

D&D.

АРХЕТИПЫ ПЛУТА



DUNGEONS & DRAGONS



СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Археолог | 2 |
| Полевые тренировки..... | 3 |
| Интеллектуальный бой..... | 3 |
| Забывтая магия | 3 |
| Опытный исследователь | 4 |
| Непревзойдённый авантюрист | 4 |
| Корсар | 5 |
| Уловки прохвоста | 6 |
| Бесчестная драка..... | 6 |
| Вахта..... | 6 |
| Дурная слава | 7 |
| А ну стоять, жалкие псиньы!..... | 7 |
| Дополнительное правило: фамильяр корсара | 7 |
| Ниндзя | 9 |
| Ци..... | 10 |
| Бонусные навыки | 10 |
| Трюки ниндзя..... | 10 |
| Теневой колон | 13 |
| Самозванец | 14 |
| Шарлаганство..... | 15 |
| Использование заклинаний | 15 |
| Святость лгуна..... | 16 |
| Исцеление внушением | 16 |
| Вероломное рвение | 16 |
| Тенепаёт | 17 |
| Использование заклинаний | 18 |
| Саван теней..... | 19 |
| Хождение сквозь мрак..... | 20 |
| Сердце тьмы | 20 |
| Чёрная агония | 20 |
| Шут | 21 |
| Маска арлекина..... | 21 |
| Шутовство тайной магии..... | 22 |
| Безжалостная комедия | 22 |
| Шутливый заклинатель..... | 22 |
| Последний трюк | 22 |

ГРУППА ПЕРЕВОДА

В этом документе собраны все архетипы плута от Walrock Homebrew. Для вашего удобства они размещены в алфавитном порядке

Надеемся, что этот материал будет полезен для вас и вашего Мастера и внесёт разнообразие в ваши приключения в мире Dungeons&Dragons.

Переводчики: FtZ, r0ot35, PublicWebTerror

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35





АРХЕОЛОГ

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

Взбираясь по невероятно крутому утесу, высшая эльфийка, облаченная в развевающуюся рубашку, корсаж и страховочную систему, сжимает свою руку на веревке, наскоро привязанной к дереву где-то высоко наверху. Закрепив трос на своем снаряжении, она осматривает джунгли далеко под ней, и разглядывает разрушенные шпильи древнего храма выглядывающего из-за лесополосы. Доставая компас, перо и пергамент, она записывает местоположение храма на ее превосходно составленной карте, прежде чем убрать инструменты и продолжить восхождение.

Пробегая рукой по древним кирпичам циклопического камня, тифлинг в очках исследует качество кладки, его пальцы, медленно следуют по буквам древнего языка, выгравированным на стенах. В то время как он изучает письмена, последовательность складывается, и он начинает понимать послание вырезанное в камне. Эти руины принадлежали его inferнальным праотцам, прочел он, и секреты происхождения его расы лежат где-то глубоко внизу, похороненные под вековыми завалами.

Лицом к лицу с одиноким орком, гном в кожаной куртке, сохраняя самообладание, быстро достает нож и метает его в голову орка. Кинжал рассекает орочью бровь, и густая темная кровь заливает его глаза. Крича в бессильной ярости, орк пытается утереть кровь, в то время как гном быстро ускользает, стараясь сдержать самодовольное хихиканье.

Странствующие ученые, охотники за сокровищами, и искатели острых ощущений, археологи исследуют укромные уголки мира. Подобные места почти всегда опасны, однако, многие тайны хранятся в этих скрытых областях охраняемые сущностями готовыми сражаться и пасть только лишь бы сохранить их. Археолог, отправляясь в наиболее опасные участки мира, должен быть готов к ловушкам, опасностям и смертельным схваткам, но этот риск зачастую делает их открытия ещё более ценными.

Весьма эксцентричные, большинство археологов склоняются к хаотичному мировоззрению, хотя законные исследователи, стремящиеся к восстановлению истории, нередки. Можно встретить как добрых так и злых археологов, в зависимости от их путей решения проблем. Археологи часто сильно полагаются на удачу, ум и умение, полагаясь на свои инструменты не меньше, чем на бросок игральной кости.

Большинство археологов одеваются в уникальные наряды, часто подбирая детали туалета и аксессуары выделяя их ценность превыше других, считая их своей визитной карточкой или счастливыми талисманами. Защита наряда – на втором по важности месте, после спасения собственной шкуры, и если какой-то предмет бывает утерян, заменить его не представляется возможным.

Если вы хотите в свое пользование такие предметы, вы можете создать их с вашим Мастером, или сделать бросок по следующей таблице:

ЦЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ ОДЕЖДЫ

| к8 | Предмет |
|----|--|
| 1 | Старомодная шляпа, кожаная или из высококачественного фетра |
| 2 | Яркий шарф, достаточно длинный, чтобы его можно было рассмотреть |
| 3 | Пара пыльных очков, все еще не пропускают ветер |
| 4 | Выветренная кожаная куртка, украшенная логотипом |
| 5 | Простая черная повязка на глаз, возможно на зрячем глазу |
| 6 | Иностранная маска, сувенир из ваших странствий |
| 7 | Антикварные серебряные очки, блестящие, несмотря на возраст |
| 8 | Изношенное пончо, мягкое, с характерным рисунком |

ПОЛЕВЫЕ ТРЕНИРОВКИ

Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, вас обучают некоторым базовым инструментам и навыкам, чтобы улучшить ваше выживание в поле. Вы получаете владение инструментами картографа, Историей, одним дополнительным языком и кнутом. Если у вас уже есть владение навыком Истории или инструментами картографа, вы можете вместо этого выбрать навык из списка навыков плута или другой набор инструментов ремесленника, соответственно.

Кроме того, вы получаете скорость лазанья, равную вашей обычной скорости движения.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БОЙ

Также начиная с 3-го уровня, когда вы попадаете атакой, вы можете использовать бонусное действие, чтобы заставить цель пройти спасбросок Силы Сл 8 + ваш модификатор Интеллекта + ваш бонус мастерства. Если цель провалила спасбросок, то вы можете применить к атаке один из следующих эффектов:

- Атака вырывает из руки оружие или небольшой одноручный предмет, который удерживает цель, в результате чего объект падает на землю на расстоянии до 10 футов от цели в направлении по вашему выбору.
- Если цель вашей атаки не является нежитью, элементом, констрактом, слизью или растением, то атака ослепляет цель до начала её следующего хода.
- Если размер цели Большой или меньше, то она сбита с ног/лежит ничком [prone].

Вы можете применять эту способность сколько угодно раз. Если существо преуспевает на этом спасброске и имеет значение Интеллекта 8 или выше, то оно получает преимущество на все следующие спасброски от этой способности пока не закончит короткий или продолжительный отдых.

ЗАБЫТАЯ МАГИЯ

Начиная с 9-го уровня, из вашего исследования тайн мира вы узнаете несколько секретов древней магии. Вы изучаете заклинания *опознание* [identify] и *понимание языков* [comprehend languages], но вы можете использовать их только как ритуалы, если вы не изучите эти заклинания из другого источника. Эти ритуалы требуют, чтобы вы потратили 10 минут на изучение предмета, который вы хотите опознать, или образец соответствующего языка, соответственно, и как только вы сотворите любое из этих заклинаний, вам понадобится закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем вы сможете снова использовать любой из них.

Вы также узнаете заклинания *гадание* [augury] и *поиск предмета* [locate object], но (если они не изучены из другого источника) они, по аналогии, могут быть сотворены только как 10-минутный ритуал, не тратя ячейку заклинаний. Вы можете сотворить любое из этих заклинаний один раз, после чего вам потребуется окончить продолжительный отдых, чтобы использовать любой из них снова.





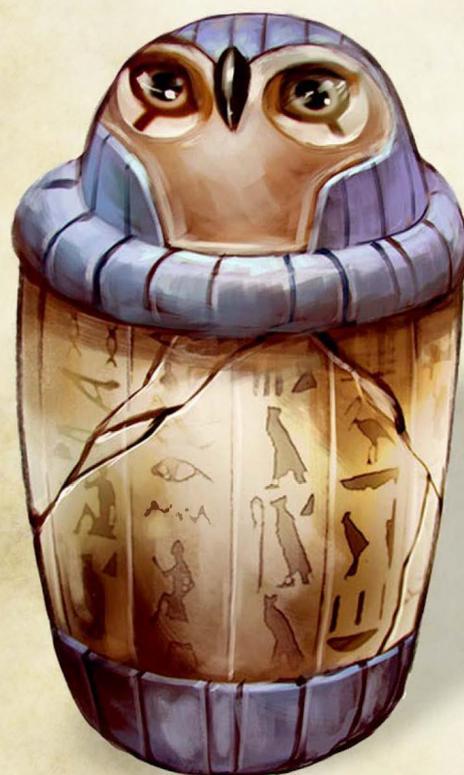
ОПЫТНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Начиная с 13-го уровня, у вас появляется инстинктивное чувство как для поиска тайников и секретных дверей, так и смертельных ловушек в руинах и подземельях. Если вы находитесь в руинах, подземелье, пещере или другом древнем архитектурном сооружении, у вас есть преимущество в проверках Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Восприятие) для поиска ловушек или спрятанных сокровищ. Если вы проходите проверку Интеллекта (История) в одном из перечисленных типов сооружений или пытаетесь узнать историю предмета из такого сооружения, вы также проходите эту проверку с преимуществом.

Кроме того, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к своим проверкам инициативы.

НЕПРЕВЗОЙДЁННЫЙ АВАНТЮРИСТ

На 17-м уровне ваша репутация и слава как исследователя достигает невероятных высот, а ваша хитрость в бою не имеет себе равных. Цели вашего Интеллектуального боя больше не могут иметь преимущество на спасброски, даже если они получили это преимущество из другого источника. Каждый раз, когда существо терпит неудачу на спасброске против вашего Интеллектуального боя, оно получает дополнительный урон в 2к4 (тип урона вашего оружия).





КОРСАР

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛАТА

Женщина, одетая в легкий стёганный доспех, считает, что ее кинжал и рапира полностью готовы к бою со стражей, отрезающей ее и ее команду от их судна в близлежащих доках. Хотя их превосходят числом и доспехами, она уверенным, громким голосом выкрикивает приказы, а ее бесстрашная команд бросается их выполнять.

Держа по мачете в каждой руке, внушающий страх мужчина полурок с голым торсом заставил стусеваться группу шумных головорезов, которые оторвали его от выпивки в потрёпанной припортовой таверне. Хотя группа мужчин сначала обрадовалась своей возможности, их снисходительное отношение резко сменилось неподдельным ужасом, когда один из них неподалёку увидел плакат «Розыскивается», и понял, что они встретили настоящего короля пиратов во плоти, и что они нанесли ему смертельное оскорбление.

С маленьким мачете в зубах и подзорной трубой у глаза, женщина полурослик, носящая свободную рубашку, на реях цепляется за такелажный канат своей качающейся на волнах каравеллы. Натыкаясь на вздымающиеся над океаном облака на краю горизонта, ее острые глаза уловили вершину мачты - несомненно торговый когг под флагом короля. С безумным хихиканьем полурослик спрыгивает с такелажа, схватив соседний канат, и плавным движением скатывается с мачты, при этом поднимая черный флаг над своим зловещим судном.

Бедствие или спасение для приморских городов, народов и судов, корсары практикуют пиратство в нейтральных водах. Свободолюбивые ли они или строго следуют кодексу пирата, но корсары живут жизнью, полной разбоя и приключений, возглавляя команды негодяев и прохвосов, отправляющихся на край света в поисках сокровищ из легенд.

Корсары почти всегда хаотичные, но могут быть найдены горстки законных корсаров, которые бросили пиратствовать и посвятили свою жизнь службе. Корсары могут быть злыми или добрыми в зависимости от их мотивов и методов. За этими мотивами у большинства корсаров есть поворотный момент, который привел их к жизни в море. Подумайте со своим Мастером, что это могло бы быть, или совершите бросок по таблице Жизнь в море, приведенной ниже:

к10 Жизнь в море

- 1 Я стремлюсь получить богатство и известность, чтобы в конечном счете стать достойным моей истинной любви.
- 2 Когда я был молод, пираты совершили набег на судно на котором я был и взяли меня к себе в команду
- 3 Я начал свои поиски после того как узнал слухи о легендарном спрятанном сокровище известного пирата.
- 4 Я ушел в море, чтобы сбежать от своего криминального прошлого, но оно и там преследует меня.
- 5 Я участвую в пиратстве, чтобы восстановить некогда большое богатство моей семьи, а следовательно и её знатность.
- 6 Я был предан своим королевством, и стал пиратом, чтобы отомстить.
- 7 Моя родная культура была слишком консервативной, поэтому я ушел в море, ища свободу.
- 8 Я ищу потерянного члена семьи, а пиратство финансирует моё путешествие.
- 9 Я бастард богатого рода и мой единственный выбор состоял в том, чтобы сделать мое собственное имя в море.
- 10 Совершите два броска, оба результата истинны.

Уловки прохвоста

На 3 уровне вы получаете лучшее понимание того, как перемещаться и выживать в море, от лазания по такелажу до плавания по волнам. Пока вы либо носите легкий доспех, либо не носите никакого доспеха и не держите щит, вы получаете и скорость плавания и скорость лазания, равную вашей обычной скорости движения. Вы можете также задерживать свое дыхание вдвое дольше.

Кроме того, вы получаете владение любыми двумя из следующего списка: инструменты плотника, инструменты картографа, инструменты повара, инструменты навигатора, транспорт (воздушный), транспорт (наземный), транспорт (водный) или инструменты резчика по дереву.

БЕСЧЕСТНАЯ ДРАКА

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы мастерски овладеваете искусством использования корабельного мусора, своевременного блефа или даже просто полного кармана песка, чтобы повернуть бой в вашу пользу. Когда вы совершаете действие Отход, вы можете заставить одного врага в пределах 5 футов от вас получить помеху на первую атаку, которую он будет иметь до конца его следующего хода.

Кроме того, Вы можете бонусным действием сблефовать, притвориться или иначе обмануть ваших противников. Выберите одно существо в пределах 5 футов от вас. То существо должно пройти спасбросок Мудрости против Сл 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства. Если существо терпит неудачу, следующая атака, совершаемая против того существа до начала вашего следующего хода будет совершаться с преимуществом. Существа, неуязвимые к эффектам очарования, автоматически проходят этот спасбросок.

ВАХТА

Начиная с 9 уровня, вы развили у себя острое зрение, осматривая моря. Вы получаете преимущество ко всем проверкам Восприятия или Расследования, чтобы найти сокровище или враждебное существо или судно.

Далее, если Вы проведёте час, наблюдая за судном, строением или лагерем, то вы можете сказать точное число и тип присутствующих существ, чем они вооружены и их приблизительное местоположение в области, в которой они расположены.

Порох и пиратство

Огнестрельное оружие и пушки часто очень важны в рассказах о корсарах и пиратстве, но огнестрельного оружия, как предполагается, по умолчанию в D&D не существует. Аналогично, у корсаров здесь по умолчанию нет доступа к огнестрельному оружию или подобному вооружению.

Если ваш корсар находится в мире, в котором есть доступ к пороху, то ваш Мастер может решить позволить вам получить владение пистолетами (страница 268 *Руководства Мастера*), как часть свойства Уловки Прохвоста получаемой на 3 уровне.



ДУРНАЯ СЛАВА

На 13 уровне ваше имя становится широко известно, а ваша репутация часто опережает вас. Выберите один из следующих вариантов, основанных на репутации, которую вы накопили:

- **Приказ капитана.** В качестве бонусного действия в свой ход, вы можете вдохновить существо, дружественное вам (кроме непосредственно вас), которое может услышать вас и понимает ваш язык. Вдохновленное существо на минуту получает временные хиты, равные вашему удвоенному модификатору Харизмы (минимум 0) и существо немедленно перестает быть в состоянии испуганное, если существо в нём находилось. Существо не может получить временные хиты от этой способности больше одного раза, пока не завершит короткий или продолжительный отдых, чтобы иметь возможность получить их снова. Однако, ранее затронутое этим свойством существо всё ещё можно вывести из состояния испуганное повторным использованием этой способности.
- **Ужасный пират.** Бонусным действием в свой ход, вы можете попытаться напугать существо в пределах 30 футов от вас, если оно может услышать вас и понимает ваш язык, раскрывая свою личность и одно или два из ваших мерзких дел. Существо должно пройти спасбросок Мудрости против Сл 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства. Если оно проваливает спасбросок, то становится испуганным вами до конца его следующего хода. Существо, которое преуспевает на этом спасброске, не может быть затронуто этой способностью в течение следующих 24 часов. Существо может совершить этот спасбросок с преимуществом или помехой в зависимости от того, насколько оно наслышано о вас или ваших делах и насколько это его тревожит, на усмотрение Мастера.

Независимо от того, какую способность вы выбираете, вы можете использовать способность, количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один раз) прежде, чем вам потребуется продолжительный отдых, чтобы восстановить возможность использовать эту способность.

А НУ СТОЯТЬ, ЖАЛКИЕ ПСИНЫ!

Как только Вы достигаете 17 уровня, вы становитесь одним из самых великих пиратов, которых когда-либо знал мир, и все почтут за честь, чтобы вы привели их в бой в море (и на земле). Когда совершаются броски инициативы, выберите количество дружественных существ, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно), которые могут видеть и слышать вас и понимают ваш язык. Вы можете выбрать себя в качестве одного из этих существ. Каждое из этих существ может выбрать нанести дополнительные 2кб урона атакой, которая попадает по цели во время первого раунда боя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ФАМИЛЬЯР КОРСАРА

Пираты не чужды магии, и stalkиваются со всевозможной дикой и необузданной магией, во время своих путешествий по морям. Некоторые пираты балуются магией, самостоятельно изучая полезные уловки, способные помочь им в опасностях ежедневного пиратства.

Если ваш корсар способен наложить заклинание *поиск фамильяра* [*find familiar*], ваш Мастер может позволить вам выбрать обезьяну или попугая, приведенных здесь, вместо других вариантов, которые предоставляет заклинание.

Легкий способ корсару получить это заклинание состоит в том, чтобы взять черту Посвященный в магию, со страницы 169 *Книги Игрока*. Эта черта также даёт доступ к двум заговорам, и хотя любой заговор, доступный выбранному вами классу, может быть получен, следующие заговоры могут тематически соответствовать Корсару: *защита от оружия* [*blade ward*], *искусство друидов* [*druidcraft*], *указание* [*guidance*], *шквал* [*gust*]*, *уход за умирающим* [*spare the dying*], *меткий удар* [*true strike*] или *злая насмешка* [*vicious mockery*].

*Элементальное Зло. Путеводитель игрока

ВАЖЕН ПРАВИЛЬНЫЙ КРЮК

Потеря конечности распространена в диких водах, и если ваш корсар теряет руку или ногу, ваш Мастер может позволить вам заменить её крюком или деревянной ногой, соответственно.

При том, что вы неспособны держать предметы крюком, он считается фехтовальным оружием, которым вы владеете, и крюк наносит колющий урон 1к4 при попадании. Крюк никогда не может быть обезоружен.

Деревянная нога, однако, намного менее выгодна, и служит только, чтобы уменьшить вашу скорость движения на 5 футов.



ПОПУГАЙ

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 10 футов, полёт 50 футов

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| 3 (-4) | 14 (+2) | 8 (-1) | 2 (-4) | 12 (+1) | 8 (-1) |

Навыки Обман +1, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки понимает Общий, может говорить на Общем, но не более трёх слов

Опасность 0 (10 опыта)

Облёт. Попугай не вызывает спровоцированную атаку, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Попугайство. Попугай может подражать речи и простым звукам, которые слышал, таким как фраза из не более, чем 10 слов, звук топора рубящего лес, плачущего ребенка или чирикание птиц. Существо, которое слышит звук, может определить, что это имитация успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

ОБЕЗЬЯНА

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 25 футов, лазанье 25 футов

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| 6 (-2) | 14 (+2) | 8 (-1) | 5 (-3) | 12 (+1) | 8 (-1) |

Навыки Акробатика +4, Выступление +3, Ловкость рук +4

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки понимает Общий и воровской жаргон, но может жестами показывать не более 3 слов на воровском жаргоне

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Бросок. *Дальнебойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 25/50 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон или урон ядом 1.





Ниндзя

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

Наблюдатель слышал только мягкое шуршание ветра среди деревьев. Конечно, это слышали все охранники, патрулирующие по своим обычным маршрутам, петляющим среди деревьев и зданий деревянного весеннего дворца даймё. Расположившись на тонкой ветке намного выше, лесной эльф, одетая в тёмно-зеленую, облегающую одежду, внимательно изучает их маршруты. Бесшумно, она прыгает на соседнюю крышу, ползёт в тени покачивающихся ветвей, ища открытое окно даймё, и теплый свет и хриплый, пьяный смех, исходящий изнутри.

Когда он отлучился, гоблины разграбили его лагерь и остались там. Это было абсолютно понятно для наблюдающего гнома, одетого в тёмный кожаный доспех, который затаился среди кустов бамбука. Они даже забрали его меч, он с ненавистью смотрел на гоблина, радостно демонстрирующего его другим собратьям. Лёгким движением гном, приподнявшись, обломал стемпель бамбука, соорудив метательное копьё, и нацелил его на гоблина-обидчика. Сбалансировав своё метательное копьё, гном начал сооружать ловушки.

Человек, одетый в черно-красный кожаный доспех и с железной маской на лице, начал медленно понимать, что откусил гораздо больше, чем сможет прожевать. Прямое столкновение с тремя тяжело вооружёнными воинами сёгуна будет означать верную смерть. Потянувшись к поясу, человек достаёт маленький круглый предмет и с силой бросает его под себя, при столкновении с землёй предмет взрывается яркой вспышкой, а человека окутывает густой дым. Воины прикрыв свои глаза и держа мечи наготове начали медленно отступать. Когда дым рассеялся стало понятно, что человек пропал, но он почти наверняка где-то поблизости, готовый напасть в любую секунду.

Скрываясь в храмах на вершинах гор или шныря среди листвы в лесу, или блуждая по заброшенным улицам городов, ниндзя остаются тихими и безжалостными убийцами, верными лишь своему клану. Ниндзя могут быть родом из всех слоёв общества, а ниндзя-кланы часто набирают в рекруты тех субъектов, при наблюдении за которыми узнают страшную тайну или будущий рекрут ворует особо важный предмет, или проявляет мастерство владения оружием и склонность к насилию. Кланов безжалостно тренируют своих новобранцев, чтобы те овладели своими телами и умами, в конце этого процесса рекрут, обычно, в совершенстве овладевает своими навыками, теряет разум или умирает. Это делается не без причины: каждый клан ожидает чего-то конкретного из своих рекрутов, и ниндзя, которые скитаться по миру, как правило, выполняют свои обязательства перед кланом.

Обязательство - это конкретное указание от хозяев клана, которое ниндзя обязательно должен выполнить, или его собственный клан начнёт охоту за ним. Жизнь ниндзя опасна, и обычно заканчивается смертью или предательством, но некоторым хитрым ниндзя удастся избавиться от сковывающих обязательств перед своими хозяевами, создав свой собственный клан или найдя способ жить иначе.

Ци

Начиная с 3-го уровня, вы получаете запас духовной энергии, известный как Ци, который вы накапливаете на протяжении всей своей службы в качестве ниндзя. Эта энергия представлена очками Ци, и количество ваших очков Ци, равное двум тетям вашего уровня ниндзя (2 на 3-м уровне, 4 на 6-м уровне, 6 на 9-м уровне, 8 на 12-м уровне, 10 на 15-м уровне и 12 на 18-м уровне). Этот пул очков Ци является кумулятивным и суммируется с любыми другими очками Ци, которые вы получаете от других классов или умений. Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные Ци-трюки, которые того требуют, и все потраченные очки Ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха.

Некоторые из ваших умений Ци требуют от цели спасброска. Сложность такого спасброска определяется следующим образом:

Сл спасброска Ци = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

БОНУСНЫЕ НАВЫКИ

На 3м уровне вы получаете владение навыком Акробатика и инструментами отравителя. Если вы уже владеете одним или двумя из этих навыков, то вы можете вместо этого получить владение одним из навыков из списка плута, или одним набором инструментов ремесленника, соответственно.

Трюки ниндзя

Как ниндзя, вы изучаете несколько Ци-трюков, как часть ваших постоянных тренировок на службе у клана. На 3-м, 9-м и 13-ом уровне вы получаете два трюка, которые вы можете выбрать из следующего списка:

Парящий журавль. Вы путешествуете по высотам мира без страха. Всякий раз, когда вы получаете урон от падения с высоты, уменьшите этот урон наполовину.

Кроме того, вы можете прыгнуть и потратить 2 очка Ци, чтобы увеличить расстояние или высоту вашего прыжка, умножив расстояние на ваш модификатор Мудрости (расстояние и высота увеличиваются минимум в два раза). Вы совершаете такой прыжок так, как если бы у вас был разбег не менее 10 футов, даже если вы этого не сделали. Как обычно, прыжки требуют использования действия движения, и вы по-прежнему не можете прыгать дальше или выше, чем позволяет ваша скорость передвижения (хотя вы можете увеличить скорость своего передвижения с помощью действия Рывок, как обычно).

Мастер побега (требуется 13-й уровень). Вы узнаете секреты, как беспрепятственно передвигаться и освободиться от любых пут. В качестве бонусного действия 5 очков Ци. Если вы это сделаете, то до конца вашего хода труднопроходимая местность не будет создавать помеху для вашего передвижения, и любые заклинания или волшебные эффекты, которые уменьшат вашу скорость или заставят вас стать парализованными или опутанным, немедленно прекращаются. Во время своего хода, в котором вы используете эту способность, вы также можете потратить 5 футов движения, чтобы автоматически освободиться от немагических ограничений, таких как наручники или привязанная веревка. Вы можете использовать

эту способность в свой ход, даже если вы подвержены состоянию, которое не даёт вам использовать бонусное действие.

Клан ниндзя

| к10 | Первое слово | Второе слово | Обязательство клана |
|-----|--------------|--------------|---|
| 1 | Нефритовая | Рука | Отомстить всем членам определённой дворянской семьи. |
| 2 | Халцедоновый | Император | Убить всех членов враждебного клана ниндзя. |
| 3 | Ониксовый | Глаз | Уравновесить весы чести и бесчестья. |
| 4 | Непорочная | Пика | Оттачивать свое мастерство при любой возможности. |
| 5 | Благородная | Тень | Выследить, захватить или убить людей за голову которых назначена награда. |
| 6 | Горящий | Скорпион | Узнавать опасные и ценные секреты. |
| 7 | Слепой | Дракон | Воровать жизненно важные и очень ценные предметы для клана. |
| 8 | Звёздный | Демон | Захват или убить императора, короля или аналогичного человека. |
| 9 | Эбонитовый | Дух | Защитить или убить членов конкретного святого ордена. |
| 10 | Оскверненный | Клинок | Повторите бросок дважды, вы получаете оба обязательства. |

Ниндзя

Всё может быть оружием. В можете использовать свой безоружный удар, как если бы это были два одноручных оружия, которыми вы владеете, каждое из которых обладает свойствами фехтовальное и лёгкое, наносящее 1кб дробящего урона плюс ваш модификатор Силы или Ловкости. В отличие от боевых искусств монаха, ваша Скрытая Атака работает как обычно при совершении безоружной атаки с этим трюком.

Кроме того, вы можете потратить одно очко Ци и бросить любой объект, который держите в одной из рук, с преимуществом на бросок атаки. Такие объекты считаются оружием дальнего боя, которым вы владеете (и, следовательно, могут нанести дополнительный урон от вашей Скрытой Атаки), также вы добавляете ваш модификатор Ловкости и ваш бонус мастерства на бросок атаки. Обычно, такие объекты наносят урон, равный 1кб плюс ваш модификатор Ловкости, тип урона определяет Мастер, но они могут нанести больше или меньше урона, на усмотрение Мастера. Целью брошенного объекта может быть существо на расстоянии, равном вашему модификатору Мудрости, умноженному на 10 футов (минимум 10 футов), или на более дальнем расстоянии (с помехой), равном двукратному диапазону.

Безупречный удар (требуется 13-й уровень). С практикой приходит совершенство, и то, что когда-то было проблемой для вас, стало относительно простым. Когда вы делаете бросок атаки и вам не нравится результат, прежде чем вы узнаете, что атака попадёт или промажет, вы можете потратить 4 очка Ци для повторения броска без преимущества или недостатка, добавив модификатор Мудрости к новому результату (минимум +1). Вы по-прежнему можете нанести урон от Скрытой Атаки, если у начального броска было преимущество. Вы должны использовать результат нового броска, предоставленного этой способностью.

Сотня лиц. Вы обладаете сверхъестественным искусством маскировки. У вас есть преимущество во всех проверках скрытности, чтобы смешаться с толпой (необходимо 5 и более человек вокруг вас).

Кроме того, вы можете потратить два очка Ци, чтобы наложить заклинание *маскировка [disguise self]*, используя ваш Сл спасброска Ци, вместо Сл спасброска заклинания.

Безупречные ноги. Вы обладаете сверхъестественным чувством равновесия и имеете преимущество на проверки Акробатики, чтобы сохранять равновесие на любой опоре, независимо от того, насколько она мала.

Кроме того, ваши шаги настолько быстры, что вы можете получить сцепление с водой и другими жидкостями. Когда вы используете действие Рывок в свой ход, вы можете потратить одно очко Ци для увеличения получаемого движения на сумму, равную половине вашего модификатора Мудрости (округляется в большую сторону) умноженного на 5 футов (минимум 5 футов). Когда вы активируете эту способность, на протяжении этого хода вы также можете перемещаться по поверхности любой жидкости, как если бы эта поверхность была твердой. Неспкойная вода или подобные могут рассматриваться как труднопроходимая местность, а жидкости, которые могли бы нанести урон при погружении в них (например, кислота или лава), все равно будут наносить урон при контакте. Если вы прекратите движение, стоя на жидкости, то в начале вашего следующего хода вы начнете погружаться в неё, но вы можете использовать действие Рывок и потратить очки Ци на эту способность еще раз в начале этого хода, также вам необходимо пройти не менее 10 футов в течение этого хода.

Владение формой (требуется 9-й уровень). Вы в совершенстве овладели своим телом и разумом. В качестве действия вы можете сосредоточить свой разум и сконцентрироваться, потратив 3 очка Ци, и применить на себя заклинание *улучшение характеристики [enhance ability]* на самом низком, возможном уровне заклинания. У вас может быть только один из активных эффектов этого заклинания и использование этой способности снова отменяет предыдущий эффект.





Владение духом (требуется 9-й уровень). Вы оттачиваете своё Ци, чтобы стать идеальным оружием, увеличивая силу ваших ударов силой воли. В качестве бонусного действия вы можете направить Ци в свое оружие и начать концентрацию, расходуя 3 очка Ци. В течение часа или до тех пор, пока этот эффект не закончится, любое оружие, которое вы владеете, считается магическим, добавляя половину вашего модификатора Мудрости (округляется в большую сторону; минимум +1) в качестве бонуса для бросков атаки и урона.

Этот бонус не суммируется с другими, аналогичными бонусами, присущими некоторым магическим оружием.

Чувство сердцебиения (требуется 13-й уровень). Вы можете сосредоточиться на энергии Ци скрытой в других, и можете ощущать, когда они рядом. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 очка Ци и начать концентрацию. Если вы это сделаете, вы можете почувствовать точное количество и приблизительное местоположение гуманоидов и зверей, укрытия или стены не мешают вам. Это чувство действует в радиусе, равном ваш модификатор Мудрости умноженный на 10 футов (минимум 10 футов). Активация этой способности также увеличивает дальность действия вашей способности слепое зрение (если она у вас есть) на аналогичное расстояние.

Дымовая бомба (требуется 9-й уровень). Вы узнаете секрет создания дымовых бомб, мощных взрывчатых веществ, которые позволяют вам мгновенно исчезнуть. Когда вы выполняете действие Отступления, перед тем как двигаться, вы можете потратить 3 очка Ци, чтобы использовать дымовую шашку и исчезнуть. Если вы это сделаете, существа в радиусе 5 футов от вас должны преуспеть в спасброске Телосложения против вашего Сл спасброска Ци, или потерять возможность использовать реакцию до начала своего следующего хода. Использование дымовой шашки также делает вас невидимым до начала вашего следующего хода, или пока вы не атакуете кого-либо.

Туманный шаг (требуется 9-й уровень). Вы можете направить свою энергию Ци чтобы исчезнуть в мгновение ока. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 очка Ци для телепортации в место, которое вы можете видеть на расстоянии, равном ваш модификатор Мудрости умноженный на 10 футов (минимум 10 футов). Вы можете сделать проверку Ловкости (Скрытность) как часть этого действия, если место куда вы телепортируетесь скрыто. Если вы хотите, вы можете оставить небольшой (длинной один фут или аналогичный) несущественный объект в пространстве, которое вы освободили.

Завеса смерти (требуется 13-й уровень). Вы обладаете непревзойденным умственным контролем над своим телом, и вы можете заставить свое сердце остановиться. Потратив бонусное действие и 3 очка Ци, вы можете наложить на себя заклинание *притворная смерть* [feign death] на срок до нескольких минут, равный вашему модификатору Мудрости, после чего вы можете продлить эффект, но должны пройти спасбросок от смерти в начале каждой дополнительной минуты пока вы остаётесь под эффектом заклинания. Вы можете закончить этот эффект бонусным действием в свой ход, даже если вы подвергнетесь воздействию, не позволяющему вам бонусные действия.



ТЕНЕВОЙ КОЛОН

На 17-м уровне, в качестве бонусного действия, перед атакой в свой ход, вы можете потратить 7 очков Ци, чтобы создать свой теневой клон. Клон появляется на незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, если он имеет укрытие, то может сделать проверку Ловкости (Скрытность), используя ваши параметры, после чего немедленно делает одну атаку, исчезая в конце вашего хода.

Сделайте бросок атаки оружием для теневого клона, как если бы вы атаковали сами, используя ваши параметры и оружие, которые вы сейчас держите в руках. Атака наносит обычный урон при попадании, и если клон уменьшает Хиты своей цели до 0, то вы немедленно получаете 2 очка Ци. Клон может воспользоваться вашим умением Скрытая атака, и вы, и клон можете совершить Скрытую атаку в том же самом ходу. Вы и ваш клон считаетесь союзниками для всех целей, и вы до конца вашего хода получаете преимущество на атаки против цели вашего клона.





САМОЗВАНЕЦ

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

“ВОСХВАЛЯЙТЕ АМАУНАТОР!” Воскликает высоким голосом одетая в белое полурослик, с украшением в виде золотого символа солнца на тонком шнуре вокруг ее шеи. “Солнце видит всё, добро и зло, и карает всех, кто заслуживает его ярости!” Пока она проповедует, тяжелая стальная коробка для подаяний переходит из рук в руки в толпе, в конечном счете наполнившись и вернувшись к ногам полурослика. Ни один в восхищенной толпе не должен узнать, что их деньги будут финансировать не строительство нового храма во внутренних районах, а растущую революцию против коррумпированного местного лорда и его безжалостной политики.

В дождливый вечер седой полуэльф находится в соломенной хижине, склонившийся над заболевшей дочерью фермера. Он читает простые священные напевы и напрягает свою силу волю, тусклый святой свет мерцает между его пальцами и постепенно вычищает болезнь из девочки. Очень счастливый отец подхватывает свою дочь на руки, с трудом её держа и спрашивая полуэльфа как он может ему отплатить. Крайне спокойно полуэльф перебирает различные святые сим-волы, скрытые в его рукаве прежде, чем остановиться на символе Чонтии, вытащил его, и попросил простое пожертвование во благо великой матери.

«Честно», говорит бородатый тифлинг, умиротворённо простирая вверх руки перед угрожающего вида орками, «Я всегда проповедовал во славу Груумша, но так мало кто готов прислушаться!» Один из орков поднял бровь, пытаясь осознать услышанное. «Нет, Действительно!» продолжает тифлинг, переходя на шепот, «Именно поэтому я путешествую с этими дураками. Они будут жертвами крови нашему богу, если только вы приведете нас к его алтарю в вашем скрытом лагере.»

Одаренный внутренним священным талантом по праву рождения или в результате разностороннего обучения, самозванец однако не является истинно верующим. Они могут чтить одного бога больше чем других, но как правило самозванцы либо поклоняются многим богам, либо вообще никаким богам, выполняя обряды и ритуалы только как средство для обретения силы и престижа. Чаще всего самозванцы получают свою божественную силу, молясь любым богам, готовым дать божественную силу, независимо от искренности своих последователей.

Презираемые правоверными, раскрывшими их натуру, самозванцы обычно путешествуют с места на место, совершая небольшие чудеса в обмен на признание и монеты для встречных, при этом постоянно устраняя угрозы своим собственным целям.

ШАРЛАТАНСТВО

На 3 уровне вы получаете владение двумя из следующих навыков: Обман, Выступление или Религия.

Вы также имеете преимущество на все проверки для того, чтобы выдать себя за представителя определенной религии или религиозного ордена, пока у Вас есть соответствующие одеяния или символы принадлежности к этой группе, и цель вашей уловки не является враждебной к вам.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Способные накладывать божественные заклинания, как жрецы, самозванцы выполняют те же ежедневные молитвы и обряды, что и жрецы, хотя часто успокаивают богов, которые заботятся больше о ритуалах чем о преданности.

По достижении 3 уровня вы получаете способность накладывать заклинания. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 *Книги Игрока*.

Заговоры. Вы знаете три заговора по своему выбору из списка заклинаний жреца (стр. 209 *Книги Игрока*). Вы узнаете ещё один заговор жреца на 10 уровне, как показано в таблице Использование заклинаний Самозванца.

Ячейки заклинаний. В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек для сотворения заклинаний 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Когда Вы изучаете дополнительные заклинания на уровнях, указанных в столбце Известные заклинания таблицы Использование заклинаний Самозванца, вы можете выбрать любые заклинания из списка Заклинания Самозванца, того уровня, ячейка которого вам доступна. Любые заклинания, доступ к которым вам предоставляет этот класс, считаются всегда подготовленными.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ САМОЗВАНЦА

| Уровень плута | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | |
|---------------|--------------------|----------------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 3 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 4 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

ЗАКЛИНАНИЯ САМОЗВАНЦА

| Уровень заклинаний | Заклинания |
|--------------------|---|
| 1 | порча [<i>bane</i>], лечение ран [<i>cure wounds</i>], обнаружение добра и зла [<i>detect evil and good</i>], обнаружение магии [<i>detect magic</i>], убежище [<i>sanctuary</i>], щит веры [<i>shield of faith</i>] |
| 2 | гадание [<i>augury</i>], глухота/слепота [<i>blindness/deafness</i>], умиротворение [<i>calm emotions</i>], малое восстановление [<i>lesser restoration</i>], поиск предмета [<i>locate object</i>], тишина [<i>silence</i>] |
| 3 | охранные руны [<i>glyph of warding</i>], множественное лечащее слово [<i>mass healing word</i>], слияние с камнем [<i>meld into stone</i>], послание [<i>sending</i>], разговор с мёртвыми [<i>speak with dead</i>], языки [<i>tongues</i>] |
| 4 | предсказание [<i>divination</i>], свобода перемещения [<i>freedom of movement</i>], страж веры [<i>guardian of faith</i>], поиск существа [<i>locate creature</i>] |



Базовая характеристика заклинаний. Мудрость это ваша базовая характеристика при накладывании заклинаний Самозванца, это иллюстрирует поверхностные религиозные знания, полученные вашим Самозванцем. Вы используете свою Мудрость всякий раз, когда заклинание обращается к вашей базовой характеристике. Кроме того, вы используете свой модификатор Мудрости, устанавливая сложность спасброска для накладываемых вами заклинаний Самозванца и когда совершаете броски атак заклинаний.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Святость ЛГУНА

Как только вы достигаете 9 уровня, существа, которые полагают, что Вы придерживаетесь той же самой веры или философии, что и они, имеют помехи на атаки и проверки Мудрости (Проницательность) против вас.

Исцеление внушением

Начиная с 13 уровня, всякий раз, когда вы накладываете заклинание, которое излечивает вас или кого-то другого, вы можете выбрать дать хиты от своего заклинания как временные хиты, а не как обычные.

Если Вы делаете это, то добавьте 2к4 хита к количеству, даваемому заклинанием. Эти временные хиты делятся в течение одного часа, или до вашего следующего короткого или продолжительного отдыха, смотря что произойдет раньше.

Вероломное рвение

На 17 уровне, когда вы цель заклинания, которое наносит урон, вы можете использовать реакцию (вместо действия или бонусного действия), чтобы наложить заклинание, доступное этому архетипу плута, выбирая целью только себя, расходуя ячейку заклинания как обычно. Вы выбираете, наложить ли это заклинание до или после заклинания, которое вызвало эту способность.





ТЕНЕПЛЁТ

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

Черный шарф, спадающий с шеи на спину, укутывает человека, одетого в тёмную кожу, который, выискивая что-то, прячется на тускло освещённой дорожке, усыпанной мусором. Он украдкой оглядывается на яркий свет, а его острые тёмные глаза шпионят за источником: кабинет местного лорда на втором этаже особняка, темные занавески, главным образом оттянутые. С тихим шипящим звуком человек мгновенно исчезает, оставляя пустой переулок, и оказывается внутри кабинета, обойдя тщательно продуманную охрану лорда.

Древние dwarфские каменные ворота стоят на границе их подземных владений, могущественные, но уже раскрошившиеся от времени, не-способные держать в страхе силы, для защиты от которых были построены. К счастью, dwarф в простой черной тунике служит той же цели, прислонившись к щелчке, он следит за редкими путешественниками, выискивая любые признаки опасности. Его молодые dwarфские глаза увидели раба свежевателя разума, несшего подозрительный ранец. Напрягшись, dwarф подмечает юношу, и начинает небрежно следовать на расстоянии от него, задаваясь вопросом, куда приведёт его этот странный ранец.

Веселая человеческая девочка с корзиной цветов в руке, с обезоруживающим очарованием приветствует гвардейца, прислонившегося к городской стене. Страж благодарно улыбается и отпирает городские ворота, поворачивает большую створку, открывая взору огромный, красочный рынок, полный разноцветных знамен и тканей, украшающих каждую стену и поверхность. Девочка входит в город, смешивается с праздной шатающейся толпой, обступившей торговцев, прежде чем внезапно выхватить кинжал из своей корзины и безжалостно распотрошить проходящего мимо дворянина. Она бежит к стене в стремительном спринте и подпрыгивает на невероятную высоту. Когда она перебралась через стену, магическая маскировка исчезла с ее лица, затянута в ближайшую тень, раскрывая лицо проворной женщины дроу, и её первую настоящую улыбку за весь день.

Управление энергией теневого плетения является опасной вещью, требующей либо осторожного понимания ее магических нюансов, либо готовности пожертвовать чем угодно для того, чтобы овладеть ею. Как тенеплёт вы выбрали последний вариант, и получили свои силы в искусстве теневого плетения, пожертвовав небольшую часть своей души миру теней, этим миром может быть Царство Теней, Отрицательный План, Эфирный план или любые более темные преисподней или искаженные области, такие как Тартар или Баровия. Будучи отделенной от вас, пропавшая часть вашей души действует как канал, который позволяет темной энергии, присущей тому миру, наполнять вас магией тени.

Как правило тенеплётыв начинают свой путь в гильдиях ассасинов, в чьих традициях и культах содержатся основы темных обрядов, которые и позволили тенеплётам обрести свои способности. Цели этих организаций могут быть благородными или зловещими, и вы можете создать теневую организацию своего персонажа вместе с вашим Мастером, или совершить броски по таблице Теневые Организации. Существует множество таких групп, каждая со своими собственными целями и причинами использовать свои теневые силы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда вы достигаете 3 уровня, вы получаете способность накладывать заклинания. См. в главе 10 *Книги Игрока* общие правила магии.

Заговоры. Вы знаете любые три из следующих заговоров: *защита от оружия [blade ward], ледящее прикосновение [chill touch], власть над огнём (Элементальное Зло. Путеводитель игрока, стр. 18) [control flames], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], малая иллюзия [minor illusion], вспышка мечей (Путеводитель Приключенца по Побережью Меча, стр. 143) [sword burst], чудотворство [thaumaturgy] или меткий удар [true strike].* Вы узнаете ещё один заговор на 10 уровне, как показано в таблице Использование заклинаний Тенеплёта.

Ячейки заклинаний. В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек для сотворения заклинаний 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Когда Вы изучаете дополнительные заклинания на уровнях, указанных в столбце Известные заклинания таблицы Использование заклинаний Тенеплёта, вы можете выбрать любые заклинания из списка заклинаний Тенеплёта, того уровня, ячейка которого вам доступна. Любые заклинания, доступ к которым вам предоставляет этот класс, считаются всегда подготовленными.

Душа в Тени. Вы получаете свою магию, отдавая небольшую часть вашей души тёмному миру, наполненному энергией тени, и она даёт вам магию, которой вы владеете. Иллюзии, которые вы создаете, либо переплетены с тенями, либо являются полностью состоящими из теней. Любые невидимые слуги или духовные стражи, которых вы создаете, невидимы, но отбрасывают ужасные, чудовищные тени, а стражи могут наносить только некротический урон.

Базовая характеристика заклинаний. Харизма это ваша базовая характеристика при накладывании заклинаний тенеплёта, вследствие силы воли, требующей чтобы вытягивать теневую энергию через ваше тело. Вы используете свою Харизму всякий раз, когда заклинание обращается к вашей базовой характеристике. Кроме того, вы используете свой модификатор Харизмы, устанавливая сложность спасброска для накладываемых вами заклинаний тенеплёта и когда совершаете броски атак заклинаний.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

ТЕНЕВЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

| к10 | Первое слово | Второе слово | Тайные планы |
|-----|----------------------|--------------|--|
| 1 | Кровавый (ая/ые) | Клинок | Убивать последователей конкретного мировоззрения |
| 2 | Малиновый (ая/ые) | Пещера | Получение денег или славы |
| 3 | Изумрудный (ая/ые) | Поглотитель | Внушать страх перед определённым богом |
| 4 | Вечный (ая/ые) | Глаз | Сбор тайн |
| 5 | Туманный (ая/ые) | Длань | Завоевание неприступных целей |
| 6 | Обсидиановый (ая/ые) | Охотник | Устранение конкурирующей организации |
| 7 | Призрачный (ая/ые) | Весы | Сдерживание опасных артефактов |
| 8 | Сумеречный (ая/ые) | Призрак | Подготовка к заключительному ритуалу |
| 9 | Бархатный (ая/ые) | Пустота | Убийство определенного бога |
| 10 | Ядовитый (ая/ые) | Путник | Совершите бросок дважды, оба варианта верны |



ЗАКЛИНАНИЯ ТЕНЕПЛЁТА

| Уровень заклинаний | Заклинания |
|--------------------|---|
| 1 | маскировка [disguise self], диссонирующий шёпот [dissonant whispers], невидимое письмо [illusory script], прыжок [jump], безмолвный образ [silent image], усыпление [sleep], невидимый слуга [unseen servant] |
| 2 | глухота/слепота [blindness/deafness], размытый образ [blur], облако кинжалов [cloud of daggers], тьма [darkness], отражения [mirror image], тишина [silence] |
| 3 | мерцание [blink], ужас [fear], образ [major image], призрачный скакун [phantom steed], духовные стражи [spirit guardians] |
| 4 | воображаемый убийца [phantasmal killer], изгнание [banishment], усыхание [blight], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles] |

САВАН ТЕНЕЙ

Используя зияющую тьму в вашей душе, вы можете тонко манипулировать жизненными силами противника, благодаря энергии смерти, подпитывающей вашу силу, приводя их к смерти. Од-ним движением вы можете сорвать этот саван, вырывая часть жизненной силы вашего врага.

Начиная с 3 уровня, вы получаете тёмное зрение дальностью 30 футов, или увеличиваете расстояние имеющегося у вас тёмного зрения на 30 футов.

Кроме того, вы можете бонусным действием накинуть невидимый саван на одно существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас. Этот саван существует в течение часа, и в это время вы всегда знаете общее направление и примерное эмоциональное состояние (удивление, злость, радость, испуг и т.д.) существа под вашим саваном, при условии, что вы оба находитесь на одном и том же плане. Вы можете накинуть только один саван одновременно, и набрасывание нового савана на существо удаляет накинутый ранее саван.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ТЕНЕПЛЁТА

| Уровень плута | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | |
|---------------|--------------------|----------------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 3 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 4 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

Когда вы нападаете на существо под своим саваном, вы можете решить потратить ячейку заклинания и сорвать саван с существа прежде, чем сделать бросок атаки. Если вы делаете это, независимо от того, попали вы или промахнулись, цель получает 1кб некротического урона за каждый уровень используемой ячейки заклинания, до максимального урона в 4кб. Вы не можете сорвать саван в тот же раунд, в который вы накинули его, и при этом вы не можете накинуть саван в тот же раунд, в который вы его сорвали.



ХОЖДЕНИЕ СКВОЗЬ МРАК

Все потоки тьмы исходят из тёмного мира, с которым вы связаны, а таким образом и вся тьма связана. Знание этого простого факта вместе с вашей теневой силой позволяет вам перепрыгивать между тенями, даже отбрасываемыми вашими врагами.

Начиная с 9 уровня, вы можете бонусным действием телепортироваться на 30 футов и появиться либо в области тусклого света, либо в темноте, или непосредственно рядом с существом, в пространстве, занятом его тенью. Ваш Мастер определяет, куда падает тень существа. В весьма редких случаях (таких как на рассвете или при нахождении на плане Положительной энергии), у существа может не быть тени, и эта способность не может использоваться. Если существо находится под эффектом вашего савана, вы можете использовать эту способность, чтобы телепортироваться к любой точке возле него, пока оно в пределах дальности.

Если Вы нападаете на существо в тот же ход, когда вы использовали эту способность, ваша атака против этого существа совершается с преимуществом. Эта способность не может использоваться снова, пока вы не завершите короткий или продолжительный отдых, или пока хиты врага под вашим саваном не уменьшатся до 0.

СЕРДЦЕ ТЬМЫ

Темная сила горит внутри вас, требуя жизненную силу ваших противников, а ее дикий и необузданный голод явно виден вашим противникам.

На 13 уровне вы получаете преимущество при проверках Харизмы (Запугивание) против существ под вашим саваном.

Кроме того, когда хиты врага под вашим саваном уменьшаются до 0, вы узнаете все последние сожаления или пожелания, которые оно имело.

ЧЁРНАЯ АГОНИЯ

У вас сформировались отношения с тенью внутри вас, и вы можете использовать ее достаточно деликатно, чтобы благодаря ей снабдить ваше оружие рядом бритвенноострых эбонитовых шипов, готовых распространиться при ударе и мучительно растерзать ваших врагов изнутри.

На 17 уровне, когда вы успешно нанесли скрытую атаку по врагу под вашим саваном, вы можете выбрать совершить свой бросок атаки костью к12 вместо к6. Эта способность не может быть использована снова, пока вы не завершите короткий или продолжительный отдых.





Шут

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛАТА

Звеня колокольчиками на своей шляпе и низко кланяясь, гном, одетый в наряд из мешанины цветов, представляется благородному лорду, после чего начинает свой танец, состоящий из множества движений. Лорд раскрывает правую руку и обнаруживает загадочную иллюзорную записку, сообщающую ему о личности пары убийц при его дворе. Гном подмигивает ему и продолжает свой танец.

Человек, одетый в позолоченный наряд, мешком падает на землю, сжимая смертельную рану на боку. По всем признакам выгляды мёртвым, человек, прячет за спиной кинжал и ждет пока его враг ошибётся и раскроется для неожиданного удара в лодыжку.

Извергая шуточные насмешки и оскорбления, чтобы сломить боевой дух своих противников, сильно пьяная женщина дварф ударяет кобольда по голове эфесом своей рапиры. Чтобы развеять возникшую тишину она рассказывает особо похабный лимерик и оборачивается к побитому кобольду и бросает на него строгий взгляд. Кобольд немедленно впадает в приступ истерического смеха, а дварфийка удовлетворенно задирает подбородок.

Комедия - форма искусства, которую некоторые изучают с почти религиозным рвением, бесконечной практикой оттачивая свои слова до остроты лезвий. Некоторые из тех, кто выбрал для себя путь шута, являются бродячими артистами с замашками приключенцев, в то время как другие - истинные последователи богов обмана, таких как Гарл Златоблеск, Авандра или Смеющийся Бог Не Имеющий Храмов, и рассматривают свои шутки и зубоскальства как, своего рода, священнодействие. При этом шут - знаток жизни, эмоций и культур, который ценит и взлёты и падения, предоставляемые смертным жизнями, которыми они живут. Занимая уникальное место в обществе как профессиональные изгои, шуты могут часто говорить

или действовать так, как им нравится, в более широких пределах, чем их обязывают лорды, поскольку люди считают шута просто сумасшедшим или дураком. Шут наблюдает и комментирует всё, всегда подбирая правильное слово или фразу, чтобы вызвать смех, слезу, приступ убийственного гнева или просто изменить мнение других.

МАСКА АРЛЕКИНА

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение набором для грима и двумя навыками из следующих: Акробатика, Выступление или одним игровым набором.

Вы можете взаимодействием с предметом, либо надеть имеющуюся у вас маску, оформленную в традициях арлекинов, или применить румяна из вашего набора для грима, чтобы достигнуть подобного эффекта. В случае, если вы надели вашу Маску Арлекина, то вы имеете преимущество на любые проверки для того, чтобы отвлечь или иначе привлечь к себе внимание.

Пока вы носите вашу маску, вы можете также наложить заговор *злая насмешка* [vicious mockery] бонусным действием в свой ход. Наложённая таким образом злая насмешка не наносит урона.

Шутовство тайной магии

Начиная с 3 уровня, вы получаете способность накладывать заклинания как часть вашего подшучивания.

Вы изучаете заговоры *злая насмешка* [vicious mockery], *фокусы* [prestidigitation] и *малая иллюзия* [minor illusion]. Вы также изучаете три из следующих заклинаний: *жуткий смех Ташу* [Tasha's hideous laughter], *невидимое письмо* [illusory script], *сверкающие брызги* [color spray], *огонь феи* [faerie fire], *падение перышком* [feather fall] и *прыжок* [jump].

Вы можете наложить по одному разу каждое заклинание из тех, которые вы знаете благодаря этой особенности, прежде чем потребуется короткий или продолжительный отдых для их повторного использования, и вы накладываете любое из этих заклинаний, как будто вы использовали ячейку заклинания 1 уровня. Если вы выбрали заклинание *прыжок*, оно может быть наложено только на вас, используя это свойство.

Харизма является вашей базовой характеристикой для любого заклинания, которое вы получаете таким образом, и вы используете свой модификатор Харизмы, устанавливая сложность спасбросков от заклинаний, которые вы накладываете этим архетипом и совершаете бросок атаки заклинанием, предоставленным вам этим архетипом.

Эти заклинания могут быть наложены только пока вы носите Маску Арлекина.

Шуты и мультиклассирование

В отличие от своих собратьев - мистических ловкачей, шуты не имеют ячеек заклинаний, и таким образом не имеют уровней заклинателя.

Поскольку плут не обладает ячейками заклинаний, мультиклассируя шута, вы не получаете ячейки от уровней плута при мультиклассировании, и при этом вы не можете использовать ячейки заклинаний, чтобы накладывать заклинания, которые вы получаете от особенностей архетипа шута.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Безжалостная комедия

Начиная с 9 уровня, ваши способности в искусстве скоморошничества становятся более совершенными, и ваши шутовские подколы становятся более жестокими и беспощадными, чем когда-либо.

Всякий раз, когда враг проходит спасбросок против вашей злой насмешки, первая атака, которую вы совершаете против этого врага до конца вашего следующего хода будет иметь преимущество.

Кроме того, нося Маску Арлекина, вы получаете иммунитет к состоянию очарованный.

Шутливый заклинатель

На 13 уровне ваш репертуар врожденного магического знания расширяется, чтобы включить еще несколько уловок. Вы изучаете три из следующих заклинаний: *облако кинжалов* [cloud of daggers], *умиротворение* [calm emotions], *туманный шаг* [misty step], *речь златоуста* [enthral], *отражения* [mirror image], *корона безумия* [crown of madness], *науچه лазанье* [spider climb], *притворная смерть* [feign death] и *трюк с верёвкой* [rope trick].

Вы можете наложить заклинания, которые вы знаете благодаря этой особенности только по одному разу каждое заклинание прежде, чем потребуется короткий или продолжительный отдых для восстановления возможности их использования, и вы накладываете любое из этих заклинаний, как будто вы использовали ячейку заклинания 2 уровня. Если вы выбрали *притворную смерть* или *науچه лазанье*, они могут быть наложены только на вас, используя эту функцию.

Кроме того, заклинания, которые вы получили от особенности Шутовство тайной магии, могут теперь быть наложены, как будто они использовали ячейки заклинания 2 уровня. Заклинания от этих особенностей могут быть наложены или направлены только когда вы носите Маску Арлекина.

Последний трюк

Начиная с 17 уровня, когда ваши хиты сокращаются до 0 и вы не подверглись мгновенной смерти, вы можете выбрать вместо этого сократить хиты до 1 и попасть под эффект ложной смерти, идентичный заклинанию *притворная смерть* [feign death]. В свой ход вы можете завершить этот эффект бонусным действием.

Когда вы заканчиваете этот эффект, вы имеете преимущество на любую атаку по врагу, который считает вас мертвым. Дополнительно, первая атака, которую вы совершаете, попавшая по врагу, поверившему в вашу смерть, наносит 4кб дополнительного урона того типа, урон которым наносит ваше оружие. Оба этих эффекта действуют до конца вашего следующего хода.

Воспользовавшись этой способностью, вы не можете использовать ее снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Участники проекта

Photoshop и дизайн: /u/the_singular_anyone

Посетите **Walrock Homebrew** чтобы узнать больше!
<http://walrock-homebrew.blogspot.com>

Графика: Хавьер Чарро, Зак Фаулер, Анна Штайнбауэр, Хьюго Солис, Тейлор Фишер, Хью Пиндур, Даниэль Алекоу, Джим Нельсон, Уэйн Англия, Мартин Дешамбо, Хёнг Нам, Артур Гурин, Андри Валлин, Энтони Фоти, Ноа Брэдли, Питер Тикос, Джоэл Густак, Рэй Ледерер, Виталий «Глорох», Джеффрой Торанс, Эва Видерманн, Адам Пакетт, Андреас Роча, Колин Эшкрофт, Джон Эйвон, Дныс Циперко, Юлиус (exapij), Алин Спиллер, Игорь Кириллук, Миливой Черван, Андреас Роча, Люси Лисетт, Леви Хопкинс, Накай Вэнь и Тейлор Фишер

Выражаем благодарность людям с ресурса reddit и tumblr, /u/Smyris за его помощь и /u/skybug12 за его инструкции по Photoshop.

