

Ниже представлен **полный класс «Ворожей»** для D&D 5e — мастер природной магии, зельеварения и тайных искусств. Класс использует уникальную механику **Эссенций** и **Рецептов**, позволяя готовить мощные снадобья в бою и вне его.

---

## Ворожей

*Ворожей — хранитель древних знаний о травах, соках, минералах и тайных ингредиентах. Он не просто готовит зелья — он вдыхает в них частицу своей души, заставляя природу раскрывать свои самые сокровенные тайны. Одни ворожеи исцеляют, другие — насылают порчу, третьи — шепчутся с воронами и видят то, что скрыто от глаз простых смертных.*

### Создание ворожея

При создании ворожея подумайте, откуда пришло ваше знание: вы учились у старой ведьмы в лесу, нашли древний гримуар, или ваши предки передавали секреты из поколения в поколение. Ваша сила — в терпении и точности, но всегда есть риск, что эксперимент пойдёт не по плану.

### Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к8 за уровень ворожея
- **Хиты на I уровне:** 8 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи, щиты
- **Владение оружием:** Простое оружие, длинный лук, короткий лук, серп, ручной арбалет
- **Владение инструментами:** Алхимические принадлежности, травничество (или набор для ядов)
- **Спасброски:** Мудрость, Интеллект
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Магия (Аркана), Природа, Медицина, Проницательность, Внимательность, Обман

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) серп или (б) короткий лук и 20 стрел
  - (а) кожаный доспех и щит или (б) кольчужная рубашка
  - (а) алхимические принадлежности или (б) набор травника
  - Поясная сумка, походная аптечка (10 использований), набор для ядов (по желанию)
- 

### Таблица развития класса «Ворожей»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Эссенции
1	+2	Природное чутьё, Эссенции, Рецепты (2 рецепта), Зельеварение	уровень + Мудрость
2	+2	Подкласс (Алхимик, Травник, Ворон)	
3	+2	Рецепты (3 рецепта), Быстрое приготовление	
4	+2	Увеличение характеристик	
5	+3	Дополнительная атака (если не заклинатель; но можно дать улучшение зелий) — лучше дать <b>Усиленные зелья</b> : +1 к6 к эффектам снадобий	
6	+3	Особенность подкласса	
7	+3	Рецепты (4 рецепта), Стабильное зельеварение	
8	+3	Увеличение характеристик	
9	+4	— (или улучшение)	
10	+4	Особенность подкласса	
11	+4	Рецепты (5 рецептов), Экспертное приготовление	
12	+4	Увеличение характеристик	
13	+5	—	
14	+5	Особенность подкласса	

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Эссенции
<b>15</b>	+5	Рецепты (6 рецептов), Мастер зелий	
<b>16</b>	+5	Увеличение характеристик	
<b>17</b>	+6	—	
<b>18</b>	+6	Особенность подкласса	
<b>19</b>	+6	Увеличение характеристик	
<b>20</b>	+6	Великое ворожение	

### Общие особенности класса

#### Уровень I: Природное чутьё

Вы знаете, какие растения и минералы обладают магическими свойствами. Вы имеете **преимущество** на проверки Мудрости (Выживание) и Интеллекта (Природа) для поиска ингредиентов. Кроме того, вы можете **действием** определить, ядовит ли предмет или существо в пределах 30 футов.

#### Уровень I: Эссенции

Вы умеете извлекать из ингредиентов магическую эссенцию. У вас есть количество **Эссенций**, равное **уровню ворожее + модификатор Мудрости** (минимум 1). Эссенции тратятся на приготовление снадобий и активацию некоторых способностей. Все потраченные эссенции восстанавливаются после **длительного отдыха**.

Вы также можете **коротким отдыхом** восполнить количество эссенций, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1), но не более половины максимума (округлённой вниз), при условии, что у вас есть доступ к природным материалам.

#### Уровень I: Рецепты

Вы знаете несколько рецептов приготовления снадобий. На I уровне вы знаете **2 рецепта** из общего списка (см. ниже). Каждый рецепт требует определённого количества эссенций для приготовления. Приготовить снадобье можно **действием** в бою или за **1 минуту** вне боя (для более сложных — см. описание). Вы можете знать до **6 рецептов** на 15 уровне. Рецепты, которые вы знаете, можно менять после длительного отдыха, потратив 1 час на изучение.

**Список рецептов (основные, некоторые даются подклассами):**

- *Исцеляющее зелье*: 1 эссенция — восстановление 1к8 + Мудрость хитов цели (касание или броском в пределах 30 футов).
- *Ядовитое зелье*: 1 эссенция — цель в пределах 30 футов должна совершить спасбросок Телосложения (Сл = 8 + бонус мастерства + Мудрость) или получить 2к6 урона ядом и состояние отравления на 1 минуту.
- *Зелье стойкости*: 1 эссенция — цель получает преимущество на спасброски Телосложения на 1 минуту.
- *Зелье скорости*: 2 эссенции — цель получает +10 футов к скорости и дополнительное действие на 1 минуту (только для атаки, засады или отхода).
- *Очищающий настой*: 1 эссенция — снимает одно состояние (отравление, болезнь, испуг, очарование) с цели.
- *Слезоточивая бомба*: 2 эссенции — взрыв в радиусе 10 футов, существа должны совершить спасбросок Телосложения или быть ослеплены на 1 раунд.

*Примечание:* Подклассы добавляют свои уникальные рецепты.

### Уровень 1: Зельеварение

Вы можете тратить **длительный отдых** на приготовление постоянных зелий, которые не требуют эссенций для использования. Для этого нужны ингредиенты стоимостью 25 зм и 1 час работы. Вы создаёте одно зелье из числа известных вам рецептов, которое может быть использовано любым существом. В бою вы можете **бонусным действием** достать и применить такое зелье на себя или союзника в пределах досягаемости. Одновременно вы можете носить с собой количество зелий, равное модификатору Мудрости (минимум 1). Лишние портятся.

### Уровень 3: Быстрое приготовление

Вы можете приготовить одно снадобье из известных рецептов, используя **бонусное действие** вместо действия. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Мудрости (минимум 1), восстанавливая все использования после **длительного отдыха**.

### Уровень 5: Усиленные зелья

Когда вы используете снадобье, требующее броска костей (лечение или урон), вы добавляете **1к6** к результату. Если зелье даёт временные эффекты, их длительность увеличивается вдвое (если не указано иное).

### Уровень 7: Стабильное зельеварение

Зелья, которые вы готовите во время длительного отдыха, теперь стоят вдвое меньше в ингредиентах (12 зм вместо 25), и вы можете приготовить два зелья за один длительный отдых (если хватает места для переноски).

### Уровень 11: Экспертное приготовление

Вы можете приготовить снадобье, используя **реакцию**, когда союзник в пределах 30 футов получает урон, или когда враг начинает ход в пределах 30 футов. Вы можете использовать это умение один раз между **короткими отдыхами**.

### Уровень 15: Мастер зелий

Ваши постоянные зелья действуют с максимальным эффектом (все кости лечения или урона считаются как максимальные). Кроме того, вы можете носить с собой количество зелий, равное двойному модификатору Мудрости.

## Уровень 20: Великое ворование

Вы достигаете вершины мастерства. Ваши эссенции восстанавливаются после **короткого отдыха** (в дополнение к длительному). Вы можете один раз в день приготовить снадобье, не тратя эссенций, и оно действует как заклинание 6 уровня (выберите одно из: *исцеление*, *облако смерти*, *каменная кожа* и т.п. по согласованию с Мастером). Кроме того, вы получаете **иммунитет к урону ядом и состоянию отравления**.

## Подклассы

Вы выбираете подкласс на 2 уровне. Подклассы дают особенности на 2, 6, 10, 14, 18 уровнях.

### I. Алхимик (Alchemist)

Алхимик фокусируется на взрывных смесях, кислотах и трансмутации. Его снадобья могут наносить стихийный урон и изменять материю.

Уровень      Особенность      Описание

2	Алхимические эксперименты	Вы получаете рецепты: <i>Кислотная бомба</i> (1 эссенция, радиус 10 футов, спасбросок Ловкости, 2к8 кислотного урона), <i>Зажигательная смесь</i> (1 эссенция, 2к6 огня, поджигает цель), <i>Взрывчатка</i> (2 эссенции, радиус 15 футов, 4к6 урона силой взрыва, отбрасывание на 10 футов).
2	Лабораторное оборудование	Вы получаете <b>преимущество</b> на проверки Интеллекта (Алхимические принадлежности) и можете использовать их как фокус для приготовления снадобий.
6	Стабильные смеси	Ваши алхимические снадобья теперь наносят дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта (если он выше Мудрости). Вы можете создать одно алхимическое зелье (бомбу) во время короткого отдыха без затрат ингредиентов (до 3 штук одновременно).
10	Трансмутационный скачок	Вы можете <b>действием</b> потратить 2 эссенции, чтобы временно изменить тип урона вашего оружия или следующего снадобья на один из: кислота, огонь, холод, электричество. Эффект длится 1 минуту.

Уровень      Особенность      Описание

14	Катализатор	Когда вы используете алхимическое снадобье с радиусом, вы можете увеличить радиус вдвое, потратив дополнительно 1 эссенцию. Кроме того, вы можете использовать снадобье на расстоянии до 60 футов (вместо 30).
18	Философский камень	Вы создаёте малый философский камень. Один раз в день вы можете превратить любой металл в золото (ценность до 500 зм) или использовать камень для восстановления всех эссенций (действие, 1 раз в день). Также вы получаете <b>сопротивление</b> к кислотному и огненному урону.

## 2. Травник (Herbalist)

Травник — целитель и мастер природных ядов. Он усиливает союзников и ослабляет врагов.

Уровень      Особенность      Описание

2	Травяные настои	Вы получаете рецепты: <i>Укрепляющий отвар</i> (1 эссенция, цель получает 1к8 временных хитов + Мудрость), <i>Усыпляющий порошок</i> (1 эссенция, существо в пределах 30 футов должно совершить спасбросок Телосложения или уснуть на 1 минуту), <i>Противоядие</i> (1 эссенция, снимает яд и даёт преимущество на спасброски от яда на 1 час).
2	Знание трав	Вы имеете <b>преимущество</b> на проверки Мудрости (Медицина) и Интеллекта (Природа). Вы можете найти ингредиенты для зелий в любой местности, не тратя времени на поиски (при наличии растительности).
6	Целительная волна	Когда вы используете исцеляющее снадобье, вы можете потратить дополнительную эссенцию, чтобы исцелить ещё одного союзника в пределах 30 футов на то же количество хитов.
10	Ядовитый коктейль	Ваши ядовитые снадобья игнорируют иммунитет к яду у существ, если они не являются конструктами или нежитью. Кроме того, вы можете добавить к урону яда 1к8 некротического урона, потратив 1 эссенцию.

Уровень      Особенность      Описание

14	Природное единство	Вы можете <b>действием</b> потратить 3 эссенции, чтобы на 1 минуту создать область радиуса 20 футов, где все союзники получают <b>преимущество</b> на спасброски и восстанавливают 1к6 хитов в начале каждого своего хода. Враги в области имеют <b>помеху</b> на спасброски.
18	Возрождающий настой	Вы можете приготовить особое зелье, которое воскрешает существо, умершее не более минуты назад, восстанавливая 1 хит. Требуется 10 минут приготовления, 3 эссенции и редкие ингредиенты (стоимость 500 зм). Также вы получаете <b>иммунитет к яду</b> и можете один раз в день восстановить все эссенции <b>действием</b> .

### 3. Ворон (Raven)

Ворон — мистик, связанный с воронами, проклятиями и предвидением. Он получает компаньона-ворона и учится насыпать порчу.

Уровень      Особенность      Описание

2	Ворон-компаньон	Вы призываете ворона, который действует в вашу инициативу. Ворон имеет КД 14, хиты 5 + 5 за каждый уровень ворожее, атаку клювом (+ ваш бонус мастерства + Мудрость, 1к4+Мудрость колющего урона). Вы можете телепатически общаться с вороном в пределах 100 футов. Ворон может выполнять команды (помощь, отвлечение, перенос предметов). Если ворон погибает, вы можете восстановить его после короткого отдыха, потратив 1 эссенцию.
2	Рецепты ворона	Вы получаете рецепты: <i>Проклятие ворона</i> (2 эссенции, цель в пределах 30 футов должна совершить спасбросок Мудрости или получить <b>помеху</b> на спасброски и проверки на 1 минуту), <i>Воронье око</i> (1 эссенция, вы видите глазами ворона в пределах 1 мили на 10 минут).
6	Воронья стая	Вы можете <b>действием</b> потратить 2 эссенции, чтобы призвать 1к4 + модификатор Мудрости воронов (используйте статистику ворона, хиты 1). Они действуют как стая, могут атаковать врагов (каждая атака: +4, 1к4 урона) или отвлекать, давая <b>преимущество</b> союзникам. Существуют 1 минуту.

Уровень      Особенность      Описание

10	Проклятие смерти	Вы можете <b>бонусным действием</b> наложить проклятие на существо в пределах 60 футов, потратив 3 эссенции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, иначе получает уязвимость к следующему типу урона (на ваш выбор) на 1 минуту, и каждый раз, когда цель получает урон, вы или ворон восстанавливаете 1к6 хитов. Можно использовать раз в короткий отдых.
14	Воронье предвидение	Вы получаете <b>преимущество</b> на инициативу и спасброски от неожиданности. Кроме того, вы можете один раз между отдыхами, когда вы или союзник в пределах 30 футов совершаете спасбросок, заменить результат на 10 (как умение «Предвидение»).
18	Крылья смерти	Вы можете <b>действием</b> превратиться в стаю воронов (как заклинание <i>облако насекомых</i> , но урон некротический, 8к8) на 1 минуту, тратя 4 эссенции. В этой форме вы получаете сопротивление ко всем видам урона, кроме психического, и можете проходить через любые препятствия как газ. Также ваш ворон-компаньон получает +4 к КД, +20 хитов и может атаковать дважды за ход.

### Рецепты (полный список)

Ниже приведены основные рецепты, доступные всем ворожеям. Подклассы добавляют свои.

Рецепт	Стоимость (эссенции)	Эффект
Исцеляющее зелье	1	Восстанавливает 1к8 + Мудрость хитов
Ядовитое зелье	1	Сл Телосложения, 2к6 яда, отравление 1 мин
Зелье стойкости	1	Преимущество на спасброски Телосложения 1 мин
Зелье скорости	2	+10 фт скорости, доп. действие (атака/засада/отход) 1 мин
Очищающий настой	1	Снимает отравление, болезнь, испуг, очарование

Рецепт	Стоимость (эссенции)	Эффект
Слезоточивая бомба	2	Радиус 10 фт, спасбросок Телосложения, слепота 1 раунд
Кислотная бомба (алхимик)	1	Радиус 10 фт, 2к8 кислоты, спасбросок Ловкости
Зажигательная смесь (алхимик)	1	2к6 огня, поджигает
Взрывчатка (алхимик)	2	Радиус 15 фт, 4к6 силы взрыва, отбрасывание 10 фт
Укрепляющий отвар (травник)	1	1к8 временных хитов + Мудрость
Усыпляющий порошок (травник)	1	Сл Телосложения, сон 1 мин
Противоядие (травник)	1	Снимает яд, преимущество против яда 1 час
Проклятие ворона (ворон)	2	Помеха на спасброски и проверки 1 мин, спасбросок Мудрости
Воронье око (ворон)	1	Видеть глазами ворона 10 мин

*Примечание:* Сл для спасбросков = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости.

Этот класс предлагает богатую механику приготовления и использования снадобий, глубокую настройку через выбор рецептов и подклассов, а также интересные тактические возможности. Таблицы позволяют легко отслеживать развитие персонажа с 1 по 20 уровень.