклонении от существ, которые полагаются на Тёмное зрение. Находясь во тьме, вы невидимы для любого существа, полагающегося на Тёмное зрение, чтобы увидеть вас в этой темноте.

Железный разум

К 7-му уровню, вы отточили технику сопротивления ментальным способностям вашей добычи. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если у вас уже есть это владение, вы вместо этого можете получить владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

Охотничья ярость

На 11-м уровне вы научились атаковать с такой неожиданной скоростью, что сможете превратить промах в очередной удар. Один раз в каждый из своих ходов когда вы промахиваетесь атакой оружием вы можете сделать еще одну атаку оружием как часть того же действия.

Теневое уклонение

Начиная с 15-го уровня, Вы можете уклоняться непредвиденными способами, окружая себя пучками теней. Всякий раз, когда существо совершает атаку против вас и не имеет преимуществ на броске, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы наложить на него помеху. Эту особенность необходимо использовать до того, как будет известен результат атаки.

УБИЙЦА МОНСТРОВ

Вы посвятили себя охоте на существ ночи и обладателей мрачной магии. Убийца монстров ищет вампиров, драконов, злых фей, извергов и другие магические угрозы. Обученные сверхъестественным приемам побеждать таких монстров, убийцы являются экспертами в обнаружении и уничтожении могущественных мистических врагов.

УМЕНИЯ УБИЙЦЫ МОНСТРОВ

Уровень следопыта	Умение
3	Магия Убийцы монстров, Охотничьи чувства, Добыча убийцы
7	Сверхъестественная защита
11	Враг заклинателя
15	Контратака убийцы

МАГИЯ УБИЙЦЫ МОНСТРОВ

Начиная с 3-го уровня, Вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Заклинания Убийца монстров. Заклинание считается для вас заклинанием следопыта, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

ЗАКЛИНАНИЯ УБИЙЦЫ МОНСТРОВ

Уровень следопыта	Заклинание
3	<i>защита от добра и зла [protection from evil and good]</i>
5	<i>область истины [zone of truth]</i>
9	<i>магический круг [magic circle]</i>
13	<i>изгнание [banishment]</i>
17	<i>удержание чудовища [hold monster]</i>

ОХОТНИЧЬИ ЧУВСТВА

На 3-м уровне вы получаете способность оценить существо и определить, как лучше всего навредить ему. Действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Вы сразу узнаете, имеет ли существо какие-либо иммунитеты, сопротивления или уязвимости, и какие они. Если существо скрыто от магии прорицания, то вы чувствуете, что у него нет иммунитетов, сопротивлений или уязвимостей.

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

ДОБЫЧА УБИЙЦЫ

Начиная с 3-го уровня, вы можете сфокусировать свой гнев на одном враге, увеличивая урон, который вы наносите ему. В качестве бонусного действия, вы выбираете одно существо, которое можете видеть в пределах 60 футов от вас как цель этого умения. Каждый ход, когда вы первый раз попали в эту цель атакой оружием, она получает дополнительный урон 1кб от оружия.

Это преимущество действует до завершения короткого или длительного отдыха. Оно заканчивается раньше, если вы выбираете другое существо.



Я монстр. Ты попытаешься убить меня? Не думаю. Иди поубивай каких-нибудь гоблинов или типа того. Хотя если подумай, гоблины – не монстры, они – народ. Так что, может быть, тебе стоит называть себя убийцей народов.



СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА

На 7-м уровне вы получаете дополнительную устойчивость против нападений вашей добычи на ваш ум и тело. Всякий раз, когда цель Добычи убийцы заставляет вас пройти спасбросок или когда вы делаете проверку способности, чтобы перестать быть схваченным этой целью - добавьте 1кб к броску.

ВРАГ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На 11-м уровне, вы получаете способность разрушать чужую магию. Когда Вы видите существо, накладывающее заклинание или телепортирующееся в пределах 60 футов от Вас, Вы можете использовать реакцию, чтобы попытаться магически помешать ей. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сложности Ваших заклинаний, иначе заклинание или телепортация терпит неудачу.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

КОНТРАТАКА УБИЙЦЫ

На 15 уровне Вы получаете возможность контратаковать, когда Ваша жертва пытается навредить Вам. Если цель Добычи Убийцы заставляет Вас сделать спасбросок, то Вы можете использовать реакцию, чтобы сделать одну атаку оружием по Добыче. Вы делаете эту атаку непосредственно перед выполнением спасброска. Если атака попадает, Вы автоматически проходите спасбросок, в дополнение к обычным эффектам атаки.

Божественное? Тайное? Какая разница, откуда приходит волшебство? Либо оно у вас есть, либо нет. К счастью, у меня его предостаточно.



ЧАРОДЕЙ

ПРАКТИКА И УЧЕБА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ. ИСТИННАЯ сила - это право первородства.

— Хеннет, отпрыск Тиамат

Когда, во время нужды, дело доходит до демонстрации своих способностей, чародеям это даётся легче по сравнению с другими персонажами. Их сила не только находится внутри них, но и, вероятно, требует определенных усилий, чтобы сдержать её. Каждый чародей рождается со своей ролью или сталкивается с ней по космической случайности. В отличие от других персонажей, которые должны активно учиться, развивать и исследовать свои таланты, чародеям их сила дается просто так.

Поскольку мысль об от рождения магическом существе, путешествующем среди них, чародеи имеют тенденцию вызывать в других недоверие и подозрительность. Тем не менее, многие чародеи преуспевают в преодолении этих предрассудков через деяния, которые приносят пользу их менее одаренным современникам.

Чародеи часто определяют события, происходящие во проявление их силы. Для тех, кто получает её по праву рождения, это проявление - повод для празднования. Другие чародеи становятся изгоями, изгнанные из своих домов после внезапного, страшного проявления своих способностей.

Игра персонажем-чародеем может быть настолько же приятной, насколько и сложной. В следующих разделах предлагаются рекомендации о том, как сформировать и персонализировать вашего персонажа.

Источник магии

Некоторые чародеи понимают, откуда исходит их сила, основываясь на том, как проявляются их способности. Другие могут только догадываться, так как их силы появляются безо всякой причины.

Знает ли ваш персонаж источник вашей магической силы? Связано ли это с каким-то дальним родственником, космическим событием или это просто случайность? Если ваш чародей не знает, откуда взялась его сила, ваш Мастер, когда это важно для сюжета компании, может использовать эту таблицу (или выбрать источник) и рассказать эту информацию вам.

Источник магии

кб Источник

- 1 Ваша сила возникает из родословной вашей семьи. Вы связаны с каким-то могущественным существом, или вы унаследовали благословение или проклятие.
- 2 Вы - реинкарнация существа из другого плана существования.
- 3 Могущественная сущность пришла в мир. Его магия изменила вас.
- 4 Ваше рождение было предсказано в древнем тексте, предсказание также гласит, вы рождены, чтобы использовать свою силу для ужасных целей.
- 5 Вы являетесь продуктом поколений тщательного, селективного размножения.
- 6 Вы искусственно созданы алхимиком.

РЕАКЦИЯ

Когда в мире появляется новый чародей, при рождении, либо позже, его сила проявляется, последствия этого события сильно зависят от того, как его свидетели реагируют на то, что они видели.

Когда проявились силы вашего чародея, как на это отреагировал окружающий вас мир? Другие люди вас поддерживали, боялись или ни то ни другое?

РЕАКЦИИ

кб Реакция

- 1 Окружающих вас думают, сто ваши силы - великое благо, и вы должны использовать их в служении своей общине.
- 2 Проявление ваших сил привело к разрушениям и даже смерти, и к вам относятся как к преступнику.
- 3 Ваши соседи ненавидят вас и боятся вашей силы, что заставляет их избегать вас.
- 4 На вас обратил внимание зловещий культ, который планирует использовать ваши способности.
- 5 Люди вокруг вас верят, что ваши силы - это проклятие, наложенное на вашу семью за прошлые преступления.
- 6 Считается, что ваши силы связаны с древним родом безумных королей, правление которых предположительно закончилось кровавым восстанием более века назад.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ МЕТКА

В обычное время чародей почти неотличим от обычного человека; только когда он начинает использовать свой дар, чародей раскрывают свою истинную природу. Тем не менее, у большинства чародеев есть малозаметная, но выдающаяся физическая особенность, которая отличает их от других людей.

Если у вашего чародея есть сверхъестественная метка, она может быть легко спрятана, или вы можете гордиться ею, постоянно выставляя её на показ.



СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ МЕТКИ

кб Метки

- 1 У ваших глаз необычный цвет, например красный.
- 2 У вас есть дополнительный палец на одной ноге.
- 3 Одно ваше ухо заметно больше другого.
- 4 Ваши волосы растут с невероятной скоростью.
- 5 Вы много раз морщите свой нос, пока жуете.
- 6 Раз в день на вашей шее появляются красные пятна, и через час исчезают.

ПРИЗНАК ЧАРОДЕЯ

Как хорошо известно в мире, некоторые чародеи лучше других контролируют свое коловство. Иногда дикое проявление магии исходит от чародея, который накладывает заклинание. Но даже когда заклинание проходит, как и планировалось, акт сотворения заклинания часто сопровождается неким признаком, который дает понять, откуда взялась эта магическая энергия.

Когда ваш персонаж-чародей накладывает заклинание, проявляются ли признаки чародея? Связан ли этот знак с вашим происхождением другим аспектом того, кто вы есть, или этот знак - случайное явление?

ПРИЗНАКИ ЧАРОДЕЯ

кб Признак

- 1 Вы произносите вербальные компоненты ваших заклинаний гулким голосом титана.
- 2 На мгновение, после того как вы произнесете заклинание, окружающая вас область становится темной и мрачной.
- 3 Вы обильно потеете при произнесении заклинания и в течение нескольких секунд после этого.
- 4 Всякий раз, когда вы вызываете заклинание, ваши волосы и одежда кратковременно развеваются, словно на ветру.
- 5 Если вы стоите, когда произносите заклинание, вы поднимаетесь на шесть дюймов в воздух и недолго левитируете.
- 6 Иллюзорное синее пламя появляется вокруг вашей головы, когда вы начинаете сотворять заклинание, а затем внезапно исчезает.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ

На 1-м уровне чародей получает умение Происхождение чародея. В дополнение к тем, что описаны в *Книге игрока*, вам доступны следующие варианты: Божественная душа, Теневая магия и Штормовое коловство.

БОЖЕСТВЕННАЯ ДУША

Иногда искра магии, питающая чародея, исходит от божественного начала, мерцающего в душе. Наличие такой благословенной души является признаком того, что ваша врожденная магия может исходить из далекой, но могущественной семейной связи с божественным существом. Возможно, ваш предок был ангелом, превращенный в смертного и посланный сражаться во имя своего бога. Или ваше рождение может быть предрешиено древним пророчеством, что делает из вас слугителя богов или избранным сосудом божественной магии.

Традиционная религиозная иерархия часто видит в божественных душах угрозу из-за их природного магнетизма. Эти чародеи, повелевая силой богов, могут подорвать существующий строй и заявить, что они напрямую связаны с божеством.

В некоторых культурах, только тот, кто обладает божественной душой, может стать священнослужителем. На таких землях, духовенство, как правило, является наследным и передается из поколения в поколение в виде нескольких избранных семей или кланов.

УМЕНИЯ БОЖЕСТВЕННОЙ ДУШИ

Уровень чародея	Умение
1	Божественная магия, Любимчик богов
6	Усиленное лечение
14	Крылья из другого мира
18	Неземное восстановление

БОЖЕСТВЕННАЯ МАГИЯ

Ваша связь с божеством позволяет вам изучать заклинания из класса жреца. Когда ваша особенность Использование заклинаний позволяет вам изучить или заменить заговор чародея или заклинание чародея 1-го уровня или выше, вы можете выбрать новое заклинание из списка заклинаний жреца или списка заклинаний чародея. Вы должны соблюдать все остальные ограничения при выборе заклинания, но это заклинание для вас становится заклинанием чародея.

Кроме того, выберите склонность к источнику вашей божественной силы: добро, зло, закон, хаос или нейтралитет. Вы изучаете дополнительное заклинание, основанное на этой склонности, как показано ниже. Это заклинание для вас становится заклинанием чародея, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний чародея. Если вы позже замените это заклинание, вы должны заменить его заклинанием из списка заклинаний жреца.

Склонность	Заклинание
Добро	<i>лечение ран [cure wounds]</i>
Зло	<i>нанесение ран [inflict wounds]</i>
Закон	<i>благословение [bless]</i>
Хаос	<i>порча [bane]</i>
Нейтралитет	<i>защита от добра и зла [protection from evil and good]</i>

ЛЮБИМЧИК БОГОВ

Начиная с 1-го уровня, божественная сила охраняет вашу судьбу. Если вы проваливаете спасбросок или промахиваетесь броском атаки, вы можете бросить 2к4 и добавить его к значению на кубике, возможно, изменив результат. После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

УСИЛЕННОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Начиная с 6-го уровня, божественная энергия, проходящая через вас, может усилить лечащие заклинания. Всякий раз, когда вы или союзник в пределах 5 футов от вас бросаете кубики, чтобы определить количество хитов, которое восстанавливается заклинанием, вы можете потратить 1 единицу чародейства чтобы один раз перебросить любое количество кубиков, при условии, что вы не недееспособны. Вы можете использовать эту особенность только один раз за ход.

КРЫЛЬЯ ИЗ ДРУГОГО МИРА

Начиная с 14-го уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы расправить пару спектральных крыльев за спиной. Пока крылья находятся там, вы получаете скорость полёта 30 футов. Крылья не рассеиваются до тех пор, пока вы не недееспособны, не умрете или не отключите в качестве бонусного действия.

Склонность, которую вы выбрали для своей особенности Божественная магия, определяет внешний вид спектральных крыльев: крылья орла для добра или закона, крылья летучих мыши для зла или хаоса и крылья стрекозы для нейтралитета.

НЕЗЕМНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На 18-м уровне вы получаете возможность перенести серьёзнейшие повреждения. В качестве бонусного действия вы можете восстановить половину своих максимальных хитов в случае, если у вас осталось меньше половины хитов.

Почему у большинства небесных существ птичьи крылья, а у inferнальных существ крылья летучей мыши? Это кажется деспотичным. Должен быть ангел с крыльями летучей мыши!



После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ТЕНЕВАЯ МАГИЯ

Вы - существо тени, потому что ваша врожденная магия исходит из самого Царства теней. Вы могли бы проследить свою родословную до сущности из этого места, или, возможно, вы подверглись воздействию её беспощадной энергии и трансформированы ею.

Сила теневой магии накладывает странный покров на ваш внешний вид. Искра жизни, которая поддерживает вас приглушена, как будто она изо всех сил пытается противостоять тёмной энергии, которая проникает в вашу душу. Вы можете самостоятельно выбрать причуду для вашего персонажа или определить её случайным образом по таблице Причуды теневых чародеев.

ПРИЧУДЫ ТЕНЕВЫХ ЧАРОДЕЕВ

кб	Причуда
1	Вы всегда холодны на ощупь.
2	Когда вы спите, кажется, что вы не дышите (хотя вы все равно должны дышать, чтобы жить).
3	Вы почти не истекаете кровью, даже когда получили тяжёлые ранения.
4	Ваше сердце бьётся один раз в минуту. Это событие иногда вас удивляет.
5	У вас есть проблема с тем, чтобы вспомнить, что к живым существам и трупам следует относиться по-разному.
6	Вы моргнули. Один раз. На прошлой неделе.

УМЕНИЯ ТЕНЕВОЙ МАГИИ

Уровень чародея	Умение
1	Глаза тьмы, Сила могилы
3	Глаза тьмы (тьма)
6	Гончая дурного знаменья
14	Хождение сквозь тени
18	Мрачная форма

ГЛАЗА ТЬМЫ

Начиная с 1-го уровня, вы получаете тёмное зрение радиусом 120 футов.

Когда вы достигаете 3-го уровня в этом классе, вы изучаете заклинание *тьма [darkness]*, которое не учитывается при подсчете известных вам заклинаний чародея. Кроме того, вы можете сотворить его, потратив 2 единицы чародейства или потратив слот заклинания. Если вы сотворяете его с использованием единиц чародейства, вы можете видеть сквозь эту тьму, созданную заклинанием.

СИЛА МОГИЛЫ

Начиная с 1-го уровня, ваше существование в сумеречном состоянии между жизнью и смертью затрудняет ваше поражение. Когда урон уменьшает ваши хиты до 0, вы можете сделать спасбросок Харизмы (Сл 5 + полученный урон). В случае успеха вы остаётесь с 1 хитом, вместо того чтобы упасть без сознания. Вы не можете использовать эту особенность, если ваши хиты уменьшены до 0 от урона излучением или уроном от критического удара.

После успешного спасброска вы не сможете использовать эту особенность еще раз, пока не закончите продолжительный отдых.

ГОНЧАЯ ДУРНОГО ЗНАМЕНИЯ

На 6-м уровне вы получаете возможность вызывать воющее существо тьмы, чтобы преследовать своих врагов. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы магически вызвать гончую дурного знамения, нацеливая её на одно существо, которое вы можете видеть в радиусе 120 футов от вас. Гончая использует параметры лютого волка (см. Бестиарий или приложение С в Книге игрока), со следующими изменениями:

- Гончая Среднего размера, не Большого, и она считается чудовищем, а не зверем.
- Она появляется с количеством временных хитов, равных половине вашего уровня чародея.
- Она может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Гончая получает 5 урона силовым полем, если она завершает свой ход внутри объекта.
- В начале своего хода гончая автоматически узнает местоположение своей цели. Если она была спрятанной, то перестает быть спрятанной от гончей.

Гончая появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в радиусе 30 футов от цели. Сделайте проверку инициативы для гончей. В свой ход, она может двигаться только к своей цели по самому прямому маршруту, и она может использовать свое действие только для атаки своей цели. Гончая может совершать провоцированные атаки, но только против своей цели. Кроме того, в то время как гончая находится в пределах 5 футов от цели, цель имеет помеху на спасброски против любого заклинания, которое вы накладываете. Гончая исчезает, если её хиты уменьшаются до 0, если хиты её цели уменьшены до 0 или спустя 5 минут.

ХОЖДЕНИЕ ПО ТЕНЯМ

На 14-м уровне вы получаете способность переходить из одной тени в другую. Когда вы находитесь в тусклом свете или темноте, в качестве бонусного действия, вы можете волшебным образом телепортироваться на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть, которое также находится в тусклом свете или темноте.

Иногда я уничтожаю свою тень, когда вижу её, потому что я думаю, что это другой бехолдер.



МРАЧНАЯ ФОРМА

Начиная с 18-го уровня, вы можете в качестве бонусного действия потратить 6 единиц чародейства, чтобы волшебным образом превратить себя в теневую форму. В этой форме вы получаете сопротивление всему урону, кроме урона силовым полем и излучением, и вы можете перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете 5 урона силовым полем, если завершаете свой ход внутри объекта.

Вы остаетесь в этой форме на 1 минуту. Эффект заканчивается раньше, если вы недееспособны, если вы умираете или если вы отмените его в качестве бонусного действия.

ШТОРМОВАЯ КОЛДОВСТВО

Ваша врожденная магия исходит от силы стихии воздуха. Многие с этой силой могут отследить свою магию до около-смертельного опыта, вызванного Великим Дождём, но, возможно, вы родились во время бушующего шторма, настолько сильного, что народ всё ещё рассказывает истории о нем, или ваша родословная может включать влияние могущественных воздушных существ, таких как джинн. В любом случае штормовая магия пронизывает само ваше существование.

Штормовые чародеи - бесценные члены экипажа корабля. Их магия позволяет им контролировать ветер и погоду в непосредственной близости от себя. Их способности также полезны в отражении нападений сахагинов, пиратов и других водных угроз.

УМЕНИЯ ШТОРМОВОГО КОЛДОВСТВА

Уровень чародея	Умение
1	Уста ветра, Бурная магия
2	Сердце шторма, Управление штормом
14	Ярость шторма
18	Душа ветра

УСТА ВЕТРА

Тайная магия, которой вы повелеваете, наполняется стихией воздуха. Вы можете говорить, читать и писать на Первичном. Знание этого языка позволяет понимать и быть понятым теми, кто говорит на его диалектах: Акван, Ауран, Игнан и Терран.

БУРНАЯ МАГИЯ

Начиная с 1-го уровня, вы можете в свой ход использовать бонусное действие, чтобы заставить завихряющиеся порывы элементарного ветра на мгновение окружить вас прямо перед тем или прямо после того, как вы сотворите заклинание 1го уровня или выше. Это позволяет вам отлететь на расстояние до 10 футов, не провоцируя атак по возможности.

СЕРДЦЕ ШТОРМА

На 6-м уровне вы получаете сопротивление к электричеству и звуку. Кроме того, всякий раз, когда вы начинаете творить заклинание 1-го уровня или выше, которое наносит урон электричеством или звуком, из вас выплёскивается магия шторма. Этот всплеск направлен в существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 10 футов от себя, и наносит урон электричеством или звуком (выбирайте каждый раз, когда эта способность активируется), равный половине вашего уровня чародея.

УПРАВЛЕНИЕ ШТОРМОМ

На 6-м уровне вы получаете возможность контролировать погоду вокруг вас.

Если идет дождь, вы можете использовать действие, чтобы дождь прекратился в сфере с радиусом 20 футов, с центром на вас. Вы можете закончить этот эффект в качестве бонусного действия.

Если ветрено, вы можете каждый раунд использовать бонусное действие, чтобы выбрать направление ветра в сфере с радиусом 100 футов, с центром на вас. Ветер дует в этом направлении до конца вашего следующего хода. Эта особенность не изменяет скорость ветра.

ЯРОСТЬ ШТОРМА

Начиная с 14-го уровня, когда по вам попадают рукопашной атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нанести атакующему урон электричеством. Урон равен вашему уровню чародея. Атакующий должен также сделать спасбросок Силы против вашей Сл спасброска от заклинаний. При провале атакующего отталкивают по прямой линии на расстояние до 20 футов от вас.

ДУША ВЕТРА

На 18-м уровне вы получаете иммунитет к урону электричеством и звуком.

Вы также получаете магическую скорость полета 60 футов. В качестве действия вы можете уменьшить скорость полета до 30 футов на 1 час и выбрать несколько существ в пределах 30 футов от себя, их количество равно 3 + ваш модификатор Харизмы. Выбранные существа получают магическую скорость полета 30 футов на 1 час. Как только вы уменьшите скорость полета таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Что это с людьми и погодой? Это просто небо плачет и кричит, потому что так далеко от меня.



ПРИЛОЖЕНИЕ С: ИГРОВАЯ РАСА

ТОРТА

*Я рыбу большую поймал.
Хорошего друга ищу теперь
Трапезу чтоб разделить*

— Тортаское Хайку

То, что многие Тортлы считают просто жизнью, другие могут назвать жизнью полной приключений. Тортлы рождаются вблизи песчаных пляжей, но как только они учатся ходить на двух ногах, они становятся кочующими приспособленцами, жаждущими исследовать дикую местность, пережить множество чудес, проверить собственные навыки в деле, и завести новых знакомых.

ЖИЗНЬ ТОРТА

Торта вылупляется из толстой скорлупы яйца и первые несколько недель ползает на четвереньках. Его родители, старые, на пороге смерти, проводят то немногое время что у них осталось, рассказывая истории своим отпрыскам. В течении года, молодой торта становится сиротой, но не ранее чем начнет говорить и сможет позаботиться о себе.

Молодой торта и его братья и сестры наследуют все инструменты, оружие и подарки, оставленные их родителями. Ожидается, что каждый молодой торта позаботится о себе. Он покидает место своего рождения и находит свой уголок в глуши, где охотится, ловит рыбу и обитает. С каждым годом торта оттачивает свои навыки. Он заключает дружбу с соседями также уважая их уединение. В какой-то момент, торта чувствует почти несдерживаемое желание уйти из дома и путешествовать в дальние страны и увидеть мир. Он собирает все свои вещи и отправляется в странствие, возвращаясь месяцы или годы спустя с историями о своих приключениях и новыми навыками.

Когда торта чувствует надвигающуюся смерть он находит себе пару и продолжает свой род. Тортлы откладывают яйца (количеством от одного до дюжины) в крепком обиталище, обложенной каменными стенами которую легко охранять. Если такой кладки нет, они строят ее. Родители посвящают остаток жизни охране кладки, защищая отпрысков, и посвящая время передаче знаний прежде чем умереть. Когда дети становятся достаточно взрослыми чтобы покинуть кладку они возьмут оружие и инструменты, оставшиеся от родителей и останутся сами по себе.

УБЕЖДЕНИЯ

У тортлов нет своего пантеона богов, но они зачастую поклоняются богам других рас. Это не редкость для тортла слышать истории или легенды, связанные с богом и решить поклоняться этому божеству. В Забытых Королевствах, тортлы особенно привержены Эльдату, Гонда, Латандеру, Саврасу, Селунэ и Тиморы. В Грейхоке, они склоняются к Селестиан, Фарлангуну, Пелору, Фолтусу и Св. Кутберту. Тортлы зачастую избирают Богов Добра в Саге о Копье и Верховных Владык в Эберроне. Среди нечеловеческих божеств, Морадин и Йондала больше всего относятся к тортлам.



Тортлы верят, что ночь и день следят за ними и остальными существами. Луна — это глаз ночи что следит за ними в темноте, и солнце такой же неусыпный глаз дня. Тортлы чувствуют умиротворение тогда, когда один или оба этих глаза взирают на него. Они начинают нервничать и переживать, когда ни одного шара не видно в небе. Тортаам больше всего некомфортно под землей, где ни солнце, ни луна не видны им.

Блаженны дни, когда оба светила видны на небе в одно время. Зачастую тортлы выбирают такие дни чтобы отправиться в путешествие по диким землям, или совершить иное опасное деяние.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В СЕРДЦЕ

У тортлов есть поговорка: «Мы носим дома на спине.» Панцирь, который они носят, обеспечивает все необходимое им убежище. Вследствие чего, тортлы не чувствуют нужды оставаться в одном месте надолго.

Поселения тортлов в основном используются как собрание, где тортлы общаются друг с другом, делятся полезной информацией, и торгуют с путниками в безопасной численности. Тортлы не рассматривают эти поселения как места, достойные чтобы защищать их ценой своей жизни, и они покинут поселение, как только нужда в нем отпадет.

Большинству тортлов нравится наблюдать как живут другие существа и открывать новые обычаи и способы делать вещи. Желание размножаться не посещает тортла до самой старости, и торта может проводить десятилетия вдали от родной земли, не чувствуя тоски по дому.

Тортлы принимают простые взгляды на мир. Это чудесное место, и тортлы созерцают его красоту в обыденном. Они живут ради шанса услышать мягкий порыв ветра меж пальмовых листьев, увидеть лягушку, квакающую на листе лилии в пруду, или постоять на переполненном человеческом рынке.

Тортлы любят изучать новые навыки. Они изготавливают собственные инструменты и оружие, и они хороши в строительстве и укреплениях. Они восхищаются произведениями других цивилизованных существ, в частности людей, и могут потеряться на многие годы в городе, изучая его архитектурные чудеса и обучаясь навыкам, которые они могут использовать, когда будут строить форты, чтобы содержать их потомство.

Хотя они проводят значительную часть своей жизни в изоляции, тортлы - социальные существа, которые любят формировать значимые дружеские отношения. Они не имеют врожденной неприязни к представителям других рас. На самом деле, тортлы часто ищут дружбу с не-тортлами, чтобы узнать новые обычаи и новые точки зрения

ИМЕНА ТОРТЛОВ

Тортлы предпочитают простые, гендерно-нейтральные имена состоящие не более чем из двух слогов. Если тортлу по какой-либо причине не нравится его имя он может сменить его. Тортл может сменить десяток имен за свою жизнь. У тортлов нет фамилий или семейных имен.

Мужские и женские имена: Бака, Даму, Гар, Гура, Ини, Яппа, Кинлек, Круал, Лим, Лоп, Норта, Нулка, Оло, Плокват, Кве, Квег, Квотт, Санни, Тибор, Убо, Уок, Вабу, Келбук, Зопа, Йог

ОСОБЕННОСТИ ТОРТЛОВ

Ваш персонаж-тортл получает следующие особенности, которые позволяют ему справляться с опасностями жестокого мира.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Молодые тортлы в течение нескольких недель после рождения передвигаются ползком, прежде чем научиться ходить на двух ногах. Они достигают зрелости к 15 годам и живут в среднем 50 лет.

Мировоззрение. Тортлы склонны жить размеренной, ритуализированной жизнью. Они вырабатывают привычки и обычаи, которые становятся более определенными с возрастом. Большинство их законно добрые. Некоторые могут быть эгоистичными и жадными, более склоняясь к злу, но это крайне странно для тортла стряхнуть порядок в угоду хаоса.

Размер. Взрослые тортлы ростом от 5 до 6 футов, а весят около 450 фунтов. Вес их панциря составляют примерно одну треть от их общей массы. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Когти. Ваши когти - это естественное оружие, которое Вы можете использовать, чтобы совершить безоружный удар. Если вы наносите такой удар, Вы причиняете режущий урон, равный 1к4 + Ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Задержание дыхания. Вы можете задержать свое дыхание на 1 час за раз. Тортлы не являются естественными пловцами, но они могут оставаться под водой в течение некоторого времени, прежде чем всплыть на поверхность.

Природный доспех. Из-за вашего панциря и формы тела вы не можете носить доспехи. Однако ваш панцирь обеспечивает достаточную защиту; он даёт вам базовый КД 17 (ваш модификатор Ловкости не влияет на это число). Вы не получаете никакой выгоды от ношения доспехов, но если вы используете щит, то вы можете применять бонус щита как обычно.

Панцирная защита. В качестве действия Вы можете спрятаться в свой панцирь. Пока вы спрятаны, вы получаете бонус +4 к КД, а также преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока вы находитесь в панцире, считается что вы лежите ничком, ваша скорость становится равной 0 и не может быть увеличена, у вас также помеха на спасброски Ловкости, вы не можете использовать реакции, а единственным действием, которое вы можете предпринять - использовать бонусное действие, чтобы выбраться из панциря.

Инстинкт выживания. Вы получаете владение навыком Выживание. У тортлов есть исключительные инстинкты выживания.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Акван и Общем.

КРАСОТА И ХИТРОСТЬ В ГЛАЗАХ СМОТРЯЩЕГО!

И этот смотрящий - бехолдер Ксанатар. Самый печально известный криминальный лорд Глубоководья известен своим сбором информации о друзьях и врагах. Он каталогизирует сведения о приключенцах и вырабатывает методы борьбы с ними. Его извращенный ум воображает, что однажды может записать абсолютно всё!

Здесь впервые собраны вместе наборы новых правил и вариантов историй для всех классов в Книге Игрока, включая более двадцати пяти новых субклассов. Также в книге приведены новые заклинания для персонажей и монстров.

Мастера Подземелий найдут здесь новые правила о ловушках, магических вещах, действиях во время простоя и так далее - все они разработаны для улучшения кампаний D&D и развития их в новых направлениях.

По всему этому расширяющему материалу раскиданы замечания и наблюдения Ксанатара о том, что попало ему на его многочисленные глаза. Молитесь, чтобы они не остановили взгляд на вас!

Для использования с *Книгой игрока*,
Бестиарием и *Руководством Мастера*
пятой редакции.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

