

Ниже представлен **полный класс «Странник снов»** для D&D 5e — мистический странник, черпающий силу из мира сновидений и подсознания. Класс использует уникальную систему **образов сновидений**, которые накапливаются, комбинируются в **узоры** и воплощаются в виде **грёз** — временных конструкторов с мощными эффектами.

Странник снов

Странник снов ходит по грани между ясным сознанием и бескрайним океаном сновидений. Там, где другие видят лишь хаотичные видения, он находит закономерности, выхватывает образы и превращает их в реальность. Его сила — в гибкости: он может исцелять, предсказывать, создавать иллюзии или нападать, собирая узоры сна подобно мозаике. Но каждый образ имеет цену: чем больше он черпает из мира снов, тем сильнее реальность начинает походить на сон.

Создание странника снов

Подумайте, как вы обрели связь со снами: вы родились в ночь затмения, были прокляты феей снов, нашли древний амулет, или ваши предки были хранителями сновидений? Как вы относитесь к своим видениям — как к дару или проклятию? Ваши способности требуют ясности ума, но иногда сны начинают управлять вами.

Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к6 за уровень странника снов
- **Хиты на I уровне:** 6 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи
- **Владение оружием:** Простое оружие, кинжалы, короткие мечи, рапиры
- **Владение инструментами:** Набор каллиграфа, кости для гадания (или карты)
- **Спасброски:** Мудрость, Харизма
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Магия (Аркана), Проницательность, Внимательность, Обман, Выступление, Скрытность

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) рапира или (б) два кинжала
 - (а) лёгкий арбалет и 20 болтов или (б) короткий меч
 - (а) кожаный доспех или (б) одежда странника (эквивалент лёгкого доспеха)
 - Поясная сумка, набор каллиграфа, маска для сна (или амулет), дневник сновидений
-

Таблица развития класса «Странник снов»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Образы	Узоры
1	+2	Сновидческое зрение, Образы, Соткать грёзу	уровень + Мудрость	—
2	+2	Узоры сна (2 узора), Сладкая дрёма		
3	+2	Путь сновидца (подкласс)		
4	+2	Увеличение характеристик		
5	+3	Двойная грёза, Узоры (3 узора)		
6	+3	Особенность пути		
7	+3	Проницательный сон		
8	+3	Увеличение характеристик		
9	+4	—		
10	+4	Особенность пути		
11	+4	Узоры (4 узора), Глубокая грёза		
12	+4	Увеличение характеристик		
13	+5	—		
14	+5	Особенность пути		

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Образы	Узоры
15	+5	Пробуждение силы		
16	+5	Увеличение характеристик		
17	+6	Узоры (5 узоров)		
18	+6	Особенность пути		
19	+6	Увеличение характеристик		
20	+6	Властелин снов		

Общие особенности класса

Уровень I: Сновидческое зрение

Ваши глаза видят не только реальность. Вы получаете **тёмное зрение** на 60 футов, если его не имели. Кроме того, вы можете **действием** сосредоточиться и на 1 минуту видеть **ауры снов** всех существ в пределах 30 футов: вы определяете, спит ли существо, видит ли сны, и чувствуете его эмоциональное состояние (страх, радость, гнев). Вы также имеете **преимущество** на проверки Внимательности и Проницательности против существ, находящихся в состоянии сна или очарования.

Уровень I: Образы (ресурс)

Вы черпаете силу из сновидений. У вас есть количество **образов**, равное **вашему уровню странника снов + модификатор Мудрости** (минимум 1). Образы восстанавливаются после **длительного отдыха**. Кроме того, вы можете **коротким отдыхом** восстановить количество образов, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1), если вы провели этот отдых в состоянии медитации или лёгкого сна. Образы тратятся на сотворение **грёз** и создание **узоров**.

Уровень I: Соткать грёзу

Вы можете **действием** потратить **1 или более образов**, чтобы создать **грёзу** — временный эффект, который действует как заклинание, но более гибкий. Грёза выбирается из списка **базовых грёз** (см. ниже). Для использования грёзы вы должны быть в сознании и не находиться под эффектом, лишаящим вас способности к концентрации. Грёза требует **концентрации**, как заклинание, и длится до **1 минуты**, если не указано иное. Эффект грёзы зависит от количества потраченных образов: 1 образ даёт базовый эффект, 2 образа — усиленный, 3 образа — мощный. Вы не можете потратить на одну грёзу больше образов, чем половина вашего уровня (округлённая вверх, минимум 1).

Список базовых грёз:

- **Исцеляющая дрёма:** Выберите существо в пределах 30 футов. Оно восстанавливает 1к6 хитов (1 образ), 2к6+Мудрость (2 образа), 4к6+Мудрость (3 образа).
- **Кошмарный коготь:** Существо в пределах 30 футов получает 1к8 психического урона (1 образ), 2к8+Мудрость (2 образа), 4к8+Мудрость (3 образа) и должно совершить спасбросок Мудрости, иначе будет испугано на 1 минуту.
- **Сонный покров:** Область радиусом 10 футов в пределах 60 футов. Существа в области должны совершить спасбросок Мудрости. При провале они засыпают (1 образ — 1 минута, 2 образа — 1 час, 3 образа — 8 часов). Не действует на нежить и конструкций.
- **Призрачный двойник:** Вы создаёте иллюзорную копию себя в пределах 30 футов. Копия существует 1 минуту, вы можете перемещать её бонусным действием. Враги могут атаковать её (КД 10+Мудрость, хиты 1). 1 образ — одна копия, 2 образа — две копии, 3 образа — три копии.
- **Ясновидческий сон:** Вы получаете преимущество на следующую проверку характеристики или спасбросок в течение 1 минуты (1 образ — один раз, 2 образа — два раза, 3 образа — три раза).
- **Стена снов:** Вы создаёте полупрозрачную стену длиной 20 футов, высотой 10 футов, которая блокирует линию обзора и считается труднопроходимой. Существа, проходящие сквозь неё, должны совершить спасбросок Мудрости или получить 2к6 психического урона (1 образ — 1 минута, 2 образа — 1к8 урона, 3 образа — 1к10 урона и помеха на атаки до конца хода).

Уровень 2: Узоры сна

Вы учитесь складывать образы в сложные **узоры** — устойчивые конфигурации, которые дают долговременные бонусы или особые способности. На 2 уровне вы знаете **2 узора** из списка. Вы можете изменить изученные узоры после **длительного отдыха**, потратив 1 час на медитацию. Чтобы активировать узор, вы должны **действием** потратить количество образов, равное **уровню узора** (от 1 до 3). Узор действует **10 минут**, не требует концентрации, и вы можете иметь активным одновременно количество узоров, равное **половине вашего уровня** (округлённой вниз, минимум 1).

Список узоров (примеры):

- **Узор Бодрости (1 ур.):** Вы и выбранные союзники в радиусе 30 футов получают **преимущество** на спасброски от истощения и усталости.
- **Узор Тени (1 ур.):** Вы получаете **+5** к проверкам Скрытности и можете один раз за время действия использовать бонусное действие, чтобы стать невидимым до начала следующего хода.
- **Узор Ясности (2 ур.):** Вы и союзники в радиусе 30 футов имеют **преимущество** на спасброски Интеллекта и Мудрости, а также на проверки Внимательности.
- **Узор Спящего Дракона (2 ур.):** Вы создаёте иллюзорного дракона (размер Большой), который парит рядом. Один раз за время действия вы можете действием заставить его издать рёв: все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Мудрости или быть испуганы на 1 минуту.
- **Узор Кошмарного Лабиринта (3 ур.):** В радиусе 60 футов вы создаёте область радиусом 20 футов, которая считается труднопроходимой и наносит 2к6 психического урона каждому, кто начинает в ней ход. Вы можете перемещать область бонусным действием на 30 футов.

- **Узор Вечного Сна (3 ур.):** Одно существо в пределах 30 футов должно совершить спасбросок Мудрости. При провале оно засыпает на 1 час, и его невозможно разбудить обычными средствами (только *рассеивание магии* или урон). После использования узор рассеивается.

Уровень 2: Сладкая дрёма

Вы можете **бонусным действием** войти в состояние **лёгкого сна** на 1 минуту. В этом состоянии вы не можете двигаться, но вы получаете **регенерацию 2** хитов в начале каждого хода и имеете **преимущество** на спасброски Мудрости. Вы можете выйти из этого состояния бонусным действием. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Мудрости (минимум 1), восстанавливая после длительного отдыха.

Уровень 5: Двойная грёза

Когда вы творите грёзу, вы можете потратить **дополнительный образ**, чтобы создать вторую такую же грёзу (на другую цель или в другую область) в том же действии. Вы не можете так сделать с грёзой, которая требует концентрации (но можете поддерживать концентрацию только на одной из них).

Уровень 7: Проницательный сон

Вы можете **реакцией**, когда существо в пределах 30 футов совершает бросок атаки или спасбросок, потратить **1 образ**, чтобы заставить его перебросить бросок (вы видите результат). Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Мудрости (минимум 1), восстанавливая после короткого отдыха.

Уровень 11: Глубокая грёза

Ваши грёзы становятся мощнее. Когда вы тратите 3 образа на грёзу, вы можете выбрать один из дополнительных эффектов:

- **Длительность** увеличивается до 10 минут.
- **Радиус** увеличивается вдвое.
- **Эффект** наносит дополнительный 1к10 урона или лечит дополнительно 2к8.

Уровень 15: Пробуждение силы

Вы получаете **сопротивление** к психическому урону и **преимущество** на спасброски от очарования и паралича. Кроме того, вы можете **действием** восстановить **1к6+Мудрость** образов, но после этого вы получаете **1 уровень истощения**. Можно использовать раз в день.

Уровень 20: Властелин снов

Вы достигаете полного контроля над снами:

- Ваш максимум образов увеличивается на **10**.
- Вы можете творить грёзы, используя **бонусное действие** вместо действия.
- Вы можете иметь активными одновременно **до 3 узоров** (независимо от уровня).
- Один раз в день вы можете **действием** войти в состояние **Сновидческого транса** на 1 минуту: вы получаете **невидимость**, **скорость полёта 60 футов**, все ваши грёзы и узоры не требуют затрат образов, и вы не можете быть целью заклинаний, требующих концентрации. После окончания вы получаете **2 уровня истощения**.

Пути сновидца (подклассы)

Вы выбираете путь на **3 уровне**. Каждый путь меняет природу ваших снов.

1. Хранитель снов (**Dream Keeper**)

Вы исцеляете, защищаете и успокаиваете. Ваши грёзы направлены на поддержку союзников.

Уровень	Особенность	Описание
3	Исцеляющий сон	Когда вы творите грёзу «Исцеляющая дрёма», вы можете потратить 1 дополнительный образ, чтобы исцелить ещё одного союзника в пределах 30 футов. Кроме того, ваши исцеляющие грёзы восстанавливают максимальное количество хитов (кости считаются как максимальные) для целей с половиной хитов? Нет, просто добавьте бонус: исцеляющая дрёма на 1 образ восстанавливает 1к8+Мудрость (вместо 1к6).
6	Ограждающий сон	Вы можете реакцией , когда союзник в пределах 30 футов получает урон, потратить 2 образа, чтобы дать ему сопротивление к этому урону.
10	Колыбельная	Вы можете действием потратить 3 образа, чтобы на 1 минуту создать область радиуса 20 футов, в которой все враги имеют помеху на атаки, а союзники имеют преимущество на спасброски.
14	Возвращение из сна	Один раз в день, когда союзник умирает в пределах 30 футов, вы можете реакцией потратить 5 образов, чтобы воскресить его с 1 хитом (как заклинание <i>возрождение</i> , но без материальных компонентов).
18	Сонное царство	Вы создаёте область радиуса 60 футов, в которой все союзники постоянно имеют регенерацию 10 и преимущество на все спасброски. Область длится 1 минуту, требует концентрации. Раз в день.

2. Кошмарный ткач (**Nightmare Weaver**)

Вы вселяете ужас, используете страх как оружие и плетёте кошмары.

Уровень	Особенность	Описание
3	Питание страхом	Когда существо в пределах 30 футов получает состояние испуга , вы восстанавливаете 1 образ . Кроме того, ваши грёзы «Кошмарный коготь» наносят дополнительный 1к6 психического урона.
6	Укоренившийся страх	Когда существо проваливает спасбросок против вашей грёзы «Кошмарный коготь» или узора, оно также получает помеху на спасброски Мудрости на 1 минуту.
10	Воплощение кошмара	Вы можете действием потратить 4 образа, чтобы превратиться в кошмарное существо на 1 минуту. В этой форме вы имеете скорость полёта 40 футов , ваши атаки наносят 2к8 психического урона, и вы можете использовать бонусное действие , чтобы заставить существо в пределах 30 футов совершить спасбросок Мудрости или получить состояние испуга на 1 минуту.
14	Бесконечный кошмар	Когда вы накладываете состояние испуга , оно не заканчивается, пока цель не совершит успешный спасбросок в конце своего хода (каждый ход может повторять).
18	Царство страха	Вы создаёте область радиуса 60 футов , в которой все враги должны в начале хода совершать спасбросок Мудрости, иначе получают испуг и 4к10 психического урона . Область длится 1 минуту, требует концентрации. Раз в день.

Странник грёз (Путь сновидца) — переработанный для ближнего боя

Уровень	Особенность	Описание
3	Сновидческий клинок	Вы можете бонусным действием потратить 1 образ , чтобы на 1 минуту ваше оружие в руке окуталось эфирным сиянием. Пока эффект активен: ваши атаки оружием наносят дополнительно 1к4 психического урона ; вы можете использовать Мудрость вместо Силы или Ловкости для бросков атаки и урона этим оружием. Если вы попадаете по существу, которое находится под эффектом сна, испуга или очарования, урон увеличивается на 1к8 .
3	Шаг сквозь сон	Вы можете бонусным действием потратить 1 образ , чтобы телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство,

Уровень	Особенность	Описание
		<p>которое вы видите. После телепортации ваша следующая атака оружием до конца хода имеет преимущество. Если цель телепортации находится в пределах 5 футов от существа, которое вы атакуете в этом ходу, вы можете нанести дополнительный 1к6 психического урона. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Мудрости (минимум 1), восстанавливая все использования после длительного отдыха.</p>
6	<p>Похищение снов</p>	<p>Когда вы наносите удар оружием по существу, вы можете реакцией потратить 2 образа, чтобы украсть фрагмент его сна (или подсознания). Цель должна совершить спасбросок Мудрости (Сл = 8 + бонус мастерства + Мудрость). При провале вы узнаете одно её воспоминание или тайну по вашему выбору, а также восстанавливаете 1к4 образов. Кроме того, цель получает помеху на следующий бросок атаки или спасбросок до конца её следующего хода. Вы можете использовать эту способность один раз за ход.</p>
10	<p>Грёзы плоти</p>	<p>Ваши атаки оружием наносят дополнительно 1к8 психического урона (вместо 1к4). Когда вы используете Шаг сквозь сон, вы можете сразу после телепортации совершить одну атаку оружием как часть того же бонусного действия. Кроме того, если вы атакуете существо, которое находится под эффектом вашей грёзы (например, <i>Кошмарный коготь</i>, <i>Сонный покров</i>), вы можете реакцией потратить 1 образ, чтобы нанести дополнительный 2к8 психического урона и, если цель — гуманоид, лишить её реакции до конца следующего хода.</p>
14	<p>Сновидческий побег</p>	<p>Когда вы получаете урон от существа, которое видите, вы можете реакцией потратить 2 образа, чтобы телепортироваться на расстояние до 60 футов (как <i>Шаг сквозь сон</i>). После телепортации вы становитесь невидимым до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Мудрости (минимум 1), восстанавливая после короткого отдыха.</p>
18	<p>Кошмарный танец</p>	<p>Вы можете бонусным действием войти в состояние Сновидческого транса на 1 минуту (раз в длительный отдых). В этом состоянии: вы получаете скорость полёта 40 футов; ваши атаки оружием наносят дополнительно 2к10 психического урона; вы можете использовать Шаг сквозь сон без затрат образов, но не чаще раза в ход; когда вы телепортируетесь таким образом, вы можете немедленно совершить ещё одну атаку по существу в пределах 5 футов от точки прибытия; в конце каждого своего хода вы теряете 1 образ (если образы заканчиваются, состояние заканчивается).</p>

4. Пророк снов (Dream Prophet)

Вы видите будущее, переплетаете вероятности и влияете на судьбу.

Уровень	Особенность	Описание
3	Видение	Один раз между длительными отдыхами вы можете действием потратить 1 образ и получить видение будущего: выберите одно существо в пределах 30 футов. До конца следующего хода вы имеете преимущество на атаки против него, а оно имеет помеху на атаки против вас.
6	Предвидение удара	Вы можете реакцией , когда существо в пределах 30 футов совершает бросок атаки, спасбросок или проверку, потратить 2 образа и заменить результат броска на 10 (вы видите результат, можете принять решение после броска).
10	Переплетение судеб	Вы можете бонусным действием потратить 3 образа, чтобы выбрать двух существ в пределах 60 футов. До конца вашего следующего хода все броски атаки, спасброски и проверки, которые они совершают, меняются местами (первый бросок одного заменяется броском другого).
14	Видение смерти	Когда вы наносите урон существу, вы можете реакцией потратить 4 образа и заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале оно получает уязвимость к следующему типу урона, который вы выберете, на 1 минуту.
18	Пророческий сон	Вы можете действием потратить 6 образов, чтобы на 1 минуту войти в состояние пророческого транса : все ваши атаки и спасброски совершаются с преимуществом , все атаки против вас — с помехой , и вы знаете, какой результат выпадет на любом кубе до того, как бросите (можете выбрать результат по своему усмотрению, но не более 3 раз за это время). После окончания вы получаете 1 уровень истощения .