

Общие

Вариант: альтернативные требования к мультиклассированию

Некоторые подклассы, альтернативные способности и особенности могут предоставлять альтернативные требования для того, чтобы из их родительского класса (или в него, в случае со способностями 1 уровня) можно было мультиклассироваться в другой. Вы можете использовать любые требования на выбор.

Толкание, сбивание с ног и захват

Вы добавляете половину кости урона безоружной атаки, либо рукопашного оружия, которое держите двумя руками, к проверкам для толкания, сбивания с ног **и захвата**, а также к проверкам против этих действий. Рукопашное оружие для этого должно быть двуручным или универсальным.

Запланированное падение

Если вы прыгаете своим собственным запланированным движением, вычитайте высоту своего прыжка из расстояния для расчёта урона от падения.

Миротворческая магия

Опуская существо до 0 хитов заклинанием, заклинатель может пройти проверку Мудрости (Медицина) со сложностью 10 или половина нанесённого заклинанием урона (то, что выше). В случае успеха цель становится стабилизирована с 0 хитов. Барды, волшебники, артефакторы, колдуны и чародеи могут заменить проверку Медицины на проверку Интеллекта (Магия), жрецы и паладины - на проверку Интеллекта (Религия), а друиды и следопыты - на проверку Интеллекта (Природа).

Миротворческая магия, вариант с заговорами

Перед нанесением урона заговором заклинатель может заявить, что урон будет нелетальным. Такой заговор всегда наносит столько урона, будто наложен на 1 уровне.

При получении Увеличения Характеристики в каком-то классе вы можете заменить владение каким-либо своим навыком на владение другим из стартового списка этого класса.

Варианты распространённых способностей

Уход с траектории

Может заменять Защиту без доспехов

Вы добавляете бонус мастерства к своему Классу Доспеха против дальнобойных атак.

Самооборона

Может заменять Защиту без доспехов

Когда существо атакует вас рукопашной атакой, вы можете реакцией обеспечить этой атаке помеху. Если атака промахивается, вы можете частью той же реакции попытаться сбить атаковавшего с ног или толкнуть его.

Джаггернаут

Может заменять Защиту без доспехов

Вы получаете владение лёгким доспехом, или средним доспехом и щитами, если уже владеете лёгким, или тяжёлым доспехом, если уже владеете средним и щитами. Доспех, которым вы владеете, не мешает вашим классовым способностям.

Вы не учитываете вес надетого доспеха в своей нагрузке, и игнорируете требования доспехов к Силе.

Брутальная защита

Может заменять Защиту без доспехов

Вы получаете владение лёгким доспехом, или средним доспехом и щитами, если уже владеете лёгким, или тяжёлым доспехом, если уже владеете средним и щитами. Доспех, которым вы владеете, не мешает вашим классовым способностям.

Вы можете использовать Силу вместо Ловкости при расчёте своего класса доспеха, если не используете щит.

Компетентность, улучшенная

Модифицирует классовую способность Компетентность на уровнях, на которых она появляется.

Вы можете заменить одну или обе экспертизы на владение новым навыком, языком, оружием или инструментом.

В качестве альтернативы, вы можете заменить обе экспертизы на владение лёгким доспехом, или средним доспехом и щитами, если уже владеете лёгким, или тяжёлым доспехом, если уже владеете средним и щитами.

Рефлексы хищника

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Используя бонусное действие или реакцию, вы можете немедленно восстановить это бонусное действие или реакцию. Вы не можете использовать эту способность снова до начала вашего следующего хода.

Удар скорости

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Один раз за ход, когда вы попадаете рукопашной атакой, вы наносите ей дополнительно 1кб урона за каждые 5 футов, на которые вы переместились до совершения этой атаки. Число костей кб, добавленных таким образом, не может превышать половины вашего уровня в этом классе, округляя вверх. Вы не учитываете перемещение, совершённое через пространство, через которое вы уже проходили в этот ход.

Заграждение

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Действием вы можете выбрать союзника, которого видите. Этот союзник совершает с преимуществом спасброски от видимых вами существ, находящихся в пределах досягаемости или в дистанции ваших атак оружием, и эти существа совершают атаки по нему с помехой, до начала вашего следующего хода. Существо может проигнорировать это бонус при совершении своей атаки или провокации спасброска, в этом случае вы автоматически немедленно можете совершить по нему одну атаку оружием, если можете совершать реакции.

Такие атаки считаются совершёнными частью действия Атака.

Широкая атака

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Действием вы можете совершить широкий взмах или залп, пробиваясь атаками сквозь строй врагов. Совершите одну атаку оружием, которое держите, против всех существ в 10-футовом кубе в пределах досягаемости или дистанции оружия, кроме себя. Вы должны предоставить снаряд для каждой дальнобойной атаки.

Атаки частью этого действия считаются совершёнными частью действия Атака.

Жестокая атака

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Досягаемость, а также нормальная и максимальная дальность ваших атак увеличивается на 5 футов. Один раз в свой ход, попав действием Атака, вы можете удвоить кости урона от атаки оружием.

Мастерская атака

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Когда вы попадаете атакой оружием частью действия Атака, вы наносите дополнительный урон, равный удвоенной разнице вашего броска атаки и класса доспеха цели (минимум 1).

Экспертная атака

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Один раз в ход, когда вы совершаете действие Атака, вы можете удвоить бонус мастерства, добавляемый к этой атаке.

Массовая атака

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Когда вы совершаете действие Атака, её броски атаки получают бонус +1. При этом вы можете совершить любое количество атак, не превышающее ваш бонус мастерства. Бросок каждой из этих атак уменьшается на их количество.

Содейственная атака

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Выберите одно действие: Рывок, Отход или Засада. При совершении действия Атака вы можете также совершить выбранное действие.

Содейственные движения

Может заменять Дополнительную атаку на 5 или 6 уровне

Выберите два действия: Рывок, Отход или Засада. Действием вы можете совершить оба выбранных действия.

В качестве альтернативы вы можете выбрать Рывок в качестве обоих действий. В этом случае, когда вы совершаете Рывок действием, вы увеличиваете скорость от него два раза.

Усиленная магия

Может заменять Дополнительную атаку на 5 уровне, требует способность Использование заклинаний

Когда вы расходуете ячейку заклинаний от способности Использование заклинаний, считайте, что израсходовали ячейку на 1 уровень выше - вплоть до 6 круга. Вы должны мочь использовать исходную ячейку на исходный эффект, чтобы усилить магию таким образом.

Варвар

Одержимость

Может заменять Ярость на 1 уровне

Выберите одну из трёх характеристик: Интеллект, Мудрость или Харизму. Эта характеристика становится вашей характеристикой одержимости и используется в некоторых способностях.

Бонусным действием вы можете войти в состояние Одержимости, в котором получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлый доспех:

- Вы можете использовать свою характеристику одержимости вместо Силы или Ловкости, когда совершаете атаку оружием.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения и характеристики одержимости.

- Вы добавляете к проверкам характеристики одержимости бонус, равный +2. Этот бонус увеличивается, когда вы получаете новые уровни в этом классе, как указано в столбце "Урон Ярости".

Одержимость длится 1 минуту или до тех пор, пока вы не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Вы можете концентрироваться на одержимости одновременно с концентрацией на другом заклинании или другой способности, и если вы потеряете концентрацию в это время, завершается как одержимость, так и другая способность или заклинание.

Если вы вошли в состояние одержимости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать одержимость снова. *Если я ничего не упускаю, эта способность рассчитана для того, чтобы варвара мультиклассировать с каким-нибудь заклинателем - потому что без этого у него не очень легко найти способ на чём-нибудь концентрироваться.*

Лекарственные травы

Может заменять Чувство опасности на 2 уровне

Вы получаете владение набором травника.

Вы можете приложить лекарственные травы к ранам существа в пределах 5 футов, чтобы облегчить его боль. Подбор и применение трав занимает 1 минуту, по истечении которой цель восстанавливает количество хитов, равное вашему бонусу Мудрости (Выживание) или Мудрости (Медицина), по вашему выбору, и исцеляется от одной болезни или яда, который на неё влияет. Вы можете использовать характеристику одержимости вместо Мудрости, если выбрали её. Существо должно завершить длительный отдых, чтобы получить преимущества от этой способности снова. Во время использования этой способности вы должны иметь доступ к области, где растёт значительное число растений.

Могучий метатель

Может заменять Безрассудную атаку на 2 уровне

Вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете вооружиться метательным оружием частью дальнобойной атаки этим оружием.
- В ярости вы можете добавлять урон ярости к броскам урона дальнобойных атак метательным и импровизированным оружием, когда используете Силу для этой атаки.
- Когда вы совершаете дальнобойную атаку метательным или импровизированным оружием, вы можете заменить её попыткой толкания или сбивания с ног цели.

Секреты старины

Может заменять Первобытное знание на 3 уровне

Вы узнаете два ритуала, уровень которых должен быть не более 2, из списка заклинаний друида. Вы можете накладывать их в качестве ритуалов, используя Мудрость или характеристику одержимости в качестве заклинательной характеристики.

Достигнув 10 уровня в этом классе, вы узнаете ещё два ритуала из списка заклинаний друида. Их уровень не может превышать 5.

Безжалостный боец

Может заменять Сильный критический удар на 9 уровне.

Один раз в ход, когда вы наносите урон, можете перебросить одну кость урона, и должны использовать новый результат.

Вы можете перебросить кость два раза за ход, начиная с 13 уровня, и три раза за ход, начиная с 17. Можете перебрасывать одну и ту же кость или другую.

Стабильная одержимость

Может заменять Непрерывную Ярость на 15 уровне, требует Одержимость

Вы не можете потерять концентрацию не по своей воле, находясь в одержимости, если не потеряете сознание.

Путь Тотемного воина

Опции тотемных животных, легальные и дополнительные. Способности 3 и 14 уровней активируются только в ярости, способность 6 уровня активна всегда.

Тотемный зверь	Тотемный дух (3 уровень)	Аспект зверя (6 уровень)	Гармония тотема (14 уровень)
Волк	Ваши друзья совершают броски рукопашных атак по всем враждебным вам существам, находящимся в пределах 5 футов от вас, с преимуществом. Дух волка делает вас вожаком стаи.	Вы получаете чутьё охотящегося волка. Вы можете идти по следу существа, путешествуя в быстром темпе, или передвигаться скрытно, путешествуя в нормальном темпе (смотрите правила по темпам путешествия в главе 8).	Вы можете в свой ход бонусным действием сбить с ног существо Большого или менее размера, когда попадаете по нему атакой рукопашным оружием.
Медведь	Вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона психической энергией. Дух медведя делает вас достаточно крепким, чтобы выдержать любое испытание.	Вы получаете мощь медведя. Ваша способность переносить тяжести (включая максимальный вес нагрузки и подъёма) удваивается, и вы совершаете с преимуществом проверки Силы, совершённые, чтобы толкать, тянуть, поднимать или ломать предметы.	Все враждебные существа в пределах 5 футов от вас совершают с помехой броски атак, нацеленных не на вас и не на другое существо с таким же свойством. Противники получают иммунитет к этому эффекту, если не могут видеть или слышать вас, либо если они не могут быть напуганы.
Орёл	Если вы не носите тяжёлых доспехов, другие существа совершают спровоцированные атаки по	Вы получаете зоркость орла. Вы без затруднений можете видеть на расстоянии до одной мили, и способны различить	Вы приобретаете скорость полёта, равную вашей скорости передвижения. Это преимущество работает только в коротком

	вам с помехой. В свой ход вы можете совершать Рывок бонусным действием. Дух орла превращает вас в хищника, с лёгкостью носящегося по полю боя.	мельчайшие детали, рассматривая что-то на расстоянии до 100 футов (30 метров). Кроме того, тусклое освещение более не накладывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность).	промежутке времени. Если вы завершите свой ход в воздухе, где ничто не будет вас поддерживать, вы упадёте.
Лось	Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, ваша сухопутная скорость увеличивается на 15 футов. Дух лося делает вас необычайно подвижным.	Пешим или конным, ваша скорость путешествий удваивается, также удваивается скорость до 10 ваших спутников, если они находятся не далее, чем 60 футов от вас, и вы не являетесь недееспособным (смотрите главу 8 Книги Игрока для информации о скорости путешествий). Дух лося позволяет вам путешествовать дальше и быстрее.	Вы можете использовать бонусное действие во время передвижения, чтобы пройти через место, занимаемое существом Большого или меньшего размера. Это существо должно совершить успешный сбросок Силы (СЛ8 + ваш бонус Силы + ваш бонус мастерства) или окажется сбитым с ног и получит 1к12+ модификатор Силы дробящего урона.
Тигр	Вы можете добавить 10 футов к дальности вашего прыжка в длину и 3 фута к прыжку в высоту, а также считаете любой урон от падения так, как будто упали с высоты на 10 футов меньше. Дух тигра помогает вам набрасываться на врагов.	Вы получаете владение одним из следующих навыков на выбор: Атлетика, Акробатика, Скрытность или Выживание. Дух кошки оттачивает ваше умение выживать.	При перемещении по прямой как минимум на 20 футов к цели Большого или меньшего размера и до совершения атаки рукопашным оружием, вы можете потратить бонусное действие на совершение дополнительной атаки рукопашным оружием по этому существу.
Лебедь	Когда враг, которого вы можете видеть, атакует вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы отмахнуться от удара, создав помеху для броска атаки. Как с гуся вода.	Вы получаете сопротивление урону кислотой, так как большинство жидкостей просто стекают с вас из-за странного воскового покрытия кожи. Кроме того, вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.	В состоянии ярости, если вы попадаете атакой ближнего боя по видящему и слышащему вас существу в свой ход, вы можете бонусным действием начать хлопать руками, кричать и бегать вокруг него. Существо должно преуспеть в сброске Мудрости (сложность 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы), иначе будет очаровано вами до конца вашего следующего хода.
Лев	Вы получаете временные хиты, равные половине уровня варвара,	Вы совершаете с преимуществом сброски от испуга, а также любой	Действием вы можете испустить угрожающий рёв. Все существа по вашему выбору в пределах 10

	умноженного на модификатор Силы. Эти временные хиты пропадают по окончании ярости, если они ещё остались. Собственная сила придаёт льву храбрости.	полученный вами урон психической энергией уменьшается на 4.	футов, которые могут вас слышать, должны преуспеть в спасброске Мудрости со сложностью 8+БМ+СИЛ или будут испуганы вами до конца вашего следующего хода.
Бык	Вы добавляете модификатор Телосложения к проверкам и спасброскам, совершённым, чтобы толкать и сбивать с ног, а также для того, чтобы сопротивляться толканию и сбиванию с ног. Дух быка делает вас неустойчивым.	Вы совершаете с преимуществом спасброски от отравления, а также любой полученный вами урон ядом уменьшается на 4.	Когда существо атакует вас или перемещается в пределы вашей досягаемости, вы можете реакцией переместиться на 15 футов к нему и боднуть его. При попадании атаки цель получает 2к4+СИЛ дробящего урона, и должна совершить спасбросок Силы со сложностью 8+БМ+СИЛ либо будет сбита с ног.
Дракон	Вы получаете слепое зрение в радиусе 20 футов. Драконье чутьё позволяет замечать опасности и жертв сквозь любые уловки.	Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, а также любой полученный вами урон огнём уменьшается на 4.	Действием вы можете выдохнуть пламя в 15-футовом конусе. Все существа в нём должны преуспеть в спасброске Ловкости со сложностью 8+БМ+ТЕЛ, или получат 3к8 урона огнём.

Путь Берсерка

Бешенство берсерка

По окончании ярости бросьте 1к10. При результате меньшем или равном количеству раз, которое вы использовали атаку Бешенством за эту ярость, вы получаете уровень истощения.

Путь Зверя

Форма зверя

Хвост. Наносит дробящий урон вместо колющего, и представляет собой тяжёлый или широкий хвост вместо хвоста с жалом.

Яд. У вас появляется ядовитая железа, отравляющая ногти, зубы и кожу. Один раз в ход, попав естественным оружием или безоружной атакой, вы можете нанести цели дополнительно 1к12 урона ядом. (либо становится имбой при Улучшенной форме зверя, либо бесполезным без неё)

Улучшенная форма зверя

Может заменять способность подкласса 10 уровня Заразная ярость

Выбирая естественное оружие при трансформации в ярости, вы можете выбрать два оружия вместо одного.

Тропа Чемпиона

Улучшенные критические попадания

С 3 уровня ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

Боевой стиль

На 3 уровне вы узнаете боевой стиль из списка доступных Воину.

Выдающийся атлет

С 6 уровня вы добавляете половину бонуса мастерства ко всем проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, куда бонус мастерства ещё не входит.

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

Уцелевший

Начиная с 10 уровня, находясь в ярости, в начале каждого хода вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему бонусу мастерства+ваш модификатор Телосложения, если количество ваших хитов не превышает половины от максимума.

Превосходные критические попадания

С 14 уровня ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «18-20» на кости атаки.

Тропа Воплощённого Психоза

Моя собственная слегка наивная разработка варвара, представляющего собой ходячую мозгожарящую вышку. Не задумывался как-то, что стоило продумать его взаимодействие с Одержимостью, но по идее всё должно работать нормально.

Кошмарные мысли

На 3 уровне вы узнаете заговоры *расщепление разума* и *злая насмешка*. Заклинательной характеристикой для них является Телосложение.

Вы можете накладывать эти заговоры в ярости, в этом случае добавляя урон ярости к урону от них, и накладывание одного из них предотвращает окончание ярости так же, как атака враждебного по отношению к вам существа.

На протяжении активности вашей способности Безрассудная Атака цели ваших *расщепления разума* и *злой насмешки* совершают свои спасброски от них с помехой.

Когда цель одного из этих заговоров выбрасывает 1 на спасброске от него, она получает дополнительно 1к12 психического урона. Этот урон увеличивается на 1к12 при достижении вами 9 уровня варвара (2к12), и снова на 13 (3к12) и 17 (4к12).

Псионическая сила

В вас скрыт источник псионической энергии. Эта псионическая энергия представляется в виде костей псионической энергии к6. Количество имеющихся у вас костей псионической энергии равно вашему удвоенному бонусу мастерства. Эти кости питают ваши псионические силы, которые подробно описаны ниже.

Некоторые из ваших сил расходуют кости псионической энергии так, как указано в описании силы. Вы не можете использовать способности, если все ваши кости псионической энергии израсходованы. Вы восстанавливаете все израсходованные кости псионической энергии, когда заканчиваете продолжительный отдых. Кроме того, бонусным действием вы можете восстановить себе одну израсходованную кость псионической энергии, но не можете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Тип вашей кости псионической энергии меняется по мере роста уровня в этом классе: на 5-м уровне (к8), на 11-м уровне (к10) и на 17-м уровне (к12).

Ваши кости псионической энергии расходуются на следующие способности:

Безумный взгляд. Наложив *расщепление разума* или *злую насмешку* на существо, находящееся в 5 футах от вас, вы можете потратить кость псионической энергии, совершить её бросок и наложить тот же заговор на существ, находящихся в 5 футах от вас. Существо должно видеть ваши глаза, чтобы стать целью, а количество дополнительных целей не должно превышать число, выброшенное на кости.

Если существо не захвачено врасплох, оно может в начале своего хода отвести взгляд, чтобы не видеть ваши глаза. В этом случае оно до начала своего следующего хода не видит вас.

Безумный вопль. Перед накладыванием *расщепления разума* или *злой насмешки* вы можете бонусным действием потратить кость псионической энергии, чтобы удвоить дистанцию этого накладывания. Если такой заговор наносит урон цели, которая может вас слышать, она получает дополнительный урон психической энергией, равный вашему модификатору Телосложения + бросок кости псионической силы.

Разрушитель покоя

С 6 уровня вы игнорируете сопротивление психическому урону, нанесённому вами. Также, когда вы наносите урон существу, поддерживающему концентрацию, оно получает дополнительный психический урон, равный вашему бонусу мастерства.

Туманный разум

С 10 уровня, находясь в ярости, вы получаете сопротивление психическому урону и совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Массовые кошмары

На 14 уровне ваши псионические силы достигают своего пика. Способности, на которые вы расходуете псионические кости, получают следующие улучшения:

Безумный взгляд. Допустимая дистанция способности увеличивается до 15 футов. Также, находясь в ярости, вы ограничены количеством целей, равным максимальному значению броска кости психических сил, и не тратите её, если количество целей меньше или равно выброшенному на кости значению.

Безумный вопль. Вы можете выбрать две дополнительные цели заговора. Каждая дополнительная цель должна находиться в пределах 5 футов от другой цели.

Тропа Бури клинков

credit: KibblesTasty

Этот архетип оказался интересным, и он делает акцент на магические эффекты лишь на более поздних уровнях.

Ходячая оружейная

Начиная с 3 уровня всё оружие со свойством Лёгкое для вас также считается имеющим свойство **Метательное (20/60)**. Совершая метательную атаку, вы можете её частью вооружиться, либо до метания - этим же оружием, либо после - новым.

Яростный метатель

Также с 3 уровня вы добавляете бонус урона в Ярости к дальнобойным атакам метательным оружием. Ваши дальнобойные атаки в пределах 5 футов не получают помеху, если вы в Ярости.

Вихрь смерти

С 6 уровня оружие, брошенное атакой вами в Ярости, поддерживается в движении. Оружие продолжает вращаться в воздухе там, куда оно попало, до конца вашего следующего хода. Оно автоматически атакует первое существо, закончившее свой ход в 5 футах от него. Существо может получить урон от этого только раз в ход. Вы можете реакцией совершить спровоцированную атаку любым вращающимся оружием по существу, покидающему досягаемость оружия.

Нескончаемые лезвия

Также с 6 уровня ваша Ярость притягивает любое оружие, которое никто не несёт и не носит в пределах 20 футов. Бонусным действием в Ярости вы можете вооружиться одним или несколькими такими оружиями, если имеете свободные руки. Любое метательное оружие считается для вас магическим для преодоления иммунитета и сопротивления к немагическому урону.

Ветра ярости

Начиная с 10 уровня ветер вокруг вас прислушивается к вашей ярости. Вы узнаете заговор *шквал*, в Ярости можете использовать его бонусным действием, а дистанция способности **Нескончаемые лезвия** увеличивается до 60 фт.

Буря клинков

Начиная с 14 уровня действием в Ярости вы можете начать Бурю Клинков. Затяните в неё до двух лёгких рукопашных оружий, которые носите, и столько своих брошенных Вихрей смерти, сколько захотите. Выбранные вами существа в пределах 20 футов должны совершить спасбросок Ловкости со сложностью 8+БМ+СИЛ. При провале существа получают 1к6 урона за каждое оружие в Буре (вплоть до 4к6) + Модификатор Силы+бонус Ярости.

В последующие ходы, пока вы в Ярости, вы можете поддерживать Бурю Клинков, заставляя пройти спасбросок всех существ в 20 футах от вас в эти ходы. Вы можете поддерживать Бурю количество ходов, равное модификатору Силы, и можете начать её один раз за Ярость. Когда Буря Клинков оканчивается, всё вовлечённое оружие падает на землю вокруг вас.

Бард

Два из трёх стартовых владений музыкальными инструментами могут быть заменены на владения инструментами ремесленников или игровыми наборами.

Хлыст добавляется в список оружия, которым бард владеет. Кроме того, вы можете заменить владение одним воинским оружием, получаемое от этого класса при взятии 1 уровня, на владение одним другим воинским оружием.

Контрочарование

Также активируется/действует пассивно как часть заклинаний, использующих вербальный компонент, и в этом случае не может быть прервано до конца хода барда, если заклинание сотворено успешно и его уровень как минимум первый.

Коллегия Раздора

Люблю рок, точнее даже, его настроение. Архетип адаптирован из Потерянных Записок Занатара с некоторым даунгрейдом и переосмыслением способностей. Кроме того, это неожиданно редкий пример Барда, действительно опирающегося на музыкальные инструменты.

Бонусные владения

Выбирая коллегия Раздора на 3 уровне, вы получаете владение средними доспехами и дополнительными двумя музыкальными инструментами.

Погром

Также с 3 уровня вы научитесь использовать музыкальные инструменты в бою более прямолинейно. Если вы не используете другого оружия, вы можете использовать музыкальные инструменты, как простое оружие, на которые они похожи, или на воинское с костью урона, уменьшенной на один размер. Например, флейта в ваших руках получает кость колющего урона 1к6 и свойство Фехтовальное, подобно ослабленной рапире, либо уподобляется духовой трубке при наличии боеприпасов. Вы можете использовать в качестве оружия инструменты, которыми не владеете, и в этом случае не добавляете к броскам атак бонус мастерства.

Батальный овердрайв

Также с 3 уровня вы узнаете, как вдохновлять заклинателей в бою. Существо, получившее от вас Вдохновение, может использовать его во время накладывания заклинания, наносящего урон. При успехе заклинания можно потратить кость Бардовского вдохновения и добавить удвоенный результат одного её броска в виде урона звуком, разделённого по усмотрению заклинателя между любыми существами, провалившимися спасбросок от заклинания или по которым оно попало броском атаки. При использовании ячейки заклинания по крайней мере 3 уровня количество бросаемых костей вдохновения, удваиваемых перед нанесением урона, увеличивается до половины уровня ячейки, округлённого вверх. Вы можете потратить Бардовское вдохновение бонусным действием, чтобы использовать эту способность самостоятельно.

Вперёд, и с песней!

С 6 уровня вы можете сплести магию, инерцию и выступление в единое неповторимое искусство. Накладывая заговор или заклинание действием, вы можете совершить одну атаку музыкальным инструментом бонусным действием. Такие атаки считаются магическими для преодоления сопротивлений и иммунитетов к немагическому урону.

Свистопляска

На 14 уровне вы научитесь разражаться шумным концертом, подбадривая и укрепляя бешеным звучанием союзников и в то же время угнетая им противников. Действием вы создаёте звуковое поле в 60-футовом кубе с центром на вас, звуки которого слышны на расстоянии 300 футов. Поле поддерживается 1 минуту и требует концентрации, как на заклинании. Вы можете увеличивать длительность, но за каждую минуту поддержания после первой вы получаете 1 степень истощения, которое не может быть излечено до завершения короткого или длительного отдыха. Пока вы концентрируетесь на эффекте, ваша скорость равна 0, и вы можете совершать атаки только по существам в 5 футах от вас. Имея скорость полёта, вы можете парить на месте. Все существа в 5 футах от вас, включая вас самих, оглохшие.

Все ваши союзники в кубе получают эффекты действия заклинания *ускорение*, но не испытывают последствий его окончания на себе. Все ваши враги в звуковом поле в начале каждого своего хода подвергаются накладыванию заклинания *замедление*.

Если существо, союзное или враждебное, покидает гиперзвуковое поле, его эффекты на нём оканчиваются с началом следующего хода этого существа.

После использования этой способности вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы снова использовать её.

Коллегия Азарта

Интересный выбор для барда, связанный со случайностями и их управлением.

Дополнительные владения

Вступив в Коллегию Азарта на 3 уровне, вы овладеваете тремя игровыми наборами. Любые владения игровыми наборами считаются дающими удвоенный бонус мастерства. Наконец, вы можете использовать игровые наборы в качестве заклинательной фокусировки.

Испытать удачу

Также с 3 уровня вы вкладываете элемент азарта и игры в свои вдохновляющие выступления. Существа, использующие вашу Кость Вдохновения, могут решить бросить её ещё раз. Если результат второго броска меньше, чем у первого, к броску, который хотел улучшить персонаж, добавляется разность этих результатов. Если второй бросок больше, чем первый, их значения складываются и итог добавляется к тому броску, который хотел улучшить персонаж.

Магия колоды

На 6 уровне вы обнаруживаете мистическую силу в гадальных картах, и можете применить её, когда наступит необходимость. Завершая продолжительный отдых, имея при себе набор карт, вытяните из колоды их количество, равное бонусу мастерства. Масть, ранг и другие особенности карт могут варьироваться от колоды к колоде, но вы всегда понимаете, что означает каждая карта. Для каждой карты бросьте 1к12 по таблице, перебрасывая повторяющиеся результаты:

1к12	Горе	1к12	Радость
1	Сила	7	Сила
2	Ловкость	8	Ловкость
3	Телосложение	9	Телосложение
4	Интеллект	10	Интеллект
5	Мудрость	11	Мудрость

6	Харизма	12	Харизма
---	---------	----	---------

Сохраните каждую карту до следующего продолжительного отдыха или пока не используете её. Когда существо, которое вы видите, совершает спасбросок, проверку характеристики или бросок атаки с использованием характеристики, карту которой вы вытянули, вы можете реакцией повлиять на удачность этого броска, расходуя магию этой карты. Карта Горя даёт существу помеху на проверку характеристики, карта Радости - преимущество.

Туз в рукаве

На 14 уровне по окончании продолжительного отдыха вы бросаете кость Бардовского Вдохновения и записываете результат, как Туз в Рукаве. Когда существо бросает вашу Кость Вдохновения, до того, как оно решит Испытать удачу, вы можете заменить значение его броска вдохновения на значение Туза в рукаве. Также вы можете добавить Туз к любой вашей проверке характеристики, спасброску или броску атаки. После любого использования Туз теряется.

Также вы получаете два дополнительных использования Бардовского Вдохновения по окончании отдыха.

Жрец

Альтернативное воззрение

Может модифицировать Божественный канал: Изгнание нежити на 2 уровне и Уничтожение нежити на 5+ уровне.

Когда вы получаете способность Изгнание нежити, можете решить, что она и Уничтожение нежити для вас воздействуют на другой тип существ, а не нежить. Можете выбрать любой тип существа, кроме гуманоида, зверя и монстра...

Божественный канал: Небесный посланник

Может заменять опцию Божественного канала: Изгнание нежити на 2 уровне

Вы получаете способность призывать духа, принимающего облик священного животного. Бонусным действием вы можете использовать Божественный канал, чтобы наложить заклинание *поиск фамильяра* без траты материальных компонентов.

Когда вы накладываете это заклинание таким образом, фамильяр считается Небожителем, а не Зверем. Также значения его Интеллекта и Харизмы увеличиваются на бонус атаки вашими заклинаниями жреца, он может разговаривать на любых языках, которые знаете вы, и получает скорость полёта, равную 25 футам. Если его скорость полёта уже равна или превышает 25 футов, она увеличивается на 5 футов. Фамильяр исчезает спустя 1 минуту.

Небесный хранитель

Требует Божественный канал: Небесный посланник, заменяет Уничтожение нежити на 5+ уровне.

Вместо накладывания *поиска фамильяра* вы можете призвать любого небожителя с показателем опасности, указанным в таблице способности Уничтожение нежити. Он находится под управлением Мастера и совершает свои действия в свой ход отдельно от вас, но обычно действует в ваших интересах. Хранитель исчезает через 10 минут, или если его хиты опустятся до 0.

Защита без доспехов

Может заменять владение лёгкими и средними доспехами, а также щитами, на 1 полученном уровне класса

Пока вы не носите доспехи и щит, ваш КД равен 10+мод.МУД+мод.ЛОВ. **Также щит веры** становится для вас всегда подготовленным заклинанием жреца и не учитывается при их подготовке.

Если вы получаете подкласс, дающий владение тяжёлым доспехом, вместо этого вы получаете **владение щитом** и возможность использовать щит вместе с этой Защитой.

(как мне кажется, иногда жрецы носят рясу, а не броню)

Домен Света

Получает на выбор **свет, огненный снаряд, пляшущие огоньки** или **сотворение пламени**.

Домен Сумерек, ослабленный

Ну не запрещать же его из-за перегруженной фичи 1 уровня.

Глаза ночи

Способность обеспечивает ночное зрение с радиусом 120 футов, или увеличивает его на 30 фт, если ночное зрение уже не меньше этого. Это же обеспечивается при передаче способности другим существам. При трате двух использований способности на одно существо (или одного на себя) в поле действия на время действия магическая темнота считается за обычную.

Домен Идола

Власть многих богов распространяется на тот или иной вид животных, как, например, Кошачий Властелин, бог кошек, Оффлер, бог рек с головой крокодила, или Ллосс, покровительница ядовитых пауков. Жрецы таких божеств могут поклоняться этим животным и перенимать их черты.

Уровень жреца	Заклинания
1	Дружба с животными, Разговор с животными

3	Улучшение характеристики, Смена обличья
5	Увеличение/Уменьшение, Призыв животных
7	Подчинение зверя, Превращение
9	Общение с природой, Пробуждение разума

Дополнительные владения

На 1 уровне вы изучаете заговор *первобытная дикость*. Он не учитывается в числе известных вам заговоров жреца.

Также вы получаете владение двумя из следующих навыков: Акробатика, Атлетика, Скрытность, Внимательность, Выживание или Обращение с животными.

Почитатель

Также на 1 уровне вы выбираете категорию, к которой относится ваш идол. Этот выбор используется в ваших способностях...

Божественный канал: Облик идола

Со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы принять черты вашего идола...

Олицетворение идола

На 6 уровне вы приобретаете постоянные черты, ассоциирующиеся с вашим идолом...

Также вы можете считать *первобытную дикость* атакой оружием.

Божественный удар

С 8 уровня, один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой естественным оружием, безоружной атакой или *первобытной дикостью*, вы можете причинить цели дополнительно 1к8 урона того же типа, что и у атаки. Урон увеличивается до 2к8 на 14 уровне.

Средоточие черт

На 17 уровне вы учитесь проводить магию своего идола более эффективно. Вы можете одновременно концентрироваться на двух заклинаниях, если они оба находятся в списке дополнительных заклинаний вашего домена. Когда вы теряете концентрацию, можете выбрать, какое из заклинаний остаётся в силе, и какое оканчивается.

Друид

Усиленная дикая форма

Улучшает Дикую форму на 2 уровне

Вы можете усилить свою дикую форму, потратив 2 её использования при вхождении в неё. В этом случае вы можете выбрать одно из следующего:

- Класс Опасности зверя может быть вдвое больше. Эта способность не может увеличить уровень опасности Боевой Дикой формы.
- Вы можете выбрать существо со скоростью плавания.
- Вы можете выбрать существо со скоростью полёта.

Круг орднунга

Источник: “Legends of Frozenfar: an Icewind Dale Player’s Companion”

Великаны - одна из первородных рас творцов, их влияние помогло оформиться такому миру, который мы знаем сегодня. Друиды Круга орднунга понимают рунную магию через рассмотрение Великаньего рунного языка, что позволяет им использовать силу рун и имитировать стиль боя великанов.

В Забытых Королевствах круг воздаёт почести Аннамуну Всеотцу, и стремится подражать в своих практиках и учениях великие легенды о нём. Из-за событий Тысячелетней Войны друиды орднунга считают драконов своими заклятыми врагами.

Благословение Всеотца

Способность круга орднунга 2 уровня

Вы узнаете заговор *дубинка [shillelagh]*, и он не учитывается при подсчёте известных вам заговоров друида. Вы также получаете владение одним набором ремесленных инструментов на ваш выбор, и учитесь говорить, писать и читать на Великаньем языке.

Также максимум ваших хитов увеличивается на 2, и увеличивается на 1 каждый раз, как вы получаете уровень друида.

Знание рун

Способность круга орднунга 2 уровня

Вы можете использовать магические руны для улучшения своего снаряжения. Вы узнаете две руны, требованиям которых соответствуете, на ваш выбор, и каждый раз, как вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одну известную вам руну на другую, полученную от этой особенности. Вы узнаете больше рун, когда получаете уровни в этом классе, в соответствии со столбцом Известные руны таблицы Рунные воззвания Круга орднунга.

Начертание рун. Хотя вы можете вырезать или нарисовать руну на предмете, именно магический, медитативный процесс начертания пробуждает её потенциал и делает доступной для вашего вызова. Чтобы быть действенной, руна должна быть начертана

на оружии, доспехе, щите, ювелирном изделии, на чём-то, что вы можете носить или держать в руке, или определённом предмете, указанном в её требованиях.

Начертанная вами руна остается на объекте бесконечно долго, но когда вы умираете, руна исчезает по истечении количества дней, равного вашему модификатору Мудрости (минимум 1 день). Руна также исчезает, если перестаёт быть известной вам.

Вы можете изменить начертанные руны, когда завершаете продолжительный отдых; максимальное количество одновременно начертанных рун отображено в столбце Начертанные руны таблицы Рунные воззвания Круга орднунга. На предмете одновременно может быть только одна начертанная вами руна. Если вы начертите руну, превысив лимит начертанных рун, вы выбираете освобождаемую руну.

Как только руна начертана, она даёт пассивный эффект и может быть пробуждена.

Пробуждение рун. Хотя другие существа могут настраиваться на начертанные вами руны и получать от них пользу, только вы можете пробуждать их. Пробуждение руны требует действия, указанного в её описании, и длится в течение указанной длительности. Чтобы пробудить руну, вы должны либо прикоснуться к ней, либо произнести её имя, и всё, что помешало бы вам наложить заклинание, также мешает вам пробудить руну. Если вы начертали одну и ту же руну на нескольких предметах, вы выбираете, какая из этих рун пробуждается.

Когда вы пробуждаете руну, она становится инертной, пока вы не начертаете её вновь. Инертные руны не могут быть пробуждены, но всё же дают свои пассивные эффекты.

Взываетельная характеристика. Обучившись искусству начертания рун, вы используете сложность спасброска и модификатор атаки заклинанием друида, когда вашим рунам требуется использовать спасбросок или бросок атаки.

РУННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ КРУГА ОРДУНГА

Уровень друида	Известные руны	Начертанные руны
2	2	1
3	2	2
4	2	2
5	2	2
6	2	2
7	3	2
8	3	2
9	3	3
10	3	3
11	4	3

12	4	3
13	4	3
14	4	3
15	5	4
16	5	4
17	5	4
18	5	4
19	6	4
20	6	4

(знание рун в оригинальном подклассе, выпущенном в 2020 году, слабее, чем принято в рункипере 2022, например, он ограничивал рунный язык аналогично тому, как третькастеры могут изучать заклинания только определённых школ. Возможно, для баланса будет разумным ослабить частично Благословение Всеотца, убрав оттуда инструмент, язык или оба)

Мудрец Остории

Способность круга орднунга 6 уровня

Атаки, совершённые вами при помощи оружия, улучшенного *дубинкой*, наносят дополнительно 1к8 урона при попадании.

Также у вас всегда подготовлено заклинание *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*, и вы не учитываете его при подсчёте подготовленных заклинаний друида.

Род Ётуна

Способность круга орднунга 10 уровня

Вы можете действием потратить два использования своей Дикой формы, чтобы принять форму ётуна на 1 час. Изменения ваших статистик персонажа, хитов, особенностей расы и класса следуют тем же правилам, что у обычной Дикой формы.

Форма ётуна

Огромный великан, вашего мировоззрения

Класс доспеха 8+ваш модификатор Мудрости

Очки хитов вдвое больше максимума ваших хитов

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	—	—	—

Спасброски Сила, Телосложение, Интеллект и Мудрость

Навыки Атлетика

Иммунитеты к урону один из следующих на ваш выбор: холод, огонь, электричество или звук.

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Рукопашная атака заклинанием: ваш модификатор атаки заклинанием, досягаемость 10 футов, 1 цель. Попадание: 3к8+ваш модификатор Мудрости дробящего урона.

Скилт Кригга

Способность круга орднунга 14 уровня

Вы можете пробудить каждую из своих рун дважды, а не единожды, прежде, чем завершить длительный отдых.

Также вы можете одним действием пробудить две руны, каждая из которых имеет время пробуждения "1 действие".

Круг Крови

Ft. Dark Arts Players' Companion. Сочетание Домена крови, круга Сумерек и некоторых своих мыслей.

Боевой шаман

На 2 уровне вы овладеваете простым и воинским оружием.

Ритуальные жертвы

Вы узнаете, как творить магию, используя кровь сильных врагов. Касаясь трупа существа, умершего не более 8 часов назад, вы можете потратить использование Дикой формы, чтобы наложить любое заклинание-ритуал из списка любого класса, не нуждаясь в его подготовке. Вы должны уметь накладывать заклинания этого уровня, вам всё ещё необходимо предоставить все компоненты заклинания и увеличить время его накладывания на 10 минут. Уровень опасности приносимого в жертву существа в сумме с максимальным уровнем опасности вашей Дикой формы должен быть не меньше уровня необходимого заклинания, и это существо не должно быть конструктом или нежитью. *Нетленные останки*, наложенные на тело, приостанавливают истечение срока пригодности, а принесённое в жертву тело уменьшается в массе на $1к4 \times 10\%$ и не может быть использовано в новом жертвоприношении.

Кровавая магия

Вы узнаете дополнительные заклинания, когда достигаете 2, 3, 5, 7 и 9 уровней друида. Получив доступ к заклинанию круга, вы всегда имеете его подготовленным, и оно не учитывается в количестве подготовленных заклинаний. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями друида.

Уровень друида	Заклинания
2	Нанесение ран
3	Нетленные останки
5	Разговор с мёртвыми
7	Подчинение зверя
9	Подчинение личности

Дополнительная атака

С 6 уровня, когда вы используете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Вы можете заменить одну из этих атак наложением заговора со временем накладывания "1 действие".

Жертвенное исцеление

С 10 уровня вы можете усилить магическое лечение, пожертвовав кровью. Нанося рукопашной атакой урон существу, не являющемуся нежитью, элементом или конструктом, вы можете на количество раундов, равное уровню друида, получить временные хиты, равные нанесённому урону. Если в течении этого времени вы восстановите хиты себе или другому существу, вы можете дополнительно потратить любое количество этих хитов, чтобы восстановить это количество здоровья одной из целей лечения. Потратив 10 хитов, вы можете вместо их лечения дополнительно окончить действие одной болезни или яда, действующей на цель, или одно из следующих состояний: глухота, паралич, отравление или слепота.

Вы можете использовать эту способность один раз, и должны завершить короткий отдых, чтобы применить её снова.

Ритуальный мастер

На 14 уровне вы становитесь мастером ритуальной магии. Накладывание заклинания в качестве ритуала добавляет ко времени накладывания только 1 минуту.

Также вы можете использовать Ритуальные жертвы, чтобы накладывать заклинания, не являющиеся ритуалами. Заклинание должно быть не более, чем 2 уровня, и иметь длительность не менее 10 минут. Помимо этого, правила Ритуальных жертв остаются теми же.

Клеймоотступник

Друид, подобный паладину-клятвопреступнику. Выступает против всего друидского и носит железо.

Предатель старины

На 2 уровне вы получаете владение тяжёлым доспехом, и можете носить и использовать экипировку из металла, если ранее не могли.

Принимая Дикую Форму, вы можете адаптировать к ней своё снаряжение, и адаптировать форму к снаряжению. Вы всегда можете выбрать надевание снаряжения при принятии дикой формы, и оно даёт те же преимущества, что обычно. Например, держа перед началом боя по скимитару в каждой руке и приняв дикую форму, вы можете превратить оружие в длинные, изогнутые железные клыки, и атаковать им так, как атаковали бы скимитарами. Пока вы находитесь в дикой форме, вас нельзя обезоружить. После окончания действия дикой формы всё преобразованное снаряжение возвращается в свой обычный вид.

Дополнительная атака

Начиная с 6 уровня, когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Душа чугуна

Начиная с 10 уровня металлическое снаряжение пускает корни в вашем теле. Вы получаете бонус +2 к классу доспехов и всем спасброскам, пока используете металлический доспех, оружие или щит, и атаки для обезоруживания вас от них совершаются с помехой.

Противоестественный

На 14 уровне вы завершаете своё слияние со всем тем, что вредит природе. Действием или частью принятия дикого облика вы можете испустить ужасающую ауру, воплощающую собой всё, чего не должно быть и чем вы являетесь. Все существа по вашему выбору в пределах 60 футов от вас должны совершить спасбросок Мудрости, становясь испуганными вами на 1 час при провале или на 1 минуту при успехе. Звери, растения, феи и конструкты проходят этот спасбросок с помехой, и цели становятся испуганными даже, если обладают иммунитетом к этому состоянию. Существа, испуганные на 1 минуту, могут повторять спасбросок в начале каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать эту способность повторно.

Круг Кожеходов

Форма кожи

На 2 уровне вы узнаете заклинание Маскировка, и оно всегда подготовлено вами, как друидом. Вы можете накладывать Маскировку, не нуждаясь в вербальных и соматических компонентах. Вы также можете использовать Мудрость при совершении проверок использования набора для грима и Обмана.

Когда вы используете Дикую Форму, тип существа больше не ограничен зверями, и вы можете принимать форму как летающих, так и плавающих существ, однако не можете использовать их скорость плавания и полёта, пока не достигните необходимого для того уровня. Вы всё ещё ограничены существами, которых видели ранее.

Вы можете попытаться принять форму конкретного существа, внешность которого видели и помните, но это требует усилий. При принятии формы конкретного существа совершите проверку владения набором для грима - до окончания действия Дикой Формы результат этой проверки будет сложностью для любых проверок, чтобы опознать, что вы - не тот, за кого себя выдаёте.

Похититель тел

С 6 уровня, когда вы опускаете существо до 0 хитов или наносите урон существу с 0 хитами, вы можете немедленно принять его форму с помощью Дикой Формы. Проверка для этого совершается с преимуществом.

Круг Фамильяра

Говорящий зверь

Выбрав этот подкласс на 2 уровне, вы можете говорить, пока находитесь в дикой форме. Также, если вы превращаетесь в зверя с классом опасности не более половины максимально возможного для вас, она считается формой фамильяра. В ней вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете накладывать заговоры в дикой форме. Если заговор, накладываемый таким образом, требует соматического компонента, вы не можете наложить его, если двигались в свой ход, и ваша скорость после его накладывания уменьшается до 0 до начала вашего следующего хода. Животные вынуждены использовать для жестикулирования те же лапы, с помощью которых ходят.
- Вы считаете уровень друида вдвое большим для столбца "Ограничения" таблицы "Облик животного". Это значит, что вы можете превращаться в плавающих существ со 2 уровня и в летающих с 4.
- Выберите тип существа: зверь, фея, небожитель или исчадие. На время действия формы фамильяра ваш тип существа меняется на выбранный. Вы можете выбирать новый тип существа каждый раз, когда принимаете форму фамильяра.

Магический помощник

Потусторонний эмиссар

Обратный вызов

Начиная с 14 уровня, вы можете один раз наложить одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в ячейках заклинаний и материальных компонентах: *дромиджево появление*, *уход в иной мир* или *демиплан*. Вы должны завершить длительный отдых, чтобы сделать это повторно.

Накладывая *дромиджево появление* таким образом, вы делаете это по-особенному. Вы наносите невидимое название предмета не на сапфир, а на свою руку, и оно остаётся на вашем теле в доступном для вас месте вне зависимости от того, как ваше тело может измениться. Вы можете обладать только одной такой меткой одновременно, и повторное накладывание заклинания таким образом оканчивает предыдущее такое его накладывание. Чтобы призвать связанный с названием предмет, вы должны коснуться надписи и произнести его название.

Вы считаетесь подходящим предметом для накладывания заклинания *дромиджево появление*, и существо может активировать сапфир вашего призыва, даже если не является наложившим заклинание. Когда кто-либо пытается активировать сапфир вашего призыва, вы автоматически узнаете, кто пытается это сделать, и при желании можете отказаться от призыва - в этом случае сапфир магически укрепляется, сопротивляясь разрушению. Согласившись на призыв, вы можете немедленно принять форму зверя без траты действий.

Круг Земли, варианты земель

Уровень друида	Заклинания			
	Вулкан	Джунгли	Небеса	Океан
3	Раскалённый металл, Пиротехника	Малое восстановление, Опутывание	Порыв ветра, Левитация	Тьма, руки Хадара
5	Извержение земли, Зловонное облако	Необнаружимость, Зловонное облако	Полёт, Стена ветров	Приливная волна, Подводное дыхание
7	Огненный щит, Огненная стена	Гигантское насекомое, Цепкая лоза	Сфера бури, Град	Власть над водами, Водяная сфера
9	Испепеление, Небесный огонь	Облако смерти, Заражение	Власть над ветрами, Удар стального ветра	Водоворот, Преграда жизни

Воин

Боевые стили

Все эти боевые стили доступны Воину, некоторые - Следопыту, Паладину, Барду коллегии Мечей или другому классу.

Прицеленные удары: перед броском атаки рукопашным оружием, не имеющим свойства Тяжёлое, вы можете обеспечить численный бонус к броску атаки, равный вашему БМ. Если атака попадает, вы уменьшаете урон от неё на тот же бонус. Вы можете использовать эту способность только два раза за раунд.

Размашистые удары: перед броском атаки рукопашным оружием, не имеющим свойства Фехтовальное, вы можете обеспечить численную пенальту броску атаки, равное -БМ. Если атака попадает, вы увеличиваете урон от неё на этот же бонус. Вы можете использовать эту способность только два раза за раунд.

Быстрый щит: вы можете надевать и снимать щит взаимодействием с предметом, и это может быть то же взаимодействие с предметом, что используется для вооружения.

Универсальный эксперт: держа универсальное оружие в одной руке, вы можете считать, что оно обладает свойствами *лёгкое* и/или *фехтовальное*. Держа универсальное оружие в двух руках, можете считать, что оно обладает свойством *достигаемость*.

Маятник: промахнувшись атакой универсальным оружием, которое держите в одной или двух руках, вы можете бонусным действием сменить его хват - с двуручного на одноручный или наоборот - и совершить одну атаку этим же оружием с новым хватом.

Также, смена хвата и перемещение предмета из одной руки в другую не требуют от вас взаимодействия с предметом, **а ваши критические попадания универсальным оружием наносят дополнительную кость урона.**

Абордаж: когда вы не носите тяжёлый доспех и имеете хотя бы одну свободную руку, ваши скорости плавания и лазания становятся равны 30 футам, или увеличиваются на 5 футов, если уже являются равными или большими этого.

Сильнолук: вы считаете короткий и длинный лук, а также пращу и, на усмотрение Мастера, другое дальнобойное оружие, использующее силу рук, фехтовальным оружием. При попадании атаки из дальнобойного фехтовального оружия вы можете бонусным действием добавить к броску урона модификатор Силы или Ловкости, если он ещё туда не добавлен.

Дайшё: если действием вы атакуете *универсальным оружием, которое держите в одной руке, бонусным действием можете совершить одну атаку лёгким оружием, которое держите в другой, по правилам сражения с двумя оружиями. Критические попадания этой бонусной атаки наносят утроенный, а не удвоенный урон.*

Преследователь: когда вы попадаете по существу безоружным ударом или рукопашной атакой оружием без свойств *тяжёлое* или *двуручное*, его скорость уменьшается на 10 футов до конца его следующего хода.

Наездник: существа, размером меньше вас или вашего скакуна, не могут совершать атаки по возможности оружием без свойства *достижимость* против вас или вашего скакуна.

Строй: вы хорошо сражаетесь в строю. Когда союзника в 5 футах от вас атакуют рукопашным оружием, вы можете реакцией совершить одну атаку рукопашным оружием против атаковавшего. Также когда союзник в 5 футах от вас атакует рукопашным оружием, вы можете реакцией атаковать рукопашным оружием ту же цель. Вы не добавляете модификатор атакующей характеристики к урону от этих атак, если он не отрицательный.

Хитрый бой: один раз в ход, нанося урон атакой фехтовальным или дальнобойным оружием, вы можете причинить цели дополнительные 1к6 урона. Вы не можете использовать это свойство, если совершаете атаку с помехой или без преимущества.

Сражение двойным оружием: атакуя оружием со свойством *Двудольное*, которым вы владеете, бонусным действием, вы добавляете к броску атаки бонус мастерства.

Арктический охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда атакуете существо, находящееся в труднопроходимой местности.

Прибрежный охотник: вы наносите 1к4 рубящего урона, когда опутываете цель атакой, или когда цель вашей атаки опутана.

Пустынный охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда атакуете отравленное существо или когда ваша атака наносит урон ядом.

Лесной охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда совершаете атаку с преимуществом.

Полевой охотник: вы добавляете к урону 1к4, если переместились перед атакой по крайней мере на 15 футов. Скорость скакунов, которыми вы управляете, увеличивается на 10 футов.

Горный охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда атакуете существо, находящееся по крайней мере на 10 футов ниже, или сбитое с ног существо, или существо, на которое вы вскарабкались.

Болотный охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда атакуете существо под действием ловушки, например, калтропов или капкана. Когда вы совершаете действие Атака, можете заменить одну или несколько атак на размещение ловушки, обычно требующей размещения действием.

Подземный охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда атакуете существо, находящееся в тусклом свете или в темноте.

Городской охотник: вы добавляете к урону

Марадёр:

Рунный охотник: вы добавляете к урону 1к4, когда атакуете существо, находящееся под действием заклинания.

Гоплит: совершая рукопашную атаку оружием со свойством *достигаемость*, вы игнорируете укрытие цели на половину и три четверти. Если между вами и целью успешной атаки находится существо, вы можете обеспечить ему укрытие наполовину от рукопашных атак цели этой атаки до начала вашего следующего хода.

Стихийный воин: Выберите тип урона - огонь, холод, электричество, звук или кислота. Когда вы вооружаетесь, можете наделить своё оружие стихийной силой, заменив его дробящий, колющий или рубящий урона на выбранный. Эффект оканчивается, если вы не находитесь в пределах 5 футов от наделённого оружия в конце своего хода или если вы вкладываете его в ножны или подобным образом убираете.

Вы можете выбирать этот боевой стиль несколько раз, если каждый раз будете выбирать новый тип урона, и тогда можете выбирать тип урона наделённого оружия каждый раз, как им вооружаетесь.

Оружейная компетентность

Может заменять Всплеск Действий на 2 и 17 уровне.

Вы становитесь экспертом в обращении с одним свойством оружия из списка ниже. Используя оружие с этим свойством, вы получаете преимущества соответствующей компетентности. Дробящий, колющий и рубящий типы урона считаются свойствами оружия для этой способности.

Достигнув 17 уровня, вы узнаете вторую оружейную экспертизу и можете получать преимущества двух экспертиз одновременно.

Свойство оружия	Оружейная экспертиза
Лёгкое	Один раз за ход, когда вы промахиваетесь атакой оружием, вы можете совершить одну атаку против той же цели оружием со свойством лёгкое.
Универсальное	Когда вы попадаете атакой универсальным оружием, которое держите в одной руке, вы получаете очко Гнева. Когда вы попадаете атакой универсальным оружием, которое держите в двух руках, можете потратить очко Гнева, чтобы нанести дополнительную кость урона.
Тяжёлое	Когда вы должны перебросить кости урона тяжёлого оружия, вы можете

	<p>вместо этого сложить результаты первого и второго бросков костей урона этого оружия.</p>
<p>Метательное</p>	<p>Когда вы попадаете метательным оружием, можете заставить цель пройти спасбросок Силы со сложностью 8+ваш модификатор атакующей характеристики+ваш бонус мастерства. При провале спасброска цель сбивается с ног.</p>
<p>Досыгаемость</p>	<p>Враждебные существа должны пройти спасбросок Мудрости со сложностью 8+ваш модификатор атакующей характеристики+ваш бонус мастерства, когда пытаются переместиться в пространство в 5 футах от вас. При провале существо не может добровольно переместиться в пределы 5 футов от вас до начала своего следующего хода. Существа, совершившие действие Отход, преуспевают в спасброске автоматически.</p>
<p>Двуручное</p>	<p>Когда вы промахиваетесь атакой двуручным оружием без критического промаха, цель должна пройти спасбросок Харизмы со сложностью 8+ваш модификатор атакующей характеристики+ваш бонус мастерства, при провале получая психический урон, равный вашему бонусу мастерства.</p>
<p>Боеприпас</p>	<p>Вместо дальнебойной атаки оружием со свойством боеприпас вы можете совершить 2 дальнебойные атаки. В этом случае обе эти атаки наносят половину урона, и вы должны предоставить боеприпас для каждой атаки.</p>
<p>Перезарядка</p>	
<p>Фехтовальное</p>	<p>Один раз за ход, когда вы попадаете по цели атакой фехтовальным оружием и в пределах 5 футов от вас обоих нет других существ, цель получает дополнительно 2к6 урона.</p>
<p>Двудольное</p>	<p>Когда по вам попадает атака и вы используете оружие со свойством двудольное, вы можете реакцией добавить к своему Классу Доспеха бросок урона двудольного оружия,</p>

	потенциально превращая попадание в промах.
<...>	Когда вы попадаете атакой по схваченному, сбитому с ног или опутанному существу, используя оружие, не имеющее ни одно из свойств, перечисленных выше, вы наносите дополнительно 1к8 урона.
Дробящее	Когда вы попадаете по цели атакой дробящим оружием, его Класс Доспеха уменьшается на 1 до начала вашего следующего хода.
Колющее	Когда вы попадаете по цели атакой колющим оружием, можете перебросить одну кость урона.
Рубящее	Когда вы попадаете по цели атакой рубящим оружием, можете причинить рубящий урон, равный вашему бонусу мастерства, любым существам, находящимся в пределах 5 футов одновременно от вас и от неё.

Когда вы завершаете длительный отдых, можете заменить свою воинскую экспертизу на другую из списка.

Улучшенная дополнительная атака

Может заменять Всплеск действий и Упорный на 17 уровне

Всплеск действий и Упорный

Могут заменять Улучшенную дополнительную атаку на 20 уровне

Наставник

Alashar's Compendium of Unusual Choices v1.1.pdf

Сквайр

На 3 уровне, когда вы получаете этот подкласс, под ваше руководство попадает лояльный и способный оруженосец. Он имеет характеристики *стражника*, а также расу, внешность и мировоззрение, которую вы выбираете вместе с Мастером. Он владеет простым оружием, лёгкой и средней бронёй, а также щитами. Сквайр совершает ходы в бою с собственной инициативой, но вы направляете его действия.

Каждый раз, когда вы получаете уровень воина после 3, сквайр получает дополнительную кость хитов с соответствующим увеличением текущих хитов.

Когда вы получаете Увеличение характеристик из класса воина, сквайр также получает его или может выбрать взамен Черту.

На 7, 10, 15 и 18 уровнях бонус мастерства сквайра увеличивается на 1 (изначальный бонус +2).

Когда вы достигаете 10 уровня, когда Сквайр совершает действие Атака, он может совершить две атаки вместо одной. С 18 уровня он может совершить 3 атаки.

Когда вы применяете Всплеск действий, можете предоставить дополнительное действие сквайру на следующем его ходу вместо себя.

Реакцией, когда сквайр проваливает спасбросок у вас на глазах, вы можете потратить использование способности Упорный, чтобы сквайр применил её.

Вы или Мастер можете собрать сквайру характер.

1к6	Черты характера	Слабости
1	Группа моего наставника нуждается во мне, и я здесь, чтобы помочь им в любое время.	Мой мастер слишком сильно давит на меня, однажды я просто пушу вещи на самотёк.
2	Обязанность ученика - учиться у учителя всему, чему он может. Я должен проявить преданность и усердие. (Законопослушный)	Лишь наставник знает мой настоящий путь, больше никто не знает, как меня направить. (Законопослушный)
3	Свобода важна, но чтобы действительно чему-то научиться, нужна какая-никакая дисциплина. (Хаотичный)	Я могу следовать указам наставника, когда они мне подходят, но я не буду ни перед кем преклоняться. (Хаотичный)
4	Я знаю, на что может быть нужно пойти, чтобы исполнить то, что правильно. Иногда жуткие вещи необходимы. (Нейтральный)	Навыки моего наставника внушают уважения, однако его убеждения довольно надоедливы. (Нейтральный)
5	Добрыми делами я помогу миру увидеть своего мастера в добром свете. (Добрый)	Если мой мастер пересечёт черту, я - первый, с кем ему придётся считаться. (Добрый)
6	Мастер - лишь шаг на пути к моей цели, моя истинная верность остаётся в другом месте. (Злой)	Однажды я неизбежно превзойду своего мастера. Я стану новым мастером и уничтожу старого. (Злой)

Мастер боевых искусств

Воинские приёмы

Изменения приёмов

Обезоруживающая атака: Также реакцией вы можете поймать выбитое оружие, если имеете свободную руку и стоите в 5 футах от цели.

Парирование: Вы можете использовать Силу вместо Ловкости, если используете щит.

Новые приёмы

Телохранитель. Когда вы видите, как существо совершает атаку по цели, отличной от вас, вы можете реакцией потратить кость превосходства и переместиться на всю свою скорость. Если так в пределах вашей досягаемости окажется цель атаки, вы уменьшаете урон от неё на результат броска кости превосходства и можете получить оставшийся урон вместо цели.

Прицел(Подобие такой же способности Плути от Таши.) Если в этом ходу вы ещё не двигались, бонусным действием вы можете потратить кость превосходства и всё своё перемещение, чтобы обеспечить себе преимущество на следующую атаку в этом ходу. Если атака попадёт, добавьте к урону результат броска кости превосходства.

Физическое превосходство. Когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), вы можете потратить кость превосходства и добавить результат её броска к проверке.

Отпрыгивание. Реакцией в ответ на попадание под воздействие эффекта, требующего спасброска Ловкости или Силы, вы можете бросить кость превосходства и переместиться по прямой на количество футов, равное результату броска, не провоцируя атак (минимум на 5 футов). Если так вы окажетесь вне зоны первоначального действия эффекта, вы совершаете спасбросок от него с преимуществом.

Добивание. Может быть применено бонусным действием и только к цели, сбитой с ног. Ваша следующая атака по цели, нанесённая до начала следующего её хода, причиняет критический урон при попадании и результат броска кости превосходства при промахе.

Сокрушение. Попав атакой оружием, вы можете потратить кость превосходства, чтобы нанести цели дополнительный урон, равный её броску. Этот урон никак не может быть уменьшен, и вы наносите удвоенный урон постройкам и предметам.

Бессмертная выдержка. Провалив спасбросок от смерти или эффекта, убивающего моментально, вы можете бросить кость превосходства и добавить результат к значению броска, потенциально превращая провал в успех.

Насаживание. Попад атакой рукопашным оружием, вы можете потратить кость превосходства, чтобы попытаться пронзить цель и оставить оружие в ране. Совершите проверку захвата - при успехе скорость цели уменьшается вдвое, а её текущие и максимальные хиты уменьшаются на значение, равное броску кости превосходства.

Вы не можете использовать оружие, находящееся в ране, но, держась за него, можете поддерживать захват цели.

Вы можете освободить оружие бонусным действием, оканчивая эффекты, кроме уменьшения текущих хитов. Другим существам для этого требуется действие, или попытка вырваться из захвата, если вы всё ещё удерживаете оружие. Когда оружие извлекается из тела цели, она должна совершить спасбросок Телосложения, при провале получая рубящий урон, равный новому броску кости превосходства.

Рефлексы. Совершая спасбросок Ловкости или Интеллекта, вы можете реакцией потратить кость превосходства и добавить результат к броску.

Стойкость. Совершая спасбросок Силы или Телосложения, вы можете реакцией потратить кость превосходства и добавить результат к броску.

Воля. Совершая спасбросок Мудрости или Харизмы, вы можете реакцией потратить кость превосходства и добавить результат к броску.

Первая помощь. Применяя комплект целителя или восстанавливая хиты существу не на отдыхе, вы можете потратить кость превосходства, чтобы восстановить цели дополнительные хиты, равные её броску.

Рычаг. Совершая встречную проверку против существа, вы можете реакцией потратить кость превосходства, чтобы добавить её бросок к своей проверке. Вы можете использовать эту реакцию до или после своего броска, но до того, как будет известен результат.

Атака тирана. Попад атакой по существу, вы можете бонусным действием потратить кость превосходства и отдать команду из одного слова существу, которое слышит и понимает вас в пределах 60 футов. Цель должна пройти спасбросок Мудрости, при провале получая психический урон, равный броску кости превосходства, и тратя свой следующий ход на то, чтобы исполнить команду. Цель автоматически проходит спасбросок, если это нежить или если ваша команда причиняет ему непосредственный вред.

Подавляющее присутствие. Действием вы можете потратить кость превосходства, чтобы совершить проверку Запугивания или Убеждения, чтобы попытаться напугать или очаровать Гуманоида, который может вас видеть или слышать в пределах 60 футов. Добавьте к своей проверке бросок кости превосходства. Цель совершает встречную проверку Проницательности, при провале становясь очарованной вами, если вы использовали Убеждение, или испуганной, если Запугивание, до конца вашего следующего хода.

Призыв к оружию. Если вы застаны врасплох в начале боя и не недееспособны, можете потратить одну кость превосходства, чтобы действовать как обычно. Действием в свой первый ход вы можете призвать сопартийца к оружию. Когда

вы это делаете, выберите застатное врасплох существо, которое ещё не совершало ход и которое может вас видеть или слышать. Это существо перестаёт считаться застанным врасплох.

Налёт. Бонусным действием вы можете потратить кость превосходства, чтобы скомандовать союзникам двигаться. До начала вашего следующего хода выбранные вами в пределах 30 футов существа, которые могут вас видеть или слышать, увеличивают свою скорость на 10 футов и игнорируют немагическую труднопроходимую местность.

Приведение в чувство. Действием вы можете потратить кость превосходства, чтобы коснуться существа особым образом, подавляя одно состояние, которое на него влияет, или одну болезнь. Состоянием может быть ослепление, оглушение, паралич или отравление. Выбранный эффект подавляется на 1 минуту, так, что цель не страдает от его последствий. Если у цели есть хотя бы 1 хит, она также восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Силы или Ловкости (минимум 1).

Приглушение боли. Действием вы можете потратить кость превосходства, чтобы коснуться существа особым образом, приглушая его боль. Цель получает бонусные хиты, равные броску кости превосходства + ваш уровень персонажа. Эти временные хиты длятся 1 минуту.

Потрясающая атака. Когда вы попадаете атакой по существу, можете потратить кость превосходства и добавить её бросок к урону. Цель должна пройти спасбросок Телосложения, или до конца своего следующего хода не сможет использовать реакции, а в свой следующий ход должно будет использовать либо действие, либо бонусное действие, либо перемещение, но не более.

Атака с кровотечением. Когда вы попадаете атакой по существу, можете потратить кость превосходства, чтобы оставить цели кровоточащую рану. В течении следующей минуты цель должна проходить спасбросок Телосложения в начале каждого своего хода, получая бросок кости превосходства-1 в виде урона некротической энергией при провале. Эффект оканчивается раньше, если цель восстанавливает хиты, или если она или другое существо действием проходит проверку Медицины для остановки кровотечения (сложность проверки равна сложности спасброска от ваших манёвров). Конструкты, нежить и существа без крови иммунны к этому эффекту.

Травмирующая атака. Когда вы попадаете атакой по существу, можете потратить кость превосходства и добавить её бросок к урону. В течении следующей минуты цель не может восстанавливать хиты. Она совершает спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, оканчивая эффект раньше при успехе. Слизи, нежить и конструкты иммунны к этому эффекту.

Быстрое реагирование. Когда существо, которое вы можете видеть, получает урон, вы можете реакцией потратить кость превосходства, чтобы переместиться на свою скорость. Вы должны закончить это перемещение ближе к спровоцировавшему существу, чем начали.

Успокоение. Действием вы можете потратить кость превосходства, чтобы позвать очарованное или испуганное существо, которое может вас видеть или слышать в пределах 60 футов. Существо немедленно может совершить новый спасбросок от эффекта, делающего её очарованной или испуганной, и добавить к броску вашу кость превосходства. При успехе цель оканчивает эффект на себе раньше.

Круговой удар. Один раз в ход вместо атаки частью действия Атака вы можете совершить одну рукопашную атаку против каждого существа в пределах 5 футов от вас. Вы используете бросок кости превосходства+5 вместо броска к20, когда совершаете броски этих атак.

Мультизалп. Один раз в ход вместо атаки частью действия Атака вы можете совершить одну дальнюю атаку против каждого существа в пределах 10 футов от точки, которую видите в пределах нормальной дистанции вашего оружия. Вы должны предоставить снаряд для каждой атаки. Вы используете бросок кости превосходства+5 вместо броска к20, когда совершаете броски этих атак.

Мистический рыцарь, улучшения

Потому что сложно не разделять мнение об ограниченности подкласса. В конце концов, Воины должны быть хороши гибкостью.

Известные заклинания. Выберите две школы заклинаний, одна из которых должна быть Воплощением или Ограждением. Вы можете изучать только заклинания волшебника этих школ, кроме исключений.

Связанные оружия. Связанное оружие может использоваться в качестве заклинательной фокусировки.

Мистический лучник

Мистический стрелок может использовать любое оружие со свойством боеприпас.

Знания мистического лучника

Вместо *фокусов* или *искусства друидов* можно выучить *починку* и владение набором ремесленных инструментов.

Опции мистического выстрела

ИЛЛЮЗИЯ

Слепящий выстрел. Вы вплетаете сияющую магию иллюзии в свой выстрел, заставляя снаряд светиться так ярко, что больно смотреть. Существо, в которое попал снаряд, получает дополнительно 2к6 урона излучением и должно, как и все существа в пределах 5 футов от него, совершить спасбросок Телосложения, или станет ослеплённым до начала вашего следующего хода. Урон излучением увеличивается до 4к6 на 18 уровне класса.

НЕКРОМАНТИЯ

Мучительный выстрел. Вы вплетаете в стрелу разрушающую магию некромантии. Существо, в которое попал снаряд, получает дополнительно 2кб урона некротической энергией и не может восстанавливать здоровье до начала вашего следующего хода. Урон некротической энергией увеличивается до 4кб на 18 уровне класса.

Вампирический выстрел. Через выстрел, наполненный некромантией, вы воруете частичку жизненной силы цели. Существо, в которое попал снаряд, получает дополнительно 2кб урона некротической энергии, и если цель не является нежитью или конструктом, вы исцеляетесь на половину этого урона. Некротический урон увеличивается до 4кб на 18 уровне класса.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Аркающий выстрел. Магией преобразования вы выпускаете из хвоста снаряда длинную тонкую леску или нить, прикрепляющуюся к цели и существующую следующую минуту. Длина лески может быть любой в пределах от расстояния между вами и целью до полутора этих расстояний, и если цель — существо, она может действием пройти проверку Атлетики со сложностью вашего Мистического Выстрела, чтобы отсоединить леску. Чтобы найти нить визуально, любому существу, кроме вас, необходимо пройти проверку Внимательности со сложностью спасброска вашего Магического выстрела. Вы можете держать нить, передать её другому, выпустить из рук или схватить, и взаимодействовать с ней так же, как взаимодействуете с обычной шёлковой верёвкой. При попадании этого выстрела, а также действием в каждом последующем ходу, вы можете подтянуть цель к себе или себя к цели на 15 футов, либо сбить её с ног.

Лечащий выстрел. Вы вплетаете в свой выстрел целебную и ободряющую магию преобразования. Цель восстанавливает 1кб+ваш модификатор Харизмы здоровья. При попадании атаки снаряд бесследно растворяется в теле цели, не причиняя ей вреда и дополнительно восстанавливая столько здоровья, сколько было бы нанесено урона. Снаряд после выстрела теряется. Изначальное лечение увеличивается на 1кб на 18 уровне класса.

Выстрел молнией. Магией преобразования вы трансформируете снаряд в летящую молнию. При попадании цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 2к12 урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе. Снаряд после выстрела рассыпается в пепел. Урон электричеством увеличивается до 4к12 на 18 уровне класса.

ВОПЛОЩЕНИЕ

Динамитный выстрел. Вы вплетаете в выстрел взрывную магию воплощения. Существо, в которое попал выстрел, и все существа в пределах 5 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости. При провале каждое из них получает 2кб урона огнём и отталкивается от эпицентра взрыва на 10 футов (цель отталкивается от вас, остальные существа - от цели), при успехе - получает половину урона огнём и не отталкивается. Урон огнём увеличивается до 4кб на 18 уровне класса.

Опрокидывающий выстрел. Вы вплетаете в свой выстрел ревущий шторм магии воплощения. При попадании цель получает 2кб урона звуком. Она также должна совершить спасбросок Телосложения, или будет сбита с ног и оглохнет на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, оканчивая оглушение при успехе. Урон звуком увеличивается до 4кб на 18 уровне класса.

Пророческий выстрел.

Хаотический выстрел. Вы покрываете свой выстрел хаотической энергией воплощения. При попадании цель получает 2к8 урона. Тип урона определяется результатом броска одной из к8 по таблице из заклинания Снаряд Хаоса. Если обе к8 выбрасывают один результат, цель должна совершить спасбросок Ловкости, при провале получая случайный урон снова, который может вызвать повторное срабатывание, пока спасбросок не будет пройден или к8 не выбросят разные числа. На 18 уровне класса урон увеличивается до 3к8, и любые две из трёх костей учитываются для срабатывания.

ПРОРИЦАНИЕ

Прыгающий выстрел. Ведомый магией прорицания, ваш снаряд после выстрела может устремиться в цель вновь. При совершении выстрела выберите, нанесёт ли атака урон — если нет, он будет нанесён при срабатывании эффекта выстрела. Также вы можете выбрать любых существ, присутствие которых не спровоцирует эффект. Магия остаётся в снаряде 10 минут или до срабатывания — когда в 30 футах и в прямой видимости от несработавшего Прыгающего Выстрела оказывается существо, кроме вас, оно должно будет совершить спасбросок Ловкости и при провале получит 2кб колющего урона, либо половину этого урона при успехе, когда снаряд оживёт и устремится к нему. Урон увеличивается до 4кб на 18 уровне.

ВЫЗОВ

Размноженный выстрел. В полёте ваш снаряд под действием магии вызова создаёт свои копии, движущиеся по схожим траекториям и при попадании исчезающие. Вы можете совершить по дальнобойной атаке против любого количества существ, находящихся в пределах 10 футов от изначальной цели и в пределах досягаемости оружия. При попадании каждая атака наносит 1кб колющего урона. На 18 уровне колющий урон увеличивается до 2кб.

Мерцающий выстрел. Под воздействием магии вызова снаряд начинает мерцать между материальным миром и Ближним Эфиром, пролетая большее расстояние. Нормальная и максимальная дистанции выстрела удваиваются, он может пролетать сквозь укрытия толщиной менее 1 дюйма и наносит дополнительные 2кб урона силовым полем при попадании либо половину при промахе. Урон силовым полем увеличивается до 4кб на 18 уровне.

Замораживающий выстрел. Вы окружаете снаряд ледяной магией вызова. При попадании цель получает дополнительно 2кб урона холодом и должна совершить спасбросок Телосложения. При провале скорость цели уменьшается вдвое, и она не

может совершать реакции, до начала вашего следующего хода. Урон холодом увеличивается до 4кб на 18 уровне класса.

Отравленный выстрел. Вы вплетаете в выстрел токсичную магию вызова. При попадании цель получает 2кб урона ядом и должна пройти спасбросок Телосложения, либо станет отравлена на 1 минуту. В конце каждого своего хода она может повторять спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Урон от яда увеличивается до 4кб на 18 уровне класса.

Монах

В дополнение к короткому мечу, монахи овладевают скимитаром, который тоже считается монашеским оружием.

Боевые искусства, улучшенные

Кость Боевых искусств растёт быстрее: её размер увеличивается на одну ступень на 5 и на каждом четвёртом уровне монаха после (1к4 на 1 уровне, 1к6 на 5, 1к8 на 9, 1к10 на 13 и 1к12 на 17). *Так таблица и концепция выглядит красивее.*

Стиль Достижимости

Может модифицировать владение оружием на 1 уровне

Вы теряете монашеское владение коротким мечом (и скимитаром), и они перестают считаться для вас монашеским оружием. В ваших руках боевой посох и копьё обладают свойством *достижимость*.

Подручная тренировка

Может модифицировать владение оружием и Боевые искусства на 1 уровне

Вы не получаете владения простым оружием и короткими мечами (и скимитарами), и не считаете их оружием монаха. Вы получаете владение импровизированным оружием и считаете его оружием монаха.

Преодоление

На 2 уровне вы получаете также одну из следующих особенностей:

Духовность. Ваш максимум очков ци увеличивается на ваш модификатор Мудрости.

Материальность. Вы добавляете бросок урона безоружной атаки, вместо половины, к проверкам для толкания, сбивания с ног **и захвата**, а также к проверкам против этих действий. Также вы добавляете этот бонус к проверкам для действий Пробегания и Кувырка.

Книга мантр

Может заменять Движение без доспехов на 2 и 9 уровне

Вы получаете книгу, в которой содержится несколько заклинаний. Вы можете сотворять эти заклинания, как особые ритуалы, называемые мантрами - для этого вы должны держать свою книгу мантр в руках. Заклинательной характеристикой ваших мантр является Мудрость.

Выберите класс - бард, волшебник, друид, жрец, паладин, следопыт, колдун или чародей. Книга мантр содержит три заклинания 1 уровня из списка заклинаний этого класса. Вы узнаете новые мантры более высоких уровней, когда получаете уровни в этом классе, как показано в таблице ниже: на 6, 10, 14 и 18 уровнях максимальный уровень мантр увеличивается на 1, а их количество - на 2.

Каждый раз, как вы получаете уровень монаха, вы можете заменить одну мантру из своей книги на другую того же уровня.

Найдя заклинание, записанное в письменной форме, такой, как магический свиток заклинания или книга заклинаний волшебника, вы можете скопировать его в свою книгу мантр. Это заклинание должно быть в списке заклинаний выбранного вами класса, и уровень его не должен превышать максимального уровня мантр, указанного в таблице. Процесс переписывания занимает по 2 часа за каждый уровень заклинания и стоит по 50 зм за каждый уровень. Это стоимость материальных компонентов, расходуемых в процессе экспериментов с заклинанием, а также особых чернил, которыми оно записывается.

Вы можете наложить заклинание из книги мантр, как ритуал, даже если у него нет ключевого слова "ритуал". Кроме того, когда вы накладываете мантру, считайте, что используете ячейку заклинаний того же уровня, что и ваш максимально возможный уровень мантр. Вам не требуется материальных компонентов заклинаний, если их цена не указана и они не расходуются.

Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать это умение снова.

Начиная с 9 уровня длительные чтения мантр становятся меньшей нагрузкой на ваш разум. Вы можете прочитать мантру снова после завершения короткого или длительного отдыха. Дополнительно вы узнаете, как значительно сократить устное прочтение мантры, произнося всё прочее в уме, но это становится для вашего разума значительным испытанием. Когда вы читаете мантру, вы можете отказаться от дополнительных 10 минут прочтения по правилам ритуала, но после этого вы не можете читать мантры, пока не завершите длительный отдых.

Уровень монаха	Изученные мантры	Максимальный уровень мантр
2	3	1
3	3	1
4	3	1
5	3	1

6	5	2
7	5	2
8	5	2
9	5	2
10	7	3
11	7	3
12	7	3
13	7	3
14	9	4
15	9	4
16	9	4
17	9	4
18	11	5
19	11	5
20	11	5

Теневое клонирование

Может заменять Движение без доспехов на 2 и 9 уровне

Бонусным действием в свой ход вы можете создать теневого клона в пространстве в пределах 5 футов от вас. В момент создания вы можете незаметно поменяться с клоном местами. Вы можете поддерживать одновременно только одного теневого клона, и при создании нового старый исчезнет. Теневой клон исчезает также, если его хиты опускаются до 0 или если вы теряете сознание. Вы узнаете, когда ваш клон исчезает. Количество клонов, которое вы можете поддерживать и создать одновременно, увеличивается до 2 на 6 уровне, до 3 на 10, до 4 на 14 и до 5 на 18 уровне.

Теневой клон имеет 1 хп и КД, равный СЛ спасброска от ваших приёмов Ци. Если клон должен совершить спасбросок, он использует ваш модификатор. Он того же размера, что и вы, занимает своё пространство и внешне неотличим от вас без использования Истинного зрения. Клоны обладают той же скоростью, что и вы, и в свой ход вы можете мысленно дать им команду переместиться в любом направлении (действий не требуется).

Вы можете использовать клона следующими способами:

- Когда вы совершаете атаку оружием, она может происходить из вашего пространства или из пространства клона.

- Когда вы накладываете на себя эффект, можете также подвергнуть его воздействию своих клонов.
- Клон может использовать ваши способности, не расходуя ци.
- Когда существо, которое вы видите в пределах 5 футов от вашего теневого клона, перемещается от него на расстояние не менее 5 футов, вы можете реакцией совершить спровоцированную атаку против этого существа, как если бы вы находились в пространстве клона

При создании клонов вы можете потратить любые свои очки ци, чтобы распределить их между созданными клонами. Чтобы использовать способность, расходующую ци, через клон, вы должны потратить очки ци, переданные этому клону. Это ограничение пропадает на 9 уровне (то есть после этого вы можете позволять клонам использовать своё собственное ци на их способности).

Защитная мантра

Может заменять Ускоренное исцеление на 4 уровне

Когда вы завершаете короткий или длительный отдых, вы можете сосредоточиться на мантре, усиливающей вашу защиту. Выберите один тип урона - вы получаете сопротивление ему до тех пор, пока не используете эту способность снова или не потеряете сознание.

Перехват

Может заменять Медленное падение на 4 уровне

Когда существо, которое вы можете видеть в пределах количества футов от вас, равного половине вашей скорости, становится целью атаки, вы можете реакцией совершить прыжок в пространство рядом с ним, чтобы стать целью атаки вместо него.

Обманное клонирование

Может заменять Оглушающий удар на 5 уровне

Действием в свой ход вы можете потратить 2 ци, чтобы наложить заклинание отражения.

Я только сейчас понял как круто это можно комбинировать с Теневым Клонированием - ведь на всех клонов можно наложить тот же эффект, что и на себя! Не зря продумывал это всё всё-таки

Могучий удар

Может заменять Оглушающий удар на 5 уровне

Один раз за ход, когда вы попадаете рукопашной атакой, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы совершить могучий удар. Когда вы так делаете, цель атаки и все существа в 15-футовом конусе за ней должны пройти спасбросок Силы со сложностью 8 + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор) + ваш Бонус Мастерства, или будут сбиты с ног и оттолкнутся на 10 футов от вас.

Блокировка чакр

Может заменять Оглушающий удар на 5 уровне

Когда вы попадаете по существу, можете потратить 2 очка ци, чтобы перекрыть его чакры. Цель должна пройти спасбросок Телосложения со сложностью спасброска от вашего ци, или не сможет использовать способности, требующие израсходовать какой-либо ресурс. Например, цель не сможет накладывать заклинания, требующие ячеек заклинаний, использовать способности с ограниченным количеством использований в день, способности, перезаряжающиеся на броске кубика 5 или 6, и подобные. Цель может совершать новый спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Воодушевляющее изречение

Может заменять Спокойствие разума на 7 уровне

Действием вы можете произнести вдохновляющие слова, предназначенные своим союзникам, напоминая о важной части их прошлого или о дружбе, связывающей вас, например. Любой союзник, который вас слышит, совершает свои броски к20 с преимуществом до тех пор, пока не преуспееет в одном из них, и реакцией в ответ на речь может встать на ноги, если сбит с ног.

Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Текучие движения

Может заменять Чистоту тела на 10 уровне

Когда посторонний эффект должен вас переместить, вы можете вместо этого переместиться на то же расстояние в любом направлении по вашему выбору. Это движение не провоцирует атак, и вы падаете, если в конце хода не находитесь на опоре.

Алмазное тело

Может заменять Алмазную душу на 14 уровне

Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатическая связь

Может заменять Язык Солнца и Луны на 13 уровне

Вы можете устанавливать телепатическую связь с существом в количестве футов от вас, равном пятикратному уровню монаха (действий не требуется). Вам не обязательно иметь общий язык, но цель должна знать хотя бы один.

Силовой барьер

Может заменять Пустое Тело на 18 уровне

Действием вы можете потратить 4 ци на создание силового барьера, окружающего ваше тело на 1 час. Барьер защищает от неблагоприятных условий среды и производит воздух для дыхания. Потратив при создании дополнительно 4 ци, вы получите на время действия иммунитет к одному типу урона на ваш выбор.

Внутренняя сила

Может заменять Пустое Тело на 18 уровне

Достигнув 0 хитов, или действием в свой ход, вы можете вспомнить важный момент из своего прошлого, что даёт вам силу продолжать сражаться! Вы немедленно получаете все преимущества короткого отдыха, включая возможность потратить кости хитов для исцеления.

Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите длительный отдых.

Обмен телами

Может заменять Пустое Тело на 18 уровне

Действием вы можете потратить 4 очка ци, чтобы попытаться поменяться сознаниями с другим существом, которое вы можете видеть в пределах 100 футов. Несогласное существо может пройти спасбросок Харизмы, чтобы избежать обмена. Вы не можете повторно попытаться обменяться сознаниями с существом, прошедшим этот спасбросок, пока не завершите короткий или длительный отдых. При провале вы и ваша цель овладеваете телами друг друга, начиная их контролировать.

Ваши игровые параметры на 1 минуту заменяются параметрами друг друга, но вы сохраняете свои мировоззрения и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы сохраняете преимущества от своих классовых и подобных им умений, и не можете использовать классовые и подобные им умения друг друга.

Потратив при накладывании дополнительные 4 очка ци, вы продлите этот эффект до 1 часа и можете запереть цель в своём теле: она становится бессознательной вместо того, чтобы получить контроль над вашим телом.

Вы можете окончить эффект преждевременно действием, но должны потратить 4 очка ци на это, если ваши тела более, чем в 100 футах друг от друга.

Открытие третьего глаза

Может заменять Пустое Тело на 18 уровне

Вы можете потратить 8 очков ци, чтобы наложить на себя заклинание *предвидение*. Пока это заклинание активно, ваш максимум ци уменьшается на 8, и вы можете окончить его на себе действием.

Совершенство, улучшенное

С 20 уровня, если при броске инициативы у вас меньше 4 очков ци, у вас их становится 4.

Совершенство, вариант

С 20 уровня в начале каждого своего хода вы восстанавливаете 1 очко ци, если их у вас меньше максимума.

Пробуждение

Может заменять Совершенство на 20 уровне

Действием вы можете пройти Пробуждение. В течении следующих 10 минут, или пока не потеряете концентрацию - как если бы вы концентрировались на заклинании - каждый раз, как вы тратите очки ци, можете потратить на 1 очко меньше.

Вы должны завершить короткий или длительный отдых, чтобы использовать эту способность снова.

Путь Мишени

Монах, использующий щит.

Умения эгиды

Начиная с 3 уровня вы овладеваете щитами. Ношение щита не мешает вам использовать монашеские способности.

Вы можете использовать Отражение снарядов для защиты существа в пределах 5 футов от вас, реагируя на попавшую по нему дальнобойную атаку оружием.

Вы можете использовать щит в качестве монашеского оружия, не теряя бонуса к защите. Урон щита определяется костью боевых искусств, он не имеет свойств оружия, а тип урона - дробящий.

Танец со щитом

На 6 уровне вы узнаете особые движения, позволяющие всегда сохранять защищённое положение.

Вы можете использовать Отражение снарядов при попадании как атак заклинаниями, так и атак рукопашным оружием. 1к10 в этом случае заменяется на вашу кость боевых искусств, а вместо уровня монаха добавляется его половина. В случае снижения урона до 0, если вы носите щит, вы можете совершить одну рукопашную атаку щитом по подходящей цели в пределах досягаемости. Для этой атаки вы можете заменить дробящий урон щита на тот тип урона, который нанесла бы заблокированная атака.

Также ваши атаки щитом считаются магическими при определении преодоления сопротивления или иммунитета к немагическому урону.

Панцирь “черепахи”

С 11 уровня вы узнаете, как использовать щит для построения несломимой защиты и неостановимой контратаки. Вы можете потратить 1 очко ци, чтобы наложить без материальных компонентов одно из следующих заклинаний: *щит веры*, *щит*, *доспехи мага*. Также частью атаки вы можете до начала своего следующего хода пожертвовать бонусом к защите от своего щита (оригинальным и, если есть, магическим), чтобы на это же время обрести такой же бонус к броскам атаки щитом, проверкам сбивания с ног и толкания. Без этого бонус щита добавляется к вашим проверкам *против* сбивания с ног и толкания.

Неостановимый и несломимый

На 17 уровне, выставив перед собой щит, вы превращаетесь во всепокрушающую силу. Совершая действием Отход, Рывок или Уклонение, вы можете бонусным действием нанести одну атаку щитом или безоружно. Также реакцией в ответ на успешную атаку по существу, которое вы можете видеть, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы переместиться к нему на свою полную скорость. Если так вы окажетесь в 5 футах от него, вы можете частью реакции использовать Отражение снарядов или Танец со щитом для защиты этого существа.

Путь Четырёх стихий, переосмысленный

Расширенный список заклинаний с возможностью готовить их вместо того, чтобы изучать, плюс одноразовое использование заклинания 6 уровня.

Стихийные практики

Вы подготавливаете 2 дисциплины из списка Стихийных практик, к которым имеете доступ. Достигнув 6 уровня монаха, вы подготавливаете 3 дисциплины, достигнув 11 - 4, достигнув 17 - 5. Вы можете заменить одну подготовленную дисциплину на другую доступную в течении длительного отдыха.

Список стихийных практик следующий:

Родство со стихией. Не может быть подготовлено обычным образом, см. далее.

Водяной кнут. См. Книгу игрока.

Зубы огненной змеи. См. Книгу игрока, но эффект длится до начала вашего следующего хода.

Несокрушимый воздушный кулак. См. Книгу игрока.

Формирование текущей реки. См. Книгу игрока.

Каменный блок. Находясь на земле, реакцией в ответ на атаку или необходимость пройти спасбросок Ловкости вы можете потратить 2 очка ци, выбрасывая каменную глыбу между собой и опасностью. Вы получаете укрытие наполовину и сопротивление урону от спровоцировавшего эффекта, если он рубящий, дробящий, колющий, огненный, ледяной, электрический, кислотный или громовой.

Стихийное заклинание

Требование: различается, см. таблицу

Выберите из таблицы ниже заклинание, к которому имеете доступ по уровню монаха — вы можете накладывать его, используя очки ци. Вам не требуются материальные компоненты, чтобы наложить эти заклинания таким образом.

Вы можете подготовить эту дисциплину несколько раз, выбирая различные заклинания.

Заклинания для 3 уровня (2 ци)	Заклинания для 6 уровня (3 ци)	Заклинания для 11 уровня (4 ци)	Заклинания для 17 уровня (5 ци)
Огненные ладони	Защитный ветер	Приливная волна	Сфера бури
Сотворение или уничтожение воды	Горящий клинок	Извержение земли	Призыв малых элементарей
Волна грома	Удержание личности	Огненный шар	Призыв элементаря (6 ци)
Падение пёрышком	<i>Левитация (на себя)</i>	Громовой шаг	Конус холода (6 ци)
Ледяной кинжал	Пылающая сфера	<i>Подводное дыхание (на себя)</i>	Водная сфера
Скороход	Дребезги	Стена воды	Власть над водами
Удар Зефира	Пиротехника	Стена песка	Небесный огонь (6 ци)
Прыжок (на себя, 1 ци)	Земляная хватка Максимилиана	<i>Газообразная форма (на себя)</i>	Огненный щит
Туманное облако	Вечный огонь	<i>Полёт (на себя)</i>	<i>Каменная кожа (на себя)</i>
Дрожь земли	<i>Дыхание дракона (на себя)</i>	Мельфовы маленькие метеоры	Водоворот (6 ци)
Поглощение стихий	Пекло Аганаззара	Хождение по воде	Преобразование камня (6 ци)

	Порыв ветра	Молния	Стена огня
	Пылающий луч	Метель	Град
	Пылевой вихрь		Власть над ветрами (6 ци)
			Каменная стена (6 ци)
			Испепеление (6 ци)

Лёгкий шаг. Воздух вокруг вас движется в унисон с вашими собственными движениями. Дистанция ваших прыжков удваивается, и вы совершаете с преимуществом проверки для прыгания.

Стойка выносливой горы. Пока вы получаете преимущества от действия Уклонения, вас невозможно переместить, толкнуть, схватить, испугать или сбить с ног против вашей воли. Вам необходимо стоять на земле, чтобы использовать эту особенность.

Родство со стихией

С 3 уровня дисциплина **родство со стихией** становится всегда подготовленной и не учитывается в списке подготовленных дисциплин. Во время короткого или длительного отдыха вы можете заменить знание этой дисциплины на владение одним из следующих заговоров: *формирование воды, власть над огнём, лепка земли* или *шквал*, или заменить знание этого заговора обратно на ту дисциплину.

Аватар стихии

На 17 уровне вы можете, **потратив 7 очков ци**, наложить по правилам стихийной магии одно из следующих заклинаний: *Облачение льда, Облачение ветра, Облачение камня, Облачение огня*. Чтобы повторно применить эту способность, вам необходимо завершить длительный отдых.

Путь Шиповника и Розы

Как путь Четырёх Стихий, но заклинания связаны с растениями и очарованием, всегда подготовленная дисциплина аналогична заговору Искусство друидов, а вместо Аватара Стихии - Аватар Природы, выбирающий одно из следующих заклинаний: Поражение, Терновая стена, Множественное внушение или Призыв феи.

Путь Пьющих жизнь

Credit: Spaceships & Starwyrms Core Sourcebook. Интересный и не лишённый смысла способ изобразить силы, подобные вампирьим.

Пожиратель жизни

Вступив на этот путь на 3 уровне, вы учитесь воровать жизненные силы у других существ. Раз за раунд, если вы совершаете критическое попадание по существу или снижаете его здоровье до 0 безоружной атакой, вы восстанавливаете 1 очко ци. Эта способность не действует на нежить и конструктов.

Поглощение здоровья

Начиная с 6 уровня, если у вас есть хотя бы 1 очко ци, когда вы используете способность Пожиратель жизни, вы также восстанавливаете здоровье в количестве, равном наибольшему из модификаторов Мудрости или Телосложения.

Тёмная воронка

С 11 уровня вы узнаете технику, позволяющую вытягивать жизнь из других существ массово. Вы можете действием потратить 3 или более очков ци, чтобы выпустить водоворот не-жизненной энергии в 30-футовом конусе.

Все существа в зоне поражения должны преуспеть в спасброске Телосложения или получают 4к8 некротического урона, плюс дополнительно 1к8 за каждое очко ци, потраченное сверх трёх. Максимальный урон - 10к8 за 9 очков ци. Вы восстанавливаете хиты в количестве, равном половине нанесённого урона, и по одному очку ци, от каждого существа, провалившего спасбросок.

Существа, преуспевшие в спасброске, получают половину некротического урона и не производят никаких других эффектов.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования после завершения длительного отдыха.

Ненасытная жажда

Вы не можете подавлять желание поглощать чужую жизненную энергию. С 17 уровня, каждый раз, как вы попадаете по живому существу безоружной атакой, вы получаете 1 временное очко здоровья. Хиты от этой способности складываются друг с другом, но не с другими источниками временного здоровья. Его максимальное количество равно вашему удвоенному уровню монаха. Временное здоровье от этой способности сохраняется 8 часов.

Путь Змея

Дополнительные владения

Начиная с 3 уровня вы овладеваете либо Запугиванием, либо Скрытностью, и либо набором алхимика, либо набором отравителя. Зарождающиеся змеиные инстинкты позволяют вам хладнокровно исследовать свои возможности.

Ползущая стойка

На 3 уровне, когда вы находитесь в сознании и сбиты с ног, это не обеспечивает помеху вашим атакам и преимуществ атакам по вам, и совершая в этом положении Рывок или Отход, вы не получаете от него штрафов к перемещению. Также вы можете совершать проверку Ловкости (Акробатика) вместо Силы (Атлетика) для захвата и сбивания с ног, а действие Засада - бонусным действием.

Ядовитые клыки

На 6 уровне вы овладеете техникой стремительных и точных ударов, подобных выпадам змеи. Вы узнаете заговор *ядовитые брызги*, как умение ци. Когда существо проваливает спасбросок от вашего Ошеломляющего удара, вы можете бонусным действием причинить ему урон этого заговора.

Также вы начинаете вырабатывать стойкость к ядам раньше обычного монаха, получая сопротивление урону ядом и преимущество на спасброски от отравления.

Капюшон кобры

К 11 уровню вы освоили технику, позволяющую совершить смертельный укус до того, как жертва успеет что-либо осознать. Цели, от которых вы были скрыты в начале вашего хода, а также испуганные вами, совершают с помехой спасброски от ваших умений ци до начала вашего следующего хода.

Пропитка токсином

На 17 уровне после попадания любой своей атаки вы можете заставить цель пройти спасбросок Телосложения. При провале цель становится отравлена до конца вашего следующего хода. Пройдя спасбросок однажды, существа совершают последующие с преимуществом, пока вы не завершите короткий или длительный отдых.

Также вы добавляете модификатор Мудрости к наносимому вами урону ядом.

Путь Горловой песни

Нота просветления

С 3 уровня вы можете действием протянуть низкую, горловую ноту, чтобы наделить существо, которое может вас слышать в пределах количества футов, равного вашей удвоенной скорости, просветлением на 10 минут. Просветлённые существа получают 1 временное очко ци и могут его потратить, чтобы применить одну из ваших способностей ци соответствующей стоимости. В качестве альтернативы, просветлённый может потратить 1 ци в начале своего хода на то, чтобы до конца хода получить способность Боевые Искусства, используя вашу кость боевых искусств.

Вы можете использовать это действие количество раз, равное бонусу мастерства, и должны завершить длительный отдых, чтобы восстановить использования. Вы также можете потратить 1 ци, чтобы использовать это действие.

Паладин

Божественное проицание

Может заменять Божественное чувство на 1 уровне

Вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам Проницательности и Расследования, совершённым для выявления лжи или иллюзии. Если вы владеете одним из этих навыков, можете вместо этого добавлять удвоенный бонус мастерства.

Божественное знание

Может заменять Божественное чувство на 1 уровне

Вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам Религии и Истории, относящимся к нежити, небожителям, исчадиям и божествам. Если вы владеете одним из этих навыков, можете вместо этого добавлять удвоенный бонус мастерства.

Божественная стража

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

Со 2 уровня, когда вам или существам в 15 футах от вас единомоментно наносят урон, вы можете реакцией потратить ячейку заклинаний, чтобы уменьшить этот урон. Урон уменьшается на 2кб за ячейку 1 уровня и на дополнительные 1кб за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5кб. Дополнительно урон уменьшается ещё на 1кб, если источник урона - нежить или исчадие. Вы можете распределить все кости кб между целями стражи на своё усмотрение.

Дистанция этой способности увеличивается до 30 футов на 11 уровне. Если вы обладаете боевым стилем Защита или Перехват, вы можете использовать его частью той же реакции против той же опасности, что используете божественную стражу.

Доминион

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

Со 2 уровня вы научитесь проецировать свою волю, чтобы создать вокруг себя область, подчиняющуюся вашим правилам.

Действием вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы создать собственный домен, распространяющийся на 5-футовый радиус вокруг вас за каждый уровень потраченной ячейки. Домен действует 1 минуту, и вы должны концентрироваться на нём, как на заклинании. Центр домена движется вместе с вами.

Любой урон, источник которого находится за пределами домена, нанесённый чему-то внутри него, уменьшается на ваш бонус мастерства. Вы знаете расположение любых существ в пределах своего домена, а когда существа пытаются войти в ваш домен или покинуть его, они должны пройти спасбросок Харизмы со сложностью ваших заклинаний паладина, и при провале не могут пересечь границу домена по своей воле до начала своего следующего хода. Вы можете обеспечить автоматический успех этому спасброску.

В пределах вашего домена ваша воля проявляется явным образом, воплощаясь в материальный мир. Например, цветы могут распускаться на поверхностях вокруг, или сильный ветер отмечать границу домена.

Божественный щит

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

Когда вы должны получить урон, можете реакцией поднять свободную руку или руку со щитом и потратить ячейку заклинаний. Вы получаете временные хиты в количестве, равном десятикратному уровню потраченной ячейки (максимум - 40), и ещё 10, если источником урона является исчадие или нежить.

Вы получаете эти хиты до получения провоцирующего урона, и они исчезают в начале вашего следующего хода.

Священное возмездие

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

Когда по существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, попадают рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить ячейку заклинаний и окутать цель атаки светом отмщения.

Атакующий получает урон излучением, равный пятикратному уровню потраченной вами ячейки (максимум 20 урона), и тот же урон получает любой, кто попадёт по цели рукопашной атакой до начала вашего следующего хода. Урон излучением и его максимум увеличивается на 5, если наносится исчадию или нежити.

Молот правосудия

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

Когда вы попадаете рукопашной атакой оружием, можете потратить ячейку заклинаний, чтобы попытаться дополнительно оглушить цель.

Цель должна пройти спасбросок Телосложения или станет ошеломлённой на количество раундов, равное уровню потраченной вами ячейки (максимум - 4). Длительность ошеломления и её максимум увеличивается на 1 раунд, если цель - исчадие или нежить. Эффект оканчивается раньше, если цель получает урон.

Молот правосудия, вариант

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

Когда вы попадаете рукопашной атакой оружием, можете потратить ячейку заклинаний, чтобы причинить её цели сотрясение в дополнение к обычному урону.

В течении количества раундов, равного уровню потраченной ячейки (максимум - 4), цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не оба, её скорость уменьшается вдвое, и она не может совершать реакции.

Длительность эффекта и её максимум увеличивается на 1 раунд, если цель - исчадие или нежить.

Святая граната

Может заменять Божественную кару на 2 уровне.

При совершении дальнебойной атаки оружием вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы зарядить снаряд божественной энергией. При попадании цель атаки и все существа в пределах 5 футов от неё получают 1кб урона излучением. При промахе этот урон получают все существа в пределах 5 футов от места падения снаряда. За каждый уровень ячейки выше первого вы можете либо увеличить урон на 1кб (до максимума 4кб), либо увеличить дистанцию эффекта на 5 футов. Исчадия и нежить получают от этого эффекта на 1кб урона больше.

Божественная харизма

Может заменять Божественное здоровье на 3 уровне.

Вы совершаете с преимуществом проверки Убеждения и Запугивания.

Аура спасения

Может заменять Ауру Защиты на 6 уровне.

Когда враждебное существо в 10 футах от вас наносит урон, оно уменьшает его на ваш модификатор Харизмы (минимум на 1). Вы должны быть в сознании, чтобы создавать эту помеху.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

Аура искупления

Может заменять Ауру Защиты на 6 уровне.

Когда враждебное существо в 10 футах от вас совершает спасбросок, оно увеличивает его сложность на ваш модификатор Харизмы (минимум на 1). Вы должны быть в сознании, чтобы создавать эту помеху.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

Аура света

Может заменять Ауру Отваги на 10 уровне.

Пока вы в сознании, вы излучаете яркий свет в пределах 10 футов. Вы можете погасить или снова зажечь его бонусным действием. Существа в этой области не могут совершать действие Засада или становиться невидимыми. Невидимое существо, попавшее в ауру, видимо.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

Следопыт

Верный фамильяр

Может заменять способность 1 уровня Избранный враг.

Вы узнаете заклинание *поиск фамильяра*, оно не учитывается в числе ваших подготовленных или известных заклинаний следопыта, и вы можете накладывать его, как ритуал. При накладывании таким образом фамильяр является зверем, а не феей, исчадием или небожителем, и максимум его хитов увеличивается на ваш удвоенный уровень следопыта.

Когда вы в первый раз за ход попадаете атакой по существу, находящемуся в пределах 5 футов от вашего фамильяра, цель получает дополнительно 1к4 урона от этой атаки. Дополнительный урон увеличивается, когда вы получаете уровни в этом классе: до 1к6 на 6 уровне и до 1к8 на 14.

Особые стрелы

Может заменять способность 1 уровня Избранный враг.

Вы знаете, как создавать особые стрелы для охоты на необычную дичь. Когда вы завершаете длительный отдых, можете создать до 10 единиц особых боеприпасов, которые могут быть либо стрелами, либо арбалетными болтами. Для каждого особого боеприпаса выберите, какая именно особенность из списка ниже у него проявляется. Эти способности остаются в силе на протяжении 24 часов, и если другое существо, кроме вас, попытается использовать особый боеприпас, для него он будет считаться обычным.

- **Стрела подрезания сухожилий.** Когда вы попадаете этим боеприпасом по существу, передвигающемуся на более чем двух ногах, оно должно пройти спасбросок Телосложения со сложностью 8+Ваш бонус мастерства+Ваш модификатор Ловкости, или упадёт.
- **Стрела пронзания крыльев.** Когда вы попадаете этим боеприпасом по крылатому существу, его скорость полёта уменьшается на 10 футов до тех пор, пока оно не восстановит хиты. Уменьшение скорости может накапливаться при попадании нескольких стрел.
- **Пробивная стрела.** Когда вы совершаете атаку этим боеприпасом против существа, обладающего естественной бронёй с КД 16 или более, или против существа, использующего тяжёлый доспех или щит, вы добавляете к броску атаки бонус +2.
- **Изнуряющая стрела.** Когда вы попадаете этим боеприпасом по концентрирующемуся существу, оно совершает свой спасбросок для концентрации с помехой.
- **Стрела истинного серебра.** Этот боеприпас покрыт серебром и считается магическим для преодоления сопротивлений и иммунитетов к немагическим атакам и урону, которыми обладает нежить.

- **Дальнобойная стрела.** Нормальная и дальняя дистанция атаки этим боеприпасом увеличиваются на 20 футов.
- **Флаконная стрела.** Вы можете привязать к этому боеприпасу флакон, флягу или колбу, содержащую какое-то жидкое вещество. При попадании атаки этим боеприпасом считается также, что по цели попала фляга с этим веществом.
- **Стрела для крупной дичи.** Когда вы попадаете по существу этим боеприпасом, оно получает 1к4 некротического урона в начале каждого своего хода из-за глубокой кровоточащей раны на протяжении 1 минуты или пока не восстановит свои хиты. Каждый раз как вы попадаете по кровоточащей так цели стрелой для крупной дичи, кость урона кровотечения увеличивается на 1 размер, до максимума 1к12.

Количество особых снарядов, которые вы можете подготовить в конце длительного отдыха, увеличивается на 10, когда вы достигаете 6 (суммарно 20 боеприпасов) и 14 (суммарно 30) уровней в этом классе. [Стоит ли разрешать создавать любые боеприпасы? Либо вместо создания новых улучшать существующие?](#)

Смертоносные клыки

Может заменять классовую способность 1 уровня Избранный враг.

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу одноручным оружием после того, как попали по нему в этот ход другим одноручным оружием, вы наносите ему дополнительно 1к6 урона этой атакой.

Дополнительный урон увеличивается до 1к8, когда вы достигаете 6 уровня в этом классе, и 1к10, когда вы достигаете 14.

Избранный враг, улучшенный

Вы можете выбрать 3 вида гуманоидов, а не 2. [Или выбор гуманоидов должен давать вообще все их виды?](#)

Вы узнаете дополнительный язык вне зависимости от того, умеет ли враг говорить.

Вы узнаете заклинания, определяемые выбранным избранным врагом. Они становятся для вас заклинаниями следопыта, не учитываются при подсчёте известных заклинаний, и могут быть использованы без затраты ячеек заклинания количество раз, равное половине вашего бонуса мастерства — перезаряжается после длительного отдыха.

Заклинания в соответствии с избранными врагами:

Абберации - Обнаружение магии.

Звери - Опутывающий удар.

Конструкты - Скольжение.

Драконы - Героизм.

Элементали - Поглощение стихий.

Феи - Огонь фей.

Исчадия - Благословение.

Небожители - Сглаз.

Великаны - Падение пёрышком.

Монстры - Исцеляющее слово.

Слизи И? Растения - Поиск болезней и ядов, ИЛИ Очищение еды и питья, ИЛИ Огненные ладони

Нежить - Направленный снаряд.

Гуманоиды - Туманное облако.

Стаи (Роу) - Усыпление.

Вместо выбора заклинания на любом этапе вы можете выбрать следующее преимущество: Вы добавляете +1 к броскам атаки или урона оружием против ваших избранных врагов. Вы можете использовать это умение до или после броска, но до того, как эффекты атаки вступят в силу.

Исследователь природы, улучшенный

На первом уровне вы выбираете две избранные местности. К избранным местностям причисляются городская, руины и магическая. Завершая длительный отдых в местности, которая не является вашей избранной, после того, как провели в ней последние по крайней мере 24 часа, вы можете заменить одну из своих избранных местностей на эту. Также вместо выбора избранной местности на 6 и/или 10 уровне вы можете взять одно из следующих преимуществ:

Умудрённый. Выберите один из навыков, которым владеете. Ваш бонус мастерства для него становится удвоенным. Дополнительно вы изучаете два языка.

Бродяга. Ваша базовая скорость увеличивается на 5 футов, и ей становятся равны скорости плавания и лазания.

Неустанный. Вы уменьшаете свой уровень усталости на 1, завершая короткий отдых. Также вы можете действием дать себе 1к8+мод.МДР временных хитов. Вы можете использовать это действие количество раз, равное бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования после длительного отдыха.

Сфокусированный. Вы научились применять магию, используя какие-либо традиционные инструменты других заклинателей. Выберите одно из следующего: магическая фокусировка; фокусировка друида; священный символ божества, которому вы поклоняетесь; музыкальные инструменты, которыми вы владеете; ремесленные инструменты, которыми вы владеете. Вы можете использовать выбранную категорию вещей в качестве заклинательной фокусировки следопыта. Также вы получаете

возможность использовать ритуальное колдовство для известных вам заклинаний следопыта.

Слиться с обстановкой

Улучшает классовую способность 10 уровня Маскировка на виду

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы стать невидимым вместе со всем снаряжением для любого существа, находящегося дальше 10 футов от вас. Те, кто находится в 10 футах, замечают неверный силуэт, будто растворяющийся в элементах окружения, и получают помеху на атаки по вам. Невидимость заканчивается с началом вашего следующего хода или если ваши хиты опускаются до 0. Не влияет на существ, не полагающихся на зрение. Чтобы использовать способность повторно, необходимо завершить короткий или продолжительный отдых.

Укротитель монстров

Может заменять классовую способность 20 уровня Убийца врагов

Призванные и созданные вами существа получают по вашему выбору следующие преимущества:

- Их размер увеличивается на 1 ступень.
- Максимум их хитов увеличивается на 20.
- Их Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Они наносят дополнительные 5 урона, когда наносят.

Зверовод

ft. KibblesTasty?

С 3 уровня все команды отдаются бонусным действием. С 7 - перечисленные действия командуются свободным. Зверь не может совершить больше одного действия за ход.

Зверовод, вариант заклинания

См. выше, плюс следующее:

Поиск зверя-спутника

Преобразование 2 уровня

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Классы: Следопыт (+Друид?)

Выберите согласного дружелюбного зверя в пределах дистанции с показателем опасности не более $\frac{1}{4}$ и размером не более Среднего. Этот зверь становится вашим зверем-спутником, связываясь с вами мистическими узами.

Зверь-спутник понимает все языки, на которых вы говорите, и повинуется вам так хорошо, как может. В бою он использует вашу инициативу и совершает свой ход сразу после вашего. Как и другие существа, зверь может тратить кости хитов в конце короткого отдыха. Он может переместиться на свою полную скорость и совершить действие Уклонение, либо другое, если вы скамандуете ему бонусным действием. Если вы совершаете действие Атака, то также можете пожертвовать одной из своих атак, чтобы позволить атаковать зверю-компаньону. Зверь не может совершить больше одного действия за ход. Если вы недееспособны или отсутствуете, зверь совершает действия по своему усмотрению, сосредоточившись на своей и вашей безопасности.

Если ваш зверь-спутник ранен или умер не больше, чем 24 часа назад, вы можете наложить это заклинание на его тело, чтобы восстановить ему все хиты и, при необходимости, воскресить.

Вы не может иметь более одного зверя-спутника одновременно, и при накладывании этого заклинания на нового его действие на действующего компаньона оканчивается.

Улучшенный зверь-спутник

Способность Повелителя зверей 3 уровня

Вы узнаете заклинание *Поиск зверя-спутника*, и это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вам известны. Вы можете наложить его без использования ячеек заклинаний количество раз, равное бонусу мастерства, и должны завершить длительный отдых, чтобы восстановить использования этой способности.

Вы добавляете свой бонус мастерства к КД, броскам атаки и урона зверя, а также к спасброскам и навыкам, которыми он владеет. Максимум его хитов становится равен четырёхкратному уровню следопыта, если он выше обычного максимума хитов зверя.

Бродяжник

Попытаюсь воплотить идеи одного хоумбрю-класса в такой подкласс, расширяющий возможности в избранной местности.
[https://www.dandwiki.com/wiki/Nomad_\(5e_Class\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Nomad_(5e_Class))

Исследователь мира

Вы оттачиваете до совершенства способности к поиску путей, еды и всего необходимого в дикой местности, как для себя, так и для своих товарищей.

На 3 уровне вы узнаете дополнительную Избранную местность. Также вы получаете дополнительные преимущества, находясь в избранной местности:

- Вашей группе нужно всего 10 минут пребывания в избранной местности, чтобы активировать её преимущества, и они сохраняются на 10 минут после её покидания.

- Ваша группа получаете бонус к скорости перемещения, равный МДР*15% (минимум 15%).

Наконец, вы овладеваете одним языком и одним инструментом, а ваша базовая скорость перемещения увеличивается на 5 футов, и ещё на 5 футов на 15 уровне.

Магия бродяг

С 3 уровня вы узнаете дополнительные заклинания, когда достигаете определённых уровней следопыта, как показано в таблице. Заклинание считается заклинанием следопыта для вас, но не учитывается при подсчёте известных заклинаний.

Уровень следопыта	Заклинание
3	Скороход
5	Паук
9	Хождение по воде
13	Изготовление
17	Создание прохода

Кроме того, завершая длительный отдых, вы можете изменить список известных заклинаний следопыта. Выберите не более вашего модификатора Мудрости заклинаний следопыта, которые вы знаете, и замените их на другие доступные заклинания следопыта. Вы должны потратить не менее получаса за каждый уровень новых заклинаний, подготавливая и разучивая новые компоненты.

Тропами земли

Начиная с 7 уровня перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет вашего передвижения. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от её шипов, выростов и других помех. Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания *опутывание*.

Также вы можете настроиться на один дополнительный волшебный предмет.

Мирный напев

На 11 уровне опыт общения с разнообразными существами, народами и культурами открыл вам, что многие и многие из них на самом деле имеют больше общего, чем

кажется. Вы выявили мелодию, которая проявляет эту связь, глубокую и древнюю, как корни самой жизни.

Вы можете напевать эту мелодию в течении 1 минуты. Она звучит просто и знакомо для всех существ, которые родом с того же плана существования, что и вы, и которые понимают хотя бы один язык, и любое такое дружелюбное существо в пределах 30 футов, слышащее напев, может присоединиться к нему. Любые существа, включая вас, напевавшие всю минуту, не прерываясь на другую деятельность, получают все преимущества короткого отдыха. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите длительный отдых.

Универсальный язык

С 15 уровня вы понимаете речь на любом вербальном языке, и существа, говорящие хотя бы на одном языке, понимают вас. Вы добавляете модификатор Мудрости к проверкам Харизмы, включающих в себя вашу устную речь, если ваш слушатель понимает язык, у которого вы знаете письменность, и не способен в данный момент понимать любой язык (например, под действием заклинания *понимание языков*).

Также ваш Мирный напев узнают и могут использовать любые существа, знающие хотя бы один язык.

Плут

Мультиклассирование: даёт два навыка вместо одного?

Скрытый резерв

Может заменять классовую способность Скрытая атака.

Вы имеете одну кость к6, называемую Костью Резерва. Количество Костей Резерва увеличивается с уровнем Плути, как показано в колонке Урон Скрытой Атаки. Провалив проверку характеристики, сбросок или бросок атаки, вы можете потратить Кость Резерва и добавить результат к броску, потенциально превращая провал в успех. При попадании броска атаки её урон также увеличивается на результат кости резерва, а если сумма бросков к20 и к6 до добавления других модификаторов превышает 20, попадание считается критическим. Вам не нужен провал броска, если в 5 футах от вас находится союзник.

Все Кости Резерва восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

Гибкость Скрытой атаки

Может улучшить классовую способность Скрытая Атака

Когда вы совершаете Скрытую Атаку, можете уменьшить количество костей её дополнительного урона. В этом случае до конца хода вы можете совершить ещё одну Скрытую Атаку, дополнительные кости урона которой берутся из тех, которые вы “сэкономили” первой скрытой атакой. Вы можете использовать эту способность

повторно до тех пор, пока остаются сэкономленные кости, и урон Скрытой Атаки восстанавливается в начале следующего хода.

Боевик

Может модифицировать класс Плути на 1 уровне

При получении этого класса вы получаете на 2 навыка меньше. Кость урона вашей Скрытой Атаки увеличивается до 1к8.

Убийственность

Может заменять классовую способность Компетентность 1 и 6 уровня

Урон вашей Скрытой Атаки становится на одну кость больше на 1 и 6 уровнях.

Помощник

Может заменять классовую способность Компетентность 1 и 6 уровня

Когда вы совершаете действие Помощь, можете выбрать один навык или спасбросок, которым владеете. Если цель вашей помощи совершает бросок этого навыка или спасброска до начала вашего следующего хода, она может добавить к броску ваш модификатор Харизмы.

С 6 уровня вы можете оказать помощь двум существам, когда используете действие Помощь.

Хитрое варево

Может заменять классовую способность Хитрое действие 2 уровня

Вы получаете владение инструментами алхимика, и можете добавлять свой модификатор Интеллекта к сложности спасброска от флакона с кислотой, алхимического огня, яда или другого алхимического вещества, которое используете.

Вы можете использовать Скрытую Атаку, атакуя сосудом с алхимическим веществом.

Когда вы завершаете длительный отдых, если у вас есть инструменты алхимика, вы можете создать дозы Воровских Отваров в количестве, равном вашему бонусу мастерства. Каждая доза может быть базовым ядом, противоядием, алхимическим огнём, маслом, кислотой, зельем лечения или другими веществами с разрешения Мастера. Воровские Отвары теряют эффективность по прошествии 24 часов.

Хитрое изделие

Может заменять классовую способность Хитрое действие 2 уровня

Вы получаете владение инструментами ремонтника, и можете добавлять свой модификатор Интеллекта к сложности спасброска от калтропов, капкана, кандалов, замка, сумки с шариками или другой подобной ловушки с разрешения Мастера, когда её используете.

Вы совершаете с преимуществом атаки по существам, попавшим в капкан или на калтропы.

Когда вы завершаете длительный отдых, если у вас есть инструменты ремонтника, вы можете создать Воровские Изделия в количестве, равном вашему бонусу мастерства. Каждое изделие может быть чем-то из перечисленных выше предметов, либо крюком-кошкой. Только вы можете использовать эти изделия, и они ломаются через 24 часа, если вы не будете поддерживать их работоспособность, создавая заново.

Работа локтями

Может заменять классовую способность Точное Прицеливание 3 уровня

Вы можете совершать захваты и толчки бонусным действием.

Серия убийств

Может заменять классовую способность Точное Прицеливание 3 уровня

Когда вы опускаете хиты существа до 0 или совершаете критическое попадание, ваша следующая атака в этот ход наносит дополнительный урон, равный половине вашей Скрытой атаки.

Пространственный заяц

Может заменять классовую способность Точное Прицеливание 3 уровня

Когда существо в пределах 5 футов от вас телепортируется прочь, вы можете реакцией телепортироваться в свободное пространство в пределах 5 футов от его нового положения.

Скрытый шаг

Может заменять классовую способность Слепое зрение 14 уровня

Если существо не видит вас в начале и в конце вашего хода, вы невидимы для него на протяжении всего хода, даже если были в его поле зрения в какой-то момент.

Боевой стиль

Может заменять классовую способность Слепое зрение 14 уровня

Выберите боевой стиль из списка доступных воину, следопыту или паладину.

Избегание

Может заменять классовую способность Неуловимость 18 уровня

Когда по вам совершается атака с помехой, атакующий бросает три двадцатигранника вместо двух, и выбирает наихудший результат.

Тень во тьме

Может заменять классовую способность Удача 20 уровня

Вы навсегда получаете бонус +10 к проверкам Скрытности. Также вы можете двигаться через пространство другого существа, в том числе враждебного, и через узкое пространство шириной не менее 1 дюйма, не считая их труднопроходимыми.

Убийца

Смертельное пикирование

Может заменять Ликвидацию на 3 уровне

Получая урон от падения, вы можете реакцией уменьшить его на столько же костей урона, сколько наносит ваша скрытая атака. Если ваша следующая атака оружием до конца вашего следующего хода попадает, вы добавляете к урону от неё столько же костей урона кб, сколько убрали из урона от падения.

Мистический ловкач, улучшения

Чтобы уравнивать с изменениями Мистрыцаря.

Использование заклинаний

Известные заклинания. Выберите две школы заклинаний, одна из которых должна быть Иллюзией или Очарованием. Вы можете изучать только заклинания волшебника этих школ, кроме исключений.

Spellspike, Шип заклинаний (вариант, меняющий Мистического ловкача)

Использование заклинаний

3 уровень, модифицирует Использование заклинаний

Вы не узнаете заговор *волшебная рука*, таким образом, имея на один известный заговор меньше.

Кроме того, помимо заклинаний школы Иллюзии или Очарования, вы можете изучать заклинания волшебника, совершающие атаку заклинанием.

Загадочная атака

3 уровень, заменяет Улучшенную волшебную руку

Вы можете использовать классовое умение Скрытая атака при совершении атак заклинаниями, помимо атак фехтовальным и дальнобойным оружием. Тип урона скрытой атаки при этом соответствует одному из типов урона такого заклинания. Все прочие условия должны быть выполнены, как обычно.

Чародейские тернии

13 уровень, заменяет Многогранного ловкача

Вам не нужно иметь преимущества на атаку для применения Скрытой Атаки, если её цель находится под действием вашего заклинания.

Головорез

Мусорная тренировка

На 3 уровне вы получаете владение средним доспехом и щитом. Кроме того, завершая короткий или длительный отдых, вы можете заменить владение длинным мечом на владение любым другим рукопашным воинским оружием. Это изменение длится до окончания вашего следующего короткого или длительного отдыха.

Силовик

На 3 уровне вы можете использовать рукопашную атаку оружием, которой владеете, чтобы совершить Скрытую атаку, даже если у неё нет свойства *фехтовальное*. Прочие условия должны быть соблюдены.

Угроза

С 9 уровня вы непревзойдённо используете свои физические показатели в моральном столкновении. Вы можете добавлять свой модификатор Силы, Ловкости или Телосложения (наибольший из них) к проверкам Харизмы, если их частью обращаете на себя внимание.

Также вы можете использовать своё Хитрое действие, чтобы попытаться толкнуть существо или сбить его с ног.

Жестокий стиль

На 13 уровне ваши удары становятся твёрже и крепче. Когда вы попадаете атакой оружием, можете перебросить любые результаты 1 и 2, выпавшие на костях урона оружия и Скрытой атаки. Вы должны использовать новый результат.

Дополнительная атака

Начиная с 17 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, можете совершить две атаки вместо одной.

Крупье

Набитые рукава

На 3 уровне ваше мастерство обращения с определёнными видами оружия совершенствуется. В отношении кинжалов, дротиков и импровизированного оружия вы получаете следующие преимущества:

- Не требуется взаимодействий с предметом для того, чтобы взять или подобрать, если он был у вас в руках в этом ходу.
- Проверки Ловкости Рук, чтобы спрятать, совершаются с преимуществом.
- Игнорируется помеха на дальнобойные атаки из-за находящихся в 5 футах враждебных существ.
- Нормальная и максимальная дистанция дальнобойных атак удваивается.
- Урон увеличивается до 1кб.

Шквал кинжалов

Начиная с 3 уровня, если обе ваши руки свободны, вы можете действием использовать особый приём, называемый шквалом кинжалов. Этим действием вы совершаете до двух специальных атак кинжалом, дротиком или импровизированным оружием по любым целям, по которым можете совершить скрытую атаку кинжалом. К урону от этих атак не добавляется модификатор атакующей характеристики. Вы должны предоставить оружие для каждой дальнобойной атаки, и ни одна атака шквалом кинжалов не может быть использована для нанесения Скрытой Атаки. Если вы используете одно и то же магическое оружие для совершения нескольких атак частью Шквала Кинжалов, его магические свойства применяются только к одной из них.

Вы можете совершать больше атак в составе шквала на более высоких уровнях. Максимальное количество атак равно половине вашего уровня плута, округляя вверх, и бонусным действием вы можете увеличить их количество на 1.

Дополнительные владения

На 9 уровне вы получаете владение Ловкостью Рук, Выступлением и двумя игровыми наборами. Если вы уже обладаете каким-либо из этих владений, добавляйте 1к4 при проверках с его использованием.

Стальная вспышка

Начиная с 13 уровня вы можете совершить залп своим оружием. Действием вы можете запустить 2к4 кинжалов, дротиков и/или импровизированных оружий в линии 5 на 50 футов, 25-футовом конусе или в сфере диаметром 25 футов с центром на вас. Каждое существо в выбранной области, кроме вас, должно совершить спасбросок Ловкости со сложностью 8+ваш бонус мастерства+ваш модификатор Силы или Ловкости. При провале цель получает урон вашей скрытой атаки и становится ослеплённой до начала вашего следующего хода. При успехе цель получает половину урона.

Вы можете использовать эту способность один раз, и должны завершить длительный отдых, чтобы использовать её снова. Вы можете использовать эту способность повторно раньше, но каждый раз, как вы так делаете, урон вашей скрытой атаки уменьшается так, будто ваш уровень плута на 4 ниже, до тех пор, пока вы не завершаете длительный отдых.

Острый рикошет

На 17 уровне вы учитесь запускать своё оружие по изогнутым траекториям, заставляя рикошетить и влиять от одной цели к другой. Когда вы попадаете любой атакой кинжалом, дротиком или импровизированным оружием по цели, вы можете нанести 1к6 урона того же типа, что у этой атаки, другой цели в пределах 5 футов от первой. Также, к урону от вашей Стальной вспышки добавляется 2к6, если цель проваливает спасбросок, и 1к6, если она преуспевает в нём.

Чародей

При получении класса вы можете выбрать использование вариантного правила Очков Магии вместо Ячеек Заклинаний. В этом случае уровень Чародея не считается уровнем заклинателя при подсчёте ячеек заклинаний мультиклассового заклинательства.

Метамастерство

Может заменять способность 20 уровня Чародейское восстановление

Стоимость любой метамагии для вас уменьшается на 1, при минимуме 1. Также вы можете применять несколько вариантов метамагии к одному заклинанию, даже если их эффекты не указывают этого.

Магическая сингулярность

Может заменять способность 20 уровня Чародейское восстановление

Вы можете наложить любое известное вам заклинание чародея 1 или более уровня, не нуждаясь в ячейках заклинаний и материальных компонентах, если у них не указано стоимости. Когда вы накладываете заклинание таким образом, считайте, что заклинание накладывается с использованием ячейки 9 уровня. Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать эту способность повторно.

Поток магии

Может заменять способность 2 уровня Источник магии

Вы получаете одну дополнительную ячейку заклинаний 1 уровня, которую можете использовать, чтобы накладывать заклинания, как обычно. Вы получаете больше ячеек заклинаний, когда достигаете новых уровней чародея, как указано в одной из таблиц ниже:

	Ячейки заклинаний Потока магии (количественный вариант)			
Уровень чародея	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень
2	1			
3	2			
4	3			
5	3			
6	3			
7	4	2		
8	4	2		

9	4	2		
10	4	3		
11	4	3		
12	4	3		
13	4	3	2	
14	4	3	2	
15	4	3	2	
16	4	3	3	
17	4	3	3	
18	4	3	3	
19	4	3	3	1
20	4	3	3	1

	Ячейки заклинаний Потока магии (промежуточный вариант)				
Уровень чародея	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень
2	1				
3	2				
4	2				
5	2	1			
6	2	1			
7	2	2			
8	2	2			
9	2	2	1		
10	3	2	1		
11	3	2	1		
12	3	2	1		
13	3	2	1	1	
14	3	2	1	1	

Эти ячейки не учитываются среди ячеек, полученных от способности Использование заклинаний, и вы восстанавливаете их, когда завершаете длительный отдых.

Если способность чародея требует от вас израсходовать или восстановить очки чародейства, вместо этого вы можете израсходовать или восстановить одну или несколько ячеек заклинаний. Суммарный уровень этих ячеек должен быть не меньше требуемого числа очков чародейства при расходовании, и не больше - при восстановлении. Вы не можете восстановить ячейки заклинаний, которые не израсходовали.

Метамагия

Дополнительные варианты:

Межмерное заклинание. Потратив 1 очко чародейства при накладывании заклинания, вы можете перенести его эффект в Ближний Эфирный план. Вместо материального мира эффект заклинания производится в соответствующей ему области Ближнего Эфира. Если вы сами находитесь в Ближнем Эфире в момент накладывания этой метамагии, можете аналогичным образом направить заклинание в материальный мир.

(помните, что атаки всё ещё совершаются с помехой, если вы не видите цели)

Эзотерическое заклинание. Потратив 1 очко чародейства, если заклинание наносит урон излучением, силовым полем, психической или некротической энергией, вы можете заменить тип урона этого заклинания на другой из этого списка.

Беспрепятственное заклинание. Потратив 1 очко чародейства, если заклинание совершает бросок атаки или требует от цели совершить спасбросок Ловкости, вы можете позволить ему игнорировать укрытие на половину и три четверти.

В качестве альтернативы или дополнительно, при накладывании вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы проигнорировать помеху на броски атаки заклинания из-за находящегося в 5 футах от вас враждебного существа.

Церебральное заклинание. Когда вы накладываете заклинание, требующее спасброска Интеллекта или Мудрости, можете потратить 2 очка чародейства, чтобы первый спасбросок от него был другим спасброском из этих двух.

Кинетическое заклинание. Когда вы накладываете заклинание, требующее спасброска Силы или Ловкости, можете потратить 2 очка чародейства, чтобы первый спасбросок от него был другим спасброском из этих двух.

Решительное заклинание. Когда вы накладываете заклинание, требующее спасброска Харизмы или Телосложения, можете потратить 2 очка чародейства, чтобы первый спасбросок от него был другим спасброском из этих двух.

Эпицентральное заклинание. Когда вы накладываете заклинание, можете потратить 1 очко чародейства, чтобы проигнорировать любые его эффекты, которые желаете, на протяжении всей его длительности.

Эта метамагия может быть применена вместе с другими.

Переработанное заклинание. Когда вы накладываете заклинание, можете потратить очки чародейства в количестве, равном половине его уровня, округляя вверх, чтобы потенциально сохранить его энергию. Если это заклинание проваливается или ни одна его цель не попадает под его действие, вы восстанавливаете потраченную на накладывание ячейку заклинаний или очки чародейства, конвертированные в ячейку.

Зачаровывающее заклинание. Когда вы накладываете на существо заклинание с дистанцией касания, вы можете потратить 1 очко чародейства, усиливая его магической мощью. На следующую минуту все атаки этого существа считаются магическими.

Питьевое заклинание. Накладывая заклинание с дальностью “на себя” и не мгновенной длительностью, вы можете потратить количество очков чародейства, на 1 большее уровня заклинания (1 очко для заговоров), чтобы вместо приведения эффекта заклинания в действие превратить его в порцию пригодной для питья жидкости, весящей 4 унции. Вам нужен подходящий сосуд для её хранения. Жидкость считается порцией зелья, при выпивании накладывая на выпившего эффект заклинания на обычную длительность. Заклинание считается наложенным вами, но если оно требует концентрации, при выпивании этого не требуется. Зелья теряют свои свойства, когда вы завершаете длительный отдых.

Стойкое заклинание. Потратив 2 очка чародейства при накладывании заклинания, вы обеспечиваете помеху на все проверки, совершённые, чтобы его развеять - такие, как от заклинаний *контрзаклинание* и *рассеивание магии*. Если в обычных условиях развеивание заклинания не требует проверок и происходит автоматически - как со *снятием проклятья* - метамагия вместо этого заставляет пройти проверку заклинательной характеристики со сложностью 10+уровень заклинания (уровень 0 для заговоров), и заклинание развеивается только при успехе этой проверки.

Скульптурное заклинание. Вы можете потратить 2 очка чародейства, чтобы изменить форму области заклинания:

1. Если заклинание - линия, вы можете изменить его форму на конус с половиной высоты.
2. Если заклинание - конус, вы можете изменить его форму на линию шириной 5 футов с длиной, равной двум высотам конуса.
3. Если заклинание - сфера, вы можете изменить его форму на цилиндр с радиусом, равным половине диаметра сферы, и высотой, равной двум диаметрам сферы.
4. Если заклинание - цилиндр, вы можете изменить его форму на сферу с диаметром, равным среднему арифметическому диаметра и высоты цилиндра (округляя вниз до диаметра, кратного 5).
5. Если заклинание - куб, вы можете изменить его форму на любую из форм выше, занимающую тот же объём (при минимальном размере по любому из

измерений 5 футов). Расчёт объёма по простейшим математическим формулам, если отсутствует форма фигуры, в точности равная объёму куба, возьмите ближайший меньший объём.

Элемент (вариант Пироманта)

Избранный урон

1-й уровень, опциональное умение

Выберите любой тип урона. Этот выбор определяет ваши способности на первом и дальнейших уровнях чародея.

Стихийное сердце

1-й уровень, заменяет Пламенное сердце

Когда вы начинаете накладывать заклинание 1 уровня или выше, наносящее урон избранного типа, из вашего тела начинает извергаться разрушительная энергия. Все существа по вашему выбору в пределах 10 футов от вас получают урон избранного типа, равный половине вашего уровня чародея.

Стихия в крови

6-й уровень, заменяет Огонь внутри вен

Вы получаете сопротивление избранному урону. Кроме того, накладываемые вами заклинания игнорируют сопротивление избранному урону.

Ярость элементалиста

14-й уровень, заменяет Ярость пироманта

Когда по вам попали атакой, вы можете реакцией нанести атакующему урон избранного типа. Он равен вашему уровню чародея и игнорирует сопротивление урону.

Стихийная душа

18-й уровень, заменяет Пламенную душу

Вы получаете иммунитет к избранному урону. Кроме того, любые накладываемые вами заклинания или сотворяемые вами эффекты игнорируют сопротивление этому урону, а иммунитет к нему от ваших заклинаний и эффектов считается сопротивлением.

Наследие легендарной крови (вариант Наследия драконьей крови)

Легендарный предок

Заменяет Драконьего предка на 1 уровне

Вы выбираете тип существа, к которому относится ваш предок. Когда вы совершаете проверку Харизмы при взаимодействии с существами этого типа, ваш бонус мастерства удваивается, и в зависимости от своего выбора вы изучаете дополнительный язык:

Тип предка	Дополнительный язык
Дракон	Драконий
Фея	Сильван
Элементаль	Первичный
Великан	Великаний
Небожитель	Небесный
Аберрация	Глубинная речь
Исчадие	Язык Бездны или Инфернальный
Один вид гуманоидов - например, эльфы или гноллы	Любой язык на ваш выбор

Легендарные личности часто ассоциируются с какой-либо стихией. Выберите вид урона, связанный с вашим предком: холод, электричество, яд, огонь, звук или кислота. Он используется в ваших умениях.

Выдающееся сложение

Заменяет Драконью устойчивость на 1 уровне

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

Кроме того, некоторые участки вашего тела напоминают кожу предка. Это может быть тонкая драконья чешуя, густая шерсть или шероховатые вкрапления чего-то, похожего на гравий. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

Родство со стихией

6-й уровень, умение наследия легендарной крови

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

Крылья парагона

Заменяет Крылья дракона на 14 уровне

Вы получаете способность расправить крылья, или что-то, их функцию исполняющее, у себя за спиной, получая при этом скорость полёта, равную вашей текущей скорости. Это могут быть перепончатые крылья дракона или дьявола, оперённые от феи или небожителя, или даже струи чистой энергии, если вашим предком была аберрация или могучий маг. Вы можете создать крылья бонусным действием в свой ход. Крылья существуют, пока вы не развеете их бонусным действием в свой ход.

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

Образ легенды

Заменяет Образ дракона на 18 уровне

Вы можете вызвать ужасный образ своего предка, повергая им в ужас врагов. Вы можете действием потратить 5 единиц чародейства, чтобы окружить себя аурой страха или трепета (на ваш выбор), радиусом 60 футов. В течение 1 минуты, или пока вы не утратите концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), все враждебные существа, начинающие ход в этой ауре, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они станут очарованными (если вы выбрали трепет) или испуганными (если вы выбрали страх) до окончания действия ауры. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к вашей ауре на 24 часа.

Дикая магия, улучшенная

Слабовата.

Дикая магия. к20 бросается после каждого заклинания чародея 1 уровня или выше. До длительного отдыха можно перебросить, чтобы использовать новый бросок, количество раз, равное одной четвёртой уровня чародея, но не менее 1 раза.

Волна хаоса обеспечивает помеху на броски шанса Дикой Магии до длительного отдыха, либо пока не сработает Дикая Магия. Помеха применяется и к перебрасываниям. Перезаряжается после срабатывания Дикой Магии.

Подчинение удачи обеспечивает кость 1к8. Как у барда 5 уровня по крайней мере, за эквивалент ячейки 1 уровня-то.

Часовой разум

Получает ритуальное заклинательство.

Кровь химеры

Credit: Spaceships & Starwyrms Core Sourcebook, переосмысленный

Магическая мутация

Ваше тело содержит какой-то особенный орган, позволяющий сотворить эффект, подобный магическому. Выберите заклинание 1 уровня из списка чародея - оно становится эффектом вашей магической мутации.

Мутация **не** добавляется в список известных заклинаний чародея, и вы **не** можете накладывать её с использованием ячеек заклинаний. Вы можете применить магическую мутацию один раз, не расходуя ячейки заклинаний, и должны завершить длительный отдых, чтобы сделать это снова. Вы также можете накладывать заклинание мутации, потратив количество очков чародейства, на 1 большее уровня желаемой ячейки заклинаний.

Каждой мутации соответствует особый орган или часть тела, который и производит псевдомагический эффект. Он выступает обязательной заклинательной фокусировкой для соответствующей мутации. Вы не можете применить или поддерживать эффект мутации, если этот орган стеснён в движениях или закрыт, например, доспехами. Бросьте кость по таблице ниже или выберите из неё самостоятельно часть тела, на которой находится этот орган (при отсутствии этой части тела она у вас появляется и сама по себе считается химерическим органом):

1к6	Орган химеры
1	Хвост
2	Голова
3	Рука
4	Нога
5	Грудь
6	Спина

Орган химеры разительно отличает часть тела, на которой находится, внешне. Вы выбираете вторую магическую мутацию на 6 уровне, эффект которой должен быть заклинанием 1 или 2 круга, и третью (1, 2 или 3 круга) на 14. Каждая мутация отращивает новый химерический орган, который может оказаться как на новой части тела, так и на одной из старых. Вы получаете бонус к проверкам Запугивания, равный количеству ваших химерических мутаций, если цель проверки может их видеть.

Магическая мутация применяется с рядом отличий от обычных заклинаний:

- Мутации не требуют вербальных и соматических компонентов для наложения.
- Мутация и её эффекты не считаются заклинанием. Они не подвержены эффектам, подавляющим магию, и могут применяться в ситуациях, когда

заклинания накладывать невозможно - например, во время Ярости варвара (если орган химеры при этом остаётся на месте).

- Вы используете Телосложение в качестве заклинательной характеристики мутаций.
- Если мутация требует расходимый компонент, вы должны проглотить его или его части не более, чем за час перед накладыванием. Пройдя спасбросок Телосложения со сложностью 10+удвоенный уровень магической мутации, вы игнорируете негативные эффекты, связанные с попаданием этой субстанции в ваш организм.

Улучшенная мутация

Начиная с 6 уровня вы осваиваетесь с мутациями своего организма. Вы восстанавливаете бесплатные использования мутаций, завершая короткий или длительный отдых. Также вы можете применять метамагию к эффектам мутаций.

Подавление мутагенеза

На 14 уровне вы можете управлять проявлением тех частей тела, что являются химерическими. Концентрируясь на протяжении минуты, вы можете скрыть или замаскировать один или несколько своих химерических органов, придавая соответствующим частям тела обычный вид. Сокрытие прекращается, если вы теряете сознание, либо вы можете прекратить его добровольно, мгновенно (действий не требуется). Пока химеризм подавлен таким образом, вы не можете использовать мутации, связанные с ним.

Обучившись обращаться с окружающими, осведомлёнными о ваших уродствах, вы находите неожиданно лёгким общение, когда все принимают вас за нормального. Вы теряете по бонусу к Запугиванию, но получаете бонус +1 к проверкам Убеждения, Выступления, Скрытности и Обращения с животными за каждый из подавленных химерических органов.

Наконец, вы можете сопротивляться мутациям своего организма, не являющимся следствием чародейского наследия. Когда эффект заставляет вас сменить форму, вы можете выбрать оставить химерические органы видимыми и функциональными и у новой внешности. При этом вы должны пройти спасбросок Телосложения со сложностью 10+уровень заклинания или эффекта для каждого органа, если трансформация происходит не по вашему желанию.

Завершённый химеризм

С 18 уровнем к вам приходит понимание, как применять магию с помощью мутации. Потратив 2 очка чародейства, вы можете применить любое известное вам заклинание чародея по правилам магической мутации, через один из ваших химерических органов.

Также вы совершаете с преимуществом спасброски для сопротивления изменению формы.

Отмеченный корнями

Credit: Sprouting Chaos. Чародей, выращивающий армию.

Природная магия

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

Также вы и все призываемые и создаваемые вами существа изучаете друидический язык и можете оставлять на нём послания, как описано в классовой особенности друида.

Малое пробуждение

Также с 1 уровня вы можете действием коснуться кучи веточек или куста и оживить их, превращая в *ветвистую заразу* (здесь и далее см. Бестиарий), дружественную к вам и вашим союзникам. Это существо, как и все будущие ваши заразы, разделяет вашу инициативу, но действует сразу после окончания вашего хода. Эта зараза не может атаковать, но совершает прочие действия, как обычно. Пока это существо в 120 футах от вас, вы можете мысленно общаться с ним и отдать приказ переместиться и совершить действие в свой ход (действие не требуется), а также действием начать воспринимать мир его чувствами, становясь при этом глухим и слепым для собственных. Вы можете иметь только одно оживлённое так существо одновременно, и должны завершить короткий или длительный отдых прежде, чем сможете оживить существо так повторно.

Пробуждение растений

На 6 уровне вы получаете возможность превращать растения в *игольчатую заразу* (см. Бестиарий), касаясь их на протяжении минуты и потратив 2 очка чародейства. Максимум хитов ваших зараз равен вашему удвоенному уровню чародея, и они добавляют ваш бонус мастерства к своим броскам атаки.

Бонусным действием вы можете мысленно отдать одну команду любому количеству ваших зараз, находящихся в 60 футах. Вы решаете, какое действие будут выполнять существа и куда будут направляться в свой ход, или можете отдать обобщённый приказ, например, об охране комнаты. После получения приказа существо будет следовать ему, пока не выполнит, а без приказов будет только защищаться от враждебных существ.

Все оживлённые растения возвращаются в исходное состояние, пока вы завершаете продолжительный отдых.

Также существа умеют исполнять приказы, записанные на друидическом языке, которые они могут видеть.

Связывающее пробуждение

С 14 уровня вы можете создать *вьющуюся заразу* так же, как создаёте колючую заразу, расходуя на это 4 очка чародейства вместо 2. Вьющаяся зараза подчиняется тем же правилам, что и колючая, но отдавать команды телепатически ей можно с расстояния до 500 футов. Кроме того, отдав команду вьющейся заразе, вы можете передать её же любым своим заражениям в 60 футах от неё.

Вечный лес

С 18 уровня вы можете действием коснуться любой своей заразы, умершей не более 1 минуты назад, и, потратив 1 очко чародейства, воскресить её с половиной от максимального количества хитов.

Психогенная мутация

Работает со следующей модификацией базовых заговоров:

Сообщение: начиная с 5 уровня вы можете сделать целью заклинания до двух существ в пределах дистанции, до 3 существ с 11 уровня и до 4 существ с 17. Все цели получают одно и то же сообщение.

Шквал, Фокусы, Чудотворство, Искусство друидов, Власть над огнём, Формирование воды, Лепка земли и подобные: начиная с 5 уровня, вы можете одним действием использовать до двух одинаковых или разных эффектов этого заговора. С 11 уровня вы можете применить до трёх эффектов одним действием, с 17 уровня - до четырёх. Также, на каждом из этих уровней количество длительных эффектов, которые вы можете поддерживать, увеличивается на 1.

Психогенная тропа

На 1 уровне ваша магия фокусируется на одном из двух путей. Выберите Телепатию или Телекинез. Этот выбор определяет способности, которые вы получаете от этого подкласса на этом и последующих уровнях.

Телепатия. Вы узнаете заговор *сообщение*, как заклинание чародея, но он не учитывается при подсчёте известных вам заговоров чародея. Когда вы его накладываете, магическая тишина и толща материала не блокируют заклинание.

Телекинез. Вы узнаете заговор *шквал*, как заклинание чародея, но он не учитывается при подсчёте известных вам заговоров чародея. Им вы можете пытаться толкать существ и предметы в любом направлении, а не только от вас.

Энергетический выброс

Также, начиная с 1 уровня, вы можете с силой влиять на реальность в непосредственной близости. Когда вы накладываете заговор чародея, не имеющий дистанции “на себя”, и ни одна из его целей не находится дальше 5 футов от вас, можете сделать его целью всех существ, находящихся в пределах 5 футов от вас, кроме вас самих. Если такой заговор совершает дальнобойную атаку, она не получает помехи за нахождение враждебного существа в пределах 5 футов от вас.

Начиная с 6 уровня чародея, когда вы накладываете заговор чародея, полученный от Психогенной тропы, таким образом, вы можете наложить его таким образом дважды. Вы можете наложить заговор таким образом трижды одним действием, начиная с 14 уровня чародея, и четырежды, начиная с 18.

Ментальная эволюция

На 6 уровне вы получаете одно из следующих преимуществ в зависимости от избранной Психогенной тропы:

Телепатия. Вы можете отправлять разные сообщения разным существам, когда накладываете *сообщение*. Кроме того, два раза в свой ход, когда вы отправляете сообщение, вы можете заставить цель пройти спасбросок Мудрости (действий не требуется). При провале она получает 1к12 психического урона. Вы можете использовать эту способность три раза в ход, достигнув 14 уровня чародея, и четыре раза в ход, достигнув 18 уровня чародея.

Телекинез. Вы можете накладывать Шквал на существ Большого размера или меньше. Кроме того, два раза в свой ход, когда цель вашего заговора *шквал* проваливает спасбросок Силы, вы можете нанести ей 1к12 дробящего, рубящего или колющего урона (действий не требуется). Вы можете использовать эту способность три раза в ход, начиная с 14 уровня чародея, и четыре раза в ход с 18 уровня чародея.

Психополе

Начиная с 14 уровня, пока вы в сознании, вы излучаете психическую ауру в пределах 10 футов. Вы и любые существа по вашему выбору в пределах этой ауры получаете сопротивление урону психической энергией и силовым полем. Кроме того, вы можете использовать одну из следующих способностей в зависимости от выбранной Психогенной тропы:

Телепатия. Когда существо в пределах психической ауры должно пройти спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы узнаете об этом и можете потратить 1 очко чародейства, чтобы обеспечить этому спасброску преимущество, или 2 очка, чтобы обеспечить помеху.

Телекинез. Когда существо в пределах психической ауры должно получить дробящий, рубящий или колющий урон, вы узнаете об этом и можете потратить 1 очко чародейства, чтобы обеспечить этому существу сопротивление полученному урону, или 2 очка, чтобы обеспечить уязвимость.

Истинная психокинетика

На 18 уровне вы получаете преимущества от той Психогенной тропы, которую не выбрали на 1 уровне, и все ассоциирующиеся с ней преимущества с прочих уровней.

Истинная психокинетика, альтернативная

Может заменять способность Истинная психокинетика на 18 уровне

Если ваше заклинание чародея требует пройти спасбросок или совершить бросок атаки, вы можете заменить его на спасбросок Силы или Мудрости. Также, если ваше

заклинание чародея наносит урон, вы можете заменить его тип на дробящий, колющий, рубящий, психическую энергию или силовое поле.

Проводник маны

акак

Начиная с 2 уровня

Колдун

Вступая в сделку с потусторонними сверхмогущественными существами или иным образом докапываясь до секретов, которым лучше бы оставаться скрытыми, вы принимаете риски получения невыполнимых целей, долговременных безумий, посмертного рабства и всего прочего, что вывалит на вас Мастер Подземелий.

Договор Таинств.

Потусторонний покровитель одаривает вас не предметом, но сверхъестественными способностями и свойствами. Вы получаете одно дополнительное Таинственное Воззвание и можете при повышении уровня заменять на другие не одно, а два известных.

Мучительный взрыв

Вы добавляете модификатор Харизмы к урону при попадании только одного луча. Вы можете добавить модификатор к урону второго луча, достигнув 5 уровня колдуна, к 3 лучу на 11 уровне колдуна и к 4 лучу на 17 уровне колдуна.

Жертвенная магия

Бонусным действием вы восстанавливаете ячейку заклинаний колдуна, расходуя кости хитов и/или получая степени истощения в суммарном количестве, равном уровню ячейки. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное четверти уровня колдуна, но не менее 1 раза. Вы восстанавливаете все использования, завершив длительный отдых.

Слепое блуждание

Оptionальное умение 1 уровня колдуна

Вы можете отложить выбор покровителя, решившись постигать азы оккультного искусства самостоятельно. Вместо преимуществ, предоставляемых на 1 уровне подклассом колдуна, вы получаете способность 3 уровня Предмет договора. На 3 уровне вы не получаете Предмет Договора, и вместо этого должны выбрать потустороннего покровителя, обретая способности 1 уровня его подкласса.

Ведьмовской клинок и договор Клинка

Атака от Харизмы переносится из подкласса в договор. Если вы возьмёте Молот Ведьм, он тоже может считаться.

Молот Введьм (вариант, меняющий Введьмовского Клинка)

Проклятый молот

Заменяет способность подкласса 1 уровня Проклятый воитель

Вы получаете владение воинским оружием, средним доспехом и щитами.

Завершая длительный отдых, вы можете коснуться оружия со свойством *двуручное* или *универсальное*, которым владеете. Пока вы держите это оружие, вы можете считать Силу своей заклинательной характеристикой колдуна вместо Харизмы. Эта особенность действует, пока вы не завершите длительный отдых.

Если вы позже заключаете Договор клинка, это умение распространяется на любое оружие договора, которое вы вызываете этим умением, независимо от его свойств.

Сосуд душ

Создано на основе УАшного Фантома-Плута по просьбе одного из игроков. И ведь не лишено смысла.

Колдуны этого типа не заключают сделку с одной конкретной сущностью, но открывают своё тело и душу для многих. Недостаток мощи из-за непостоянных слабых "покровителей" у Одержимых компенсируется многочисленностью душ.

Расширенный список заклинаний

Следующие заклинания добавляются для вас в список заклинаний колдуна. Вы можете изучать их, как оные.

1 уровень	<i>Героизм, Диссонирующий шёпот</i>
2 уровень	<i>Улучшение характеристики, Видение невидимого</i>
3 уровень	<i>Разговор с мёртвыми, Проклятье</i>
4 уровень	<i>Предсказание, Смятение</i>
5 уровень	<i>Знание легенд, Оживление предметов</i>

Чужие умения

С 1 уровня души и духи, которыми вы одержимы, дают вам часть способностей, которые имели в прошлой жизни. Вы овладеваете двумя языками, навыками, инструментами или оружиями на ваш выбор. Вы можете заменять эти владения на другие, завершив продолжительный отдых.

Духовное рассредоточение

С 6 уровня ваше сознание начинает растворяться в массе постоянно приходящих и уходящих душ. Вам больше не нужно спать, и во время продолжительного отдыха вы можете провести 4 часа в неактивном, полубессознательном состоянии, в котором можете нормально слышать, получая от него все преимущества сна.

Выбирая владения от Чужих умений, вы можете заменить одно из них на заклинание из списка колдуна или барда, которого вы ещё не знаете. Заклинания от этой особенности должно быть возможно наложить с помощью ваших ячеек колдуна. Также вы можете заменять Чужие владения, завершая короткий или длительный отдых.

Связь с духами

С 10 уровня вы можете наложить *Разговор с мёртвыми* как заклинание колдуна без затрат ячеек заклинаний и материальных компонентов. После окончания действия заклинания вы получаете случайное владение из таблицы, и оно длится до завершения короткого или продолжительного отдыха.

1к4	Память умершего
1	Владение одним языком или инструментом по вашему выбору
2	Владение навыком по вашему выбору
3	Владение спасброском по вашему выбору
4	Три вида оружия, или один вид доспехов, или щиты - по вашему выбору

Наложив заклинание от этой способности, вы не можете сделать этого повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Аудиенция со Смертью

С 14 уровня, находясь на пороге смерти, ваша душа сливается с потоком себе подобных мелких душ, чтобы поговорить со Жнецом по душам. Вы совершаете спасброски от смерти с преимуществом, и каждый раз, получая его провал, можете задать сущности Смерти один вопрос, на который можно ответить "да", "нет" или "неясно". Сущность ответит истину, используя совокупные знания всех когда-либо умерших.

Когда вы, имея 0 здоровья, получаете лечение или стабилизируетесь, вы можете поменять одну из своих черт характера, привязанностей, слабостей или идеалов.

Волшебник

Волшебные страницы

Оptionальное умение волшебника 1 уровня

По сути своей, книги заклинаний - это просто множество свитков с заклинаниями, связанных в одном переплётё.

Держа в руках свою книгу заклинаний, вы можете наложить любое заклинание, записанное в ней, так, будто используете его *свиток заклинаний*. После этого заклинание исчезает из вашей книги.

Песнь клинка

Тренировка ведущей скрипки

(заменяет Тренировку войны и песни)

Вы получаете владение навыком Выступление и двумя музыкальными инструментами на ваш выбор. Вы можете использовать музыкальные инструменты в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Школа заклинаний

Традиционные заклинатели, сосредотачивающиеся на одной из восьми школ магии и получающие преимущества, накладывая их заклинания.

Мастер школы

2 уровень, умение школы заклинаний

Выберите школу магии: ограждение, воплощение, прорицание, некромантия, иллюзия, очарование, вызов или преобразование. Время и золото, которые вы должны потратить на переписывание заклинаний выбранной школы в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое. Этот выбор также влияет на другие способности этого подкласса.

Эзотерический талант

2 уровень, умение школы заклинаний

Выберите одно из следующих преимуществ:

- **Осторожная магия.** Когда вы накладываете заклинание волшебника с длительностью Мгновенная, которое наносит урон по площади, можете выбрать существ в количестве, не превышающем ваш модификатор Интеллекта (минимум 1). Выбранные существа не получают урона от заклинания.
- **Вспышка проницательности.** Бонусным действием вы можете бросить к20, записать результат и выбрать существо, которое видите в пределах 30 футов. В следующий раз, как это существо совершит проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок, оно получает записанный результат вместо броска к20. Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать эту способность снова, если не потратите на неё ячейку заклинаний минимум 1 уровня.
- **Быстрый шаг.** После накладывания заклинания волшебника 1 уровня или выше вы можете немедленно переместиться на 15 футов, не расходуя перемещения и не провоцируя атак.

Отточенное знание

6 уровень, умение школы заклинаний

Выберите одно из следующих преимуществ:

- **Броня заклинателя.** Когда вы накладываете заклинание волшебника 1 уровня или более, вы получаете временные хиты, равные удвоенному уровню заклинания, или утроенному, если заклинание принадлежит вашей избранной школе. В качестве альтернативы вы можете наделить этими хитами существо, которое можете видеть в пределах 30 футов, но для этого вы должны потратить реакцию.
- **Сохранение энергии.** Когда вы расходуете ячейку заклинаний минимум 2 уровня для накладывания заклинания волшебника вашей избранной школы, вы можете восстановить другую ячейку заклинаний. Максимальный уровень восстановленной так ячейки - вдвое меньший, чем у израсходованной.
- **Боевая магия.** Нанося урон заклинанием волшебника из вашей избранной школы, вы добавляете ваш модификатор Интеллекта к одному броску урона.

Превосходный талант

10 уровень, умение школы заклинаний

Выберите одно из следующих преимуществ:

- **Идеальный контроль.** Концентрируясь на заклинании волшебника из вашей избранной школы, вы должны совершать спасбросок для поддержания концентрации только, если получаете урон, превышающий сумму вашего уровня волшебника и значения Интеллекта.

- **Вторичное исследование.** Выберите вторую школу заклинаний, которая будет считаться вашей избранной, и второе преимущество либо из списка Эзотерических талантов, либо Отточенных знаний.
- **Разделённое заклинание.** Накладывая заклинание волшебника вашей избранной школы, которое имеет целью только одно существо, вы можете сделать его целью ещё одно существо в пределах дистанции. Вы должны завершить короткий или длительный отдых, чтобы сделать это снова.

Мастерская специализация

14 уровень, умение школы заклинаний

Выберите одно из следующих преимуществ:

- **Боевая защита.** Концентрируясь на заклинании волшебника из вашей избранной школы, вы уменьшаете весь получаемый вами дробящий, рубящий и колющий урон на уровень заклинания.
- **Усиленное заклинание.** Накладывая заклинание волшебника из вашей избранной школы, расходующее ячейку заклинаний, вы считаете, что израсходовали ячейку на 1 уровень больше (максимум - 9). Израсходованная на самом деле ячейка всё ещё должна подходить для накладывания заклинания.
- **Точное понимание.** Вы автоматически узнаете заклинания из своей избранной школы, когда их кто-то накладывает, и совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний.

Школа ритуализма

Ритуалисты - волшебники, сосредоточенные на использовании ритуалов и другой магии, требующей тщательной подготовки.

Мастер ритуалов

Начиная со 2 уровня золото и время, которое вы тратите на копирование заклинаний, имеющих ключевое слово "ритуал", в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Мастер ритуалов

Начиная

Универсальные оккультные принципы

На 6 уровне вы добавляете два ритуала не более, чем 3 уровня, из списка заклинаний любых классов, в свою книгу заклинаний. С этого момента вы можете считать любые ритуалы заклинаниями волшебника.

Скорочтение

Начиная с 10 уровня вы не должны подготавливать все свои заклинания волшебника в конце длительного отдыха, и можете выбрать подготовку меньшего числа. Когда у вас подготовлено меньше заклинаний волшебника, чем сумма уровня волшебника и модификатора Интеллекта, вы можете действием прочитать заклинание из своей книги заклинаний и подготовить его таким образом. Вы читаете вдвое быстрее, и совершаете проверки, включающие чтение, либо вдвое быстрее, либо с преимуществом.

Дополнительно, когда вы накладываете заклинание, как ритуал, или читаете его со свитка заклинаний, время накладывания этого заклинания (учитывая дополнительное время для накладывания ритуала) уменьшается вдвое, до минимума в 1 действие для свитка заклинаний и 5 минут для ритуала.

Мастер свитков

С 14 уровня вы игнорируете требования к классу для использования свитков заклинаний, и, когда накладываете заклинание из свитка, можете использовать собственный бросок атаки заклинанием и спасбросок от заклинаний волшебника, если он выше, чем у свитка. Вы автоматически преуспеваете в проверке для переписывания заклинания со свитка в свою книгу заклинаний.

Школа энтропии

Вы изучаете конкретную вредоносную стихию и специализируетесь на ней.

Мастер урона

2 уровень, умение школы энтропии

Выберите один тип урона. Время и деньги, которые вы тратите, чтобы переписать в свою книгу заклинаний заклинания, позволяющие нанести, увеличить или уменьшить данный тип урона, уменьшаются вдвое. Если вы переписали таким образом заклинание, упоминающее этот урон в числе выбора среди других, вы можете накладывать его только с опцией выбранного урона. Избранный тип урона также упоминается в других способностях этого подкласса.

Обратное разрушение

2 уровень, умение школы энтропии

Когда вы наносите урон заклинанием волшебника, расходуя ячейку заклинаний, можете вместо нанесения урона одной из целей восстановить ей хиты, равные уровню заклинания. Если заклинание наносит ваш избранный урон, цель восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему бонусу мастерства.

Распространение вреда

6 уровень, умение школы энтропии

Когда вы накладываете заклинание волшебника, наносящее ваш избранный урон и требующее совершить спасбросок, существа, провалившие первый спасбросок от него, в начале каждого своего следующего хода должны повторять этот спасбросок. При провале они получают ваш избранный урон, равный вашему модификатору Интеллекта, при успехе - оканчивают эффект на себе.

Энтропийная родственность

10 уровень, умение школы энтропии

Заклинания, удовлетворяющие условиям вашей способности Мастер Урона, считаются для вас заклинаниями волшебника, даже если не находятся в списке заклинаний волшебника. Также вы получаете сопротивление своему избранному урону, и не получаете его от собственных наложенных заклинаний.

Отрицание разрушения

14 уровень, умение школы энтропии

Вы получаете иммунитет к своему избранному урону, и при его получении можете получить временные хиты, равные половине урона, который был бы нанесён. В конце каждого своего следующего хода вы теряете 20 из этих временных хитов, пока они не кончатся.

Школа экономии

Мастер экономии

Способность школы экономии 2 уровня

Вы уменьшаете вдвое деньги и время, которые тратите на переписывание заклинания в свою книгу заклинаний, если оно требует материального компонента с указанной стоимостью.

Бережливость

Способность школы экономии 2 уровня

Когда вы накладываете заклинание, требующее материальный компонент, у которого не указана цена, вы можете проигнорировать этот компонент. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и восстанавливаете все использования, когда завершаете длительный отдых.

Школа песни и пляски

Мастер сцены

Способность школы песни и пляски 2 уровня

Вы получаете владение одним музыкальным инструментом, и можете использовать музыкальные инструменты, которыми владеете, как заклинательную фокусировку волшебника. Время и деньги, которые вы тратите на изучение новых танцев, песен, музыкальных произведений, а также овладение музыкальными инструментами, уменьшаются вдвое.

Пылкое заклинание

Способность школы песни и пляски 2 уровня

Вы можете заменять вербальный компонент заклинания на соматический и наоборот. Если у заклинания таким образом становится два соматических компонента, вы

должны задействовать в их накладывании всё своё тело - такое накладывание провоцирует атаки, и вы не можете его совершать, если носите доспехи или щит. Если у заклинания становится два вербальных компонента, вы должны прокричать их изо всех сил - такое накладывание слышно в пределах 300 футов, и вы должны пройти спасбросок Телосложения со сложностью, равной 10+уровень заклинания (0 для заговоров), при провале теряя голос на количество раундов, равное половине уровня заклинания (округляя вверх).

Дирижёр

Способность школы песни и пляски 6 уровня

Своими заклинаниями вы можете руководить другими. Когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, можете выбрать согласное существо, которое видит это накладывание в пределах 60 футов. Реакцией это существо может переместиться на расстояние, не превышающее половину своей скорости, не провоцируя атак.

Позирование

Способность школы песни и пляски 10 уровня

В начале своего хода вы можете уменьшить свою скорость до 0 до начала своего следующего хода. В течении этого времени вы совершаете с преимуществом броски атаки заклинаниями, а цели ваших заклинаний совершают с помехой спасброски от них, но также вы сами совершаете спасброски с помехой, а броски атаки по вам совершаются с преимуществом. Вы не можете использовать эту способность, если уже перемещались в свой ход.

Исполнитель победы

Способность школы песни и пляски 14 уровня

Когда вы используете способность “Дирижёр”, реакцией выбранное существо может либо переместиться на свою полную скорость, не провоцируя атак, либо дополнительно совершить одну атаку оружием.

Тауматург

Должно подойти одному сеттингу, хотя механика и не самая интересная.

Тауматурги - волшебники, посвятившие себя изучению принципов работы божественной магии и чудес.

Вдохновение божественным

Вы сосредотачиваете свои изыскания на каком-то определённом аспекте божественных сил. На 2 уровне выберите Божественный Домен из числа архетипов жреца или Священную Клятву из числа архетипов паладина. Этот выбор определяет ваши способности, как тауматурга.

Также вы овладеваете навыком Религии и заговором *чудотворство*.

Чудесная магия

Со 2 уровня вы можете выбирать заговоры из списка заклинаний жреца или волшебника. Кроме того, записывая новые или заменяя старые заклинания в книге заклинаний, вы можете выбирать их из списка заклинаний, всегда подготовленных у выбранного вами Вдохновения божественным. Если вы записали так все эти заклинания, можете продолжать записывать заклинания из списка заклинаний жреца, если выбрали вдохновением Домен, или паладина, если Клятву. Заклинания должны быть того уровня, который вы можете накладывать. Записанные так, эти заклинания считаются для вас заклинаниями волшебника.

Божественный канал

На 6 уровне вы получаете способность выступать проводником для божественных сил, как служители веры. Вы получаете две версии использования этой способности: Магический Канал и один на ваш выбор из доступных вашему Вдохновению божественным (включая Изгнание нежити для архетипов жреца) к 3 уровню.

Вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать Божественный Канал. Вы можете применить Божественный Канал дважды между отдыхами, начиная с 10 уровня, и трижды - с 18. Если эффект требует сложности вашего спасброска, используйте сложность спасброска от ваших заклинаний волшебника.

Божественный канал: Магический канал

Бонусным действием вы шепчете молитву о подчинении течения магии вокруг вас. Следующее ваше заклинание получит бонус +2 к броску атаки и сложности спасбросков.

Достаточно развитая магия

С 10 уровня вы постепенно становитесь неотличимы от чудотворца. Вы можете настраиваться на волшебные предметы, предназначенные для жрецов и паладинов.

Также, ваши заговоры волшебника наносят дополнительно 1к8 урона одной цели за ход; вы добавляете удвоенный бонус мастерства к проверкам навыка Религия; и можете накладывать *чудотворство* бонусным действием.

Чудесное вмешательство

С 14 уровня вы встаёте на короткую ногу с высшими силами. Действием вы можете потратить ячейку заклинаний любого уровня, чтобы воззвать к божествам о помощи, когда в ней нуждаетесь. Опишите помощь, в которой нуждаетесь, и киньте к100. Если выпадет число, меньшее половины вашего уровня волшебника+уровень потраченной ячейки, в события вмешается божество, интересующееся тем же божественным доменом или священной клятвой, которая является вашим Вдохновением Божественным. Мастер сам выбирает природу вмешательства, подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца/паладина или домена/клятвы.

Вы можете потратить ячейку заклинаний таким образом три раза, пытаясь призвать божественную помощь, и должны завершить длительный отдых, чтобы восстановить эти попытки. Если вмешательство происходит, вы не можете использовать эту способность следующие 1+1к8 дней.

Артефактор

На 1 уровне вы можете поменять местами способности “Инфузирование предмета” и “Использование заклинаний”

Дубликаты предметов

Может заменять Наполнение предметов на 2 уровне

В конце длительного отдыха вы можете создать несколько копий бытовых или расходимых предметов (кроме свитков заклинаний), которые находятся в вашем распоряжении. Любая неизрасходованная копия исчезает через 24 часа.

Число дубликатов, которое вы можете создать, указано в столбце “Инфузии предметов” (или “Известные инфузии”?) таблицы “Изобретатель”. Вы можете создать несколько дубликатов одного предмета.

Также, когда вы используете предмет, если он указывает сложность спасброска, вы можете использовать сложность спасброска от своих заклинаний изобретателя вместо неё.

Масштабирование

Может заменять Подходящий инструмент на 3 уровне

Завершая короткий или длительный отдых, вы можете коснуться одного предмета и магически изменить его размер. Он либо становится вдвое длиннее по всем размерностям и в 8 раз тяжелее, либо линейно уменьшается вдвое и уменьшает свой вес в 8 раз.

Цель также меняет свою категорию размера, а также категорию размера существ, которые могут её использовать, на 1 шаг в соответствующую сторону.

Изменение длится до тех пор, пока предмет не станет целью этого эффекта снова, или пока на него или существо, которое его несёт или носит, не будет наложено *рассеивание магии*.

Подходящий компонент

Может заменять Подходящий инструмент на 3 уровне

Когда согласное существо в пределах 5 футов от вас накладывает заклинание, требующее материального компонента, вы можете заменить его на любой другой немагический предмет той же цены. Вам требуется использовать реакцию для того, чтобы заменить компонент заклинания, которое накладываете не вы.

Вы должны завершить длительный отдых, чтобы использовать эту способность повторно.

Перенос чар

Может заменять Компетентность во владении инструментами на 6 уровне

Завершая короткий или длительный отдых, вы можете перенести силы магического предмета на немагический.

Оба предмета должны быть оружием или доспехами одной и той же категории - совпадать должна рукопашность или дальнобойность, воинскость или простота, а также лёгкость, среднесть или тяжесть доспеха.

При переносе исходный магический предмет расходуется и рассыпается в пыль, а немагический становится магическим и получает все магические эффекты исходного.

Вы не можете использовать эту способность на артефактах [и защищённых особым образом предметах](#).

Мастерство потребления

Может заменять Компетентность во владении инструментами на 6 уровне

Выпивая зелье, вы можете удвоить длительность его эффектов.

Начиная с 10 уровня, существа, выпившие зелье, улучшенное вашей способностью Знаток зелий, также могут удвоить длительность эффектов зелья при выпивании.

Знаток зелий

Может заменять Знатока магических предметов на 10 уровне

- Завершая короткий или длительный отдых, вы можете коснуться зелья или эликсира, улучшая его. Когда существо выпивает улучшенное вещество, оно получает временные хиты, равные вашему уровню Изобретателя + ваш модификатор Интеллекта в дополнение к любым другим эффектам.
- Вы можете пить и спаивать зелья бонусным действием.

Зарядка магических предметов

Может заменять Хранящий заклинания предмет на 11 уровне

Завершая короткий отдых, вы можете перезарядить магический предмет. Он считает, что прошло 24 часа. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите длительный отдых.

Учёный по зельям

Может заменять Учёного по магическим предметам на 14 уровне

Вы можете потратить 1 час во время короткого или длительного отдыха, чтобы создать зелье из свитка заклинаний. Для этого у вас должны быть инструменты алхимика и пустой флакон, а использованный свиток заклинаний расходуется.

Когда существо выпивает получившееся зелье, оно получает те же эффекты, как если бы оно стало целью заклинания, записанного на использованном списке. Если заклинание длится 1 минуту или более, или если требует концентрации, вместо этого эффект не требует концентрации и длится 1 минуту.

Мастер зелий

Может заменять Мастера магических предметов на 18 уровне

Когда расходимая жидкость, такая как флакон яда, алхимического огня или зелья лечения, требует совершить бросок урона или лечения, вы вместо этого можете считать, что выбросили максимальное значение.

Душа алхимии

Может заменять Душу изобретения на 20 уровне

Когда ваши хиты опускаются до 0, но вы не убиты сразу, если вы под действием по крайней мере одного зелья, можете немедленно закончить эффект зелья на себе по вашему выбору и опустить свои хиты до 1 вместо 0.

Когда вы выпиваете зелье, можете наделить его эффектами также любых существ по своему желанию, находящихся в пределах 10 футов.

Водитель

Повар

Ракетчик

Расширенный список заклинаний

Уровень изобретателя	Заклинания
3 уровень	Направляющий снаряд, Щит
5 уровень	Порыв ветра, Раскалённый металл
9 уровень	
13 уровень	
17 уровень	

На старт!

Падающая звезда

Глаз орла

Превосходство в воздухе

Бомбардировщик

Доктор

Штурман

Расширенный список заклинаний

Уровень	Заклинания
3	Обнаружение зла и добра, Направляющий снаряд
5	Поиск ловушек, Поиск предмета
9	Ускорение, Леомундова хижина
13	Поиск существа, Магический глаз
17	Наблюдение, Круг телепортации

Владение инструментами

Способность Штурмана 3 уровня

Вы получаете владение инструментами навигатора или картографа. Если вы уже владеете ими, получите владение любыми другими ремесленными инструментами.

Магическая карта

Способность Штурмана 3 уровня

Держа в руках инструменты навигатора или картографа, действием вы можете превратить их в карту, отображающую непосредственное окружение. Инструмент находится в режиме магической карты, пока вы не окончите этот режим действием или пока вы не умрете. У вас может быть только одна магическая карта одновременно. Чтобы использовать карту, необходимо держать её в двух руках, и вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки изобретателя.

На магическую карту проецируется плоскость, находящаяся в пределах цилиндра с центром на вас, высотой 5 и радиусом 60 футов. На ней условно изображается

положение стен, дверей и прочей архитектуры, которая находится в пределах этой плоскости. Также карта показывает существ в области проекции.

Магическая карта не может показать что-либо, что не можете увидеть вы сами, находясь в показываемых областях. Вместе с тем на неё распространяется любая магия прорицания, наложенная на вас, если она призвана что-то обнаруживать или расширять возможности вашего зрения: вы можете считать всю область магической карты досягаемым местом для эффектов таких заклинаний, как *обнаружение магии*.

Сотворяя заклинание, вы можете указать точку на магической карте, считая, что находитесь в ней для любых эффектов заклинания, кроме его дистанции. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования, когда завершаете длительный отдых.

...

Резчик рун

Источник: “Legends of Frozenfar: an Icewind Dale Player’s Companion”

Изобретатели, что берут эту специализацию, изучают древнюю силу рун. Хотя руны часто принимают за буквы языка, на самом деле они - диаграммы взаимоотношений между древними и вечными силами космоса. Руны представляют собой объективные и неизменные вселенские истины, а начертание и пробуждение руны демонстрирует понимание заклинателем высших истин, которые сами затем склоняются к его воле, позволяя управлять самими законами вселенной.

Ремесло гигантов

Способность резчика рун 3 уровня

Вы получаете владение инструментами каменщика, кузнеца или резчика по дереву, на ваш выбор, а также учитесь говорить, писать и читать на Великаньем языке.

Заклинания рунного резчика

Способность резчика рун 3 уровня

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые вы получаете на определенных уровнях, согласно таблице “Заклинания резчика рун”. Для вас они считаются заклинаниями изобретателя, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

ЗАКЛИНАНИЯ РЕЗЧИКА РУН

Уровень изобретателя	Заклинания
3	<i>туманное облако [fog cloud], щит [shield]</i>
5	<i>охраняющая связь [warding bond], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]</i>

9	<i>охранные руны [glyph of warding], языки [tongues]</i>
13	<i>предсказание [divination], каменная кожа [stoneskin]</i>
17	<i>планарные узы [planar binding], телекинез [telekinesis]</i>

Знание рун

Способность резчика рун 3 уровня

Вы можете использовать магические руны для улучшения своего снаряжения. Вы узнаете две руны, требованиям которых соответствуете, на ваш выбор, и каждый раз, как вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одну известную вам руну на другую, полученную от этой особенности. Вы узнаете больше рун, когда получаете уровни в этом классе, в соответствии со столбцом Известные руны таблицы Рунные воззвания Резчика рун.

Начертание рун. Хотя вы можете вырезать или нарисовать руны на предмете, именно магический, медитативный процесс начертания пробуждает её потенциал и делает доступной для вашего вызова. Чтобы быть действенной, руна должна быть начертана на оружии, доспехе, щите, ювелирном изделии, на чём-то, что вы можете носить или держать в руке, или определённом предмете, указанном в её требованиях.

Начертанная вами руна остается на объекте бесконечно долго, но когда вы умираете, руна исчезает по истечении количества дней, равного вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 день). Руна также исчезает, если перестаёт быть известной вам.

Вы можете изменить начертанные руны, когда завершаете продолжительный отдых; максимальное количество единовременно начертанных рун отображено в столбце Начертанные руны таблицы Рунные воззвания Резчика рун. На предмете одновременно может быть только одна начертанная вами руна. Если вы начертите руны, превысив лимит начертанных рун, вы выбираете освобождаемую руны.

Как только руна начертана, она даёт пассивный эффект и может быть пробуждена.

Пробуждение рун. Хотя другие существа могут настраиваться на начертанные вами руны и получать от них пользу, только вы можете пробуждать их. Пробуждение руны требует действия, указанного в её описании, и длится в течение указанной длительности. Чтобы пробудить руны, вы должны либо прикоснуться к ней, либо произнести её имя, и всё, что помешало бы вам наложить заклинание, также мешает вам пробудить руны. Если вы начертали одну и ту же руны на нескольких предметах, вы выбираете, какая из этих рун пробуждается.

Когда вы пробуждаете руны, она становится инертной, пока вы не начертаете её вновь. Инертные руны не могут быть пробуждены, но всё же дают свои пассивные эффекты.

Взывательная характеристика. Обучившись искусству начертания рун, вы используете Интеллект, когда вашим рунам требуется использовать спасбросок или бросок атаки.

Сл спасброска от рун = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта

РУННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ РЕЗЧИКА РУН

Уровень волшебника	Известные руны	Начертанные руны
2	2	1
3	2	2
4	2	2
5	2	2
6	2	2
7	3	2
8	3	2
9	3	3
10	3	3
11	4	3
12	4	3
13	4	3
14	4	3
15	5	4
16	5	4
17	5	4
18	5	4
19	6	4
20	6	4

Круг влияния

Способность резчика рун 5 уровня

Когда вы накладываете заклинание изобретателя с дальностью “касание”, можете передать его через одну из своих начертанных рун в пределах 120 футов от вас. Заклинание воздействует на цель, которая несёт, носит или держит предмет, на котором нанесена руна.

Немигающий глаз Аннама

Способность резчика рун 9 уровня

Вы изучили универсальные истины рун Всеотца, получив владение спасбросками Мудрости.

Мастер рунного воззвания

Способность резчика рун 15 уровня

Вы можете пробудить каждую из своих рун дважды, а не единожды, прежде, чем завершить длительный отдых.

Также вы можете действием потратить ячейку заклинаний 4 уровня или выше, чтобы пробудить одну из своих рун, даже если она уже была пробуждена ранее и стала инертной.

Реставратор

Credit: FeatherFail, некий пользователь dandwiki.com. Интересный подход.

Реставраторы, или арканархеологи, имеют дело с древними реликвиями и проклятиями. Копая к гробницам и проводя исследования, обеспечивающие собственную безопасность, вы переносите проклятья, как лёгкую простуду. Со временем реставраторы получают некоторый уровень толерантности к этим эффектам, и даже начинают создавать свои собственные проклятые магические предметы.

Расширенный список заклинаний

Уровень Артефактора	Заклинания
3	Сигнал тревоги, Защита от добра и зла
5	Волшебный замок, Увеличение/Уменьшение
9	Рассеивание магии, Снятие проклятья
13	Магический глаз, Защита от смерти
17	Знание легенд, Создание прохода

Владение инструментами

На 3 уровне вы получаете владение инструментами каменщика. Если вы уже владеете ими, получите владение любыми другими ремесленными инструментами.

Экскаватор

На 3 уровне вы узнаете заговор *лепка земли*. Он считается для вас заклинанием артефактора и не учитывается при подсчёте известных заговоров. Используя инструменты каменщика как заклинательную фокусировку для этого заговора, вы можете накладывать его бонусным действием.

Магическая прививка

Также с 3 уровня вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний школы Некромантии.

Проклятая настройка

С 5 уровня вы получаете дополнительный слот для настройки на магические предметы. Настраиваясь на предмет в этот слот, выберите проклятье из опций заклинания *Проклятье*. Когда другое существо пытается против вашей воли отобрать этот предмет у вас или хочет его повредить, оно должно совершить спасбросок Мудрости, иначе не сможет продолжать и подвергнется проклятью до конца вашего следующего хода. Проклятье может сработать только раз за ход.

Если вы попытаетесь окончить настройку на этот предмет, вы должны совершить спасбросок Мудрости против собственной сложности заклинаний артефактора. При провале вы не можете повторить попытку до окончания продолжительного отдыха и получаете на выбор Мастера случайный недостаток, возможно, из списка бессрочных безумий.

Улучшенная магическая прививка

С 9 уровня вы можете по своей воле окончить настройку на проклятые предметы, как если бы они были обычными магическими предметами. Также вы уменьшаете любой полученный урон некротической энергией на свой бонус мастерства.

Иммунитет к проклятьям

С 15 уровня вы достигли вершин в обращении с проклятым, становясь неприкосновенным для проклятий от атак, заклинаний и других эффектов, если они не наложены артефактом или богоподобной сущностью. Также вы получаете сопротивление к урону некротической энергией.

Вспомогательные уровни

Оборотень

Требования: 3 уровень, встреча с условиями, благословившими или проклявшими на перевоплощение

Кость хитов: 1к8

Хиты: 1к8 (или 5) + ваш модификатор Телосложения

Языки: вы можете общаться с представителями выбранного вами облика, как если бы имели общий язык.

Превращение

Вы получаете метку [перевёртыш] в дополнение к вашему типу существа.

Выберите существо с уровнем опасности не более $\frac{1}{4}$. Действием вы можете принять облик этого существа, или свой обычный облик, если уже находитесь в облике превращения.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:

- Вся игровая статистика берётся из статистики выбранного существа, но сохраняются мировоззрение, личность и значение Телосложения, а также хиты и кости хитов. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками в дополнение к таковым нового облика. Если владение есть и у вас, и у Облика, но у него бонус выше, используется бонус Облика. Легендарные действия и действия в логове недоступны, так же, как и снаряжение.
- Вы не можете накладывать вербальный компонент заклинаний, если облик оборотня не может говорить, и не можете накладывать соматический компонент, если облик не имеет рук. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже наложенных заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии [call lightning].
- Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у облика.

Вы выбираете, упадет ли ваше снаряжение на землю в вашем пространстве, сольется с вашей новой формой или будет надето на нее. Носимое снаряжение функционирует как обычно, но Мастер решает, может ли новая форма, в зависимости от сложения и размера, носить тот или иной предмет снаряжения. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если оно не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.