

**Дубинка**  
[SHILLELAGH]  
*Заговор, преобразование*  
**Время накладкивания:** 1 бонусное действие  
**Дистанция:** Касание  
**Компоненты:** В, С, М, омела, лист клевера и дубинка или боевой посох  
**Длительность:** 1 минута

Дерево дубинки или боевого посоха, который вы держите, наполняется силой природы. Пока заклинание активно, вы можете использовать свою базовую характеристику вместо Силы для бросков рукопашной атаки и урона при использовании этого оружия, и кость урона становится равной d8. Если оружие не было магическим, оно становится им. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или выпустите оружие из рук.

Друид

**Раскат грома**  
[THUNDERCLAP]  
*Заговор, воплощение*  
**Время накладкивания:** 1 действие  
**Дистанция:** На себя (радиус 5 фт.)  
**Компоненты:** С  
**Длительность:** Мгновенная

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 футов. Все существа кроме вас в пределах 5 футов должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо полу- чает урон звуком **1d6**.

Урон заклинания увеличивается на **1d6**, когда вы достигаете 5 уровня (**2d6**), 11 уровня (**3d6**) и 17 уровня (**4d6**).

Бард, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

**Сотворение пламени**  
[PRODUCE FLAME]  
*Заговор, вызов*  
**Время накладкивания:** 1 действие  
**Дистанция:** На себя  
**Компоненты:** В, С  
**Длительность:** 10 минут

В вашей ладони появляется мерцающее пламя. Оно остаётся там, пока заклинание активно, и не вредит ни вам, ни вашему снаряжению. Огонь испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Заклинание оканчивается, если вы оканчиваете его действием или накладываете ещё раз. Вы можете атаковать этим пламенем, но это тоже оканчивает заклинание. Когда вы накладываете это заклинание, или другим действием в одном из последующих ходов вы можете метнуть пламя в существо, находящееся в пределах 30 футов от вас. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём **1d8**.

**На больших уровнях:** Урон этого заклинания увеличивается на **1d8**, когда вы достигаете 5 уровня (**2d8**), 11 уровня (**3d8**) и 17 уровня (**4d8**).

Друид

**Опутывание**  
[ENTANGLE]  
*1 уровень, вызов*  
**Время накладкивания:** 1 действие  
**Дистанция:** 90 фт.  
**Компоненты:** В, С  
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из точки в пределах дистанции на площади квадрата с длиной стороны в 20 фт. вырастают цепкие травы и плети. Пока заклинание активно, эти растения превращают землю в труднопроходимую местность.

Существа, находящиеся в этой области, когда вы накладываете заклинание, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе они станут **опутанными** растениями до окончания действия заклинания. Опутанное растениями существо может действием совершать проверки Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно освобождается.

Когда заклинание оканчивается, вызванные растения увядают.

Друид

**РАЗГОВОР С ЖИВОТНЫМИ**  
[SPEAK WITH ANIMALS]  
1 уровень, прорицание  
**Время накладывания:** 1 действие (ритуал)  
**Дистанция:** На себя  
**Компоненты:** В, С  
**Длительность:** 10 минут

Вы получаете на время действия заклинания возможность понимать зверей и общаться с ними устно. Знание и сознание многих зверей ограничено их интеллектом, но они как минимум могут дать информацию о ближайших местах и чудовищах, включая тех, кого они видели за последний день. На усмотрение Мастера, вы можете попытаться убедить зверя оказать вам небольшую помощь.

Варвар, Бард, Следопыт, Друид

**ЛЕДЯНОЙ КИНЖАЛ**  
[ICE KNIFE]  
1 уровень, вызов  
**Время накладывания:** 1 действие  
**Дистанция:** 60 футов  
**Компоненты:** С, капля воды или кусочек льда  
**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и метаете его в одно существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получают урон холодом 2к6.

**На более высоких уровнях.** Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Чародей, Волшебник, Друид

**ЛЕЧЕНИЕ РАН**  
[CURE WOUNDS]  
1 уровень, воплощение  
**Время накладывания:** 1 действие  
**Дистанция:** Касание  
**Компоненты:** В, С  
**Длительность:** Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное 1d8 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, лечение увеличивается на 1d8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Бард, Жрец, Паладин, Следопыт, Друид

**ВОЛНА ГРОМА**  
[THUNDERWAVE]  
1 уровень, воплощение  
**Время накладывания:** 1 действие  
**Дистанция:** На себя (15-футовый куб)  
**Компоненты:** В, С  
**Длительность:** Мгновенная

От вас исходит волна громовой силы. Все существа в кубе с длиной ребра 15 фт., исходящего от вас, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 2d8 и толкается на 10 фт. от вас. При успехе существо получает половину урона и не толкается.

Кроме того, незакрепленные предметы, оказавшиеся полностью в области эффекта, автоматически толкаются на 10 фт. от вас эффектом заклинания, и заклинание издает громовой рокот, слышимый на расстоянии 300 фт..

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Бард, Воин, Монах, Чародей, Волшебник, Друид

**Лунный луч**  
[MOONBEAM]  
2 уровень, воплощение

**Время накладывания:** 1 действие  
**Дистанция:** 120 футов  
**Компоненты:** В, С, М, несколько семечек лунносемянника и кусочек опалесцирующего полевого шпата  
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Бледный серебристый луч сияет в цилиндре с радиусом 5 футов и высотой 40 футов с центром на точке в пределах дистанции. Пока заклинание активно, цилиндр освещён тусклым светом.

Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно окутывается призрачным пламенем, причиняющим настоящую боль, и должно совершить спасбросок Телосложения. Оно получает урон излучением **2d10** при провале или половину этого урона при успехе.

Переверътыши совершают спасбросок с помехой. При провале они мгновенно принимают свой истинный облик, и не могут принимать другие формы, пока не выйдут из света от заклинания.

В каждый последующий после накладывания заклинания ход вы можете действием перемещать луч на 60 футов в любом направлении.

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на **1d10** за каждый уровень ячейки выше второго.

**Пылающий шар**  
[FLAMING SPHERE]  
2 уровень, вызов

**Время накладывания:** 1 действие  
**Дистанция:** 60 фт.  
**Компоненты:** В, С, М, кусок сала, щепотка серы и толченого железа  
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В свободном пространстве на ваш выбор в пределах дистанции появляется шар из огня с диаметром 5 фт., существующий, пока активно заклинание. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 фт. от шара, должны совершать спасбросок Ловкости. Существа получают урон огнем **2d6** при провале или половину этого урона при успехе. Вы можете бонусным действием переместить шар на 30 фт.. Если вы тараните шаром существо, это существо должно совершить спасбросок от урона шара, и шар останавливается до конца этого хода. Когда вы перемещаете шар, вы можете поднимать его над препятствиями до 5 фт. в высоту и перепрыгивать им разломы до 10 фт. в длину. Шар поджигает горючие предметы, которые никто не несет и не носит, и испускает яркий свет в пределах 20 фт. и тусклый свет в пределах еще 20 фт..

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на **1d6** за каждый уровень ячейки выше второго.

Воин, Плут, Волшебник, Друид

**Улучшение характеристик**  
[ENHANCE ABILITY]  
2 уровень, преобразование

**Время накладывания:** 1 действие  
**Дистанция:** Касание  
**Компоненты:** В, С, М, мех или перо зверя  
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь существа и улучшаете его при помощи магии. Выберите один из следующих эффектов; цель получает этот эффект, пока заклинание активно.

**Бычья сила.** Цель совершает с преимуществом проверки Силы, а грузоподъёмность удваивается.

**Кошачья ловкость.** Цель совершает с преимуществом проверки Ловкости. Кроме того, она не получает урон за падение с высоты 20 футов или меньше, если она дееспособна.

**Лисья хитрость.** Цель совершает с преимуществом проверки Интеллекта.

**Медвежья выносливость.** Цель совершает с преимуществом проверки Телосложения. Она также получает **2d6** временных хитов, которые исчезают в конце заклинания.

**Орлиное великолепие.** Цель совершает с преимуществом проверки Харизмы.

**Совиная мудрость.** Цель совершает с преимуществом проверки Мудрости.

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

Бард, Жрец, Чародей, Друид