

36 безуровневых заклинаний

Оригинал

<http://dragons.ie/rewriting-the-b-x-spell-list-1st-level>

<http://dragons.ie/rewriting-the-b-x-spell-list-2nd-level>

<http://dragons.ie/rewriting-the-b-x-spell-lists-3rd-level>

1.1 Рассмотреть ауру

Длительность: 1 минута

Глаза заклинателя становятся ярко-синими, а его восприятие смещается в астральный мир. Теперь он может видеть ауры и энергетические поля, исходящие от существ, предметов и мест. Это заклинание полезно для обнаружения магии, отслеживания нечестивых существ и угадывания чьего-либо настроения.

Рефери дает поверхностную информацию об увиденных аурах, но заклинатель должен пройти спасбросок, чтобы получить более подробную информацию про какую-то конкретную ауру (например, чтобы распознать магический предмет или узнать чье-то мировоззрение).

Провал спасброска завершает заклинание. При натуральной 1 заклинатель падает без сознания на 1d12 часов.

>> *Это бывший Detect Magic. Я попытался увязать его с другими распознающими заклинаниями (кроме выявления ловушек).*

1.2 Боевой гимн

Заклинатель направляет свою магию в звук, чтобы повлиять на битву. Он воздействует на существ с суммой HD, равной уровню заклинателя, и все должны иметь возможность услышать заклинателя. Эффект зависит от инструмента используемого заклинателем:

- **Рог сплочения:** убегающие союзные NPC могут перепрыгнуть проверку боевого духа.
- **Оглушительный колокол:** враги должны пройти спасбросок или потерять слух на 1 час. Чтение заклинаний будучи глухим обычно является проблемой.
- **Кровавые литавры:** союзники получают преимущество на следующие d4 броска.
- **Сносящая труба:** каждый в 3-метровом конусе должен пройти спасбросок или выронить свое оружие и щиты.

- **Без инструмента:** леденящий кровь боевой клич - враги должны пройти проверку боевого духа.

>> *Remove Fear*. Я сделал его обратную версию и сделал более эффективным. Моя система нагрузки на слотах делает интересным тот факт, что вам нужно носить с собой все эти инструменты, если вы хотите использовать заклинание в полной мере.

1.3 Общение со стигийским библиотекарем

Через астральный канал заклинатель может разговаривать с эрудированным существом о вопросах истории и оккультизма. Он может задать количество вопросов, равное его уровню. Стигийский библиотекарь отвечает правдиво, но кратко, так как его рабочий день часто бывает довольно загруженным.

На 3-м уровне заклинатель может передавать образы текстов, барельефов или артефактов. Каждый такой образ тратит достаточно энергии, чтобы его можно было считать двумя вопросами. Полный перевод выходит за рамки этого заклинания, но библиотекарь предоставит краткую сводку про отправленный текст.

>> *Надеюсь, это более увлекательная версия Read Languages, которую можно использовать в самых разных ситуациях. Я все еще жду свою копию [Стигийской библиотеки](#), поэтому понятия не имею, каковы ее библиотекари. Возможно я поменяю название, когда прочитаю само приключение.*

1.4 Джин-страж

Длительность: 1 час (возможно больше)

Заклинатель призывает невидимого обитателя из царства ветров, чтобы тот принял урон вместо него. У джинна один HD за каждые три уровня заклинателя (2 для 4+ уровня, 3 для 7+ и т.д.) и он вернется в свой план, когда его здоровье уменьшится до нуля.

При плохом броске атаки (значение ниже уровня заклинателя) джинн наносит удар в ответ, 1d4 урона за каждые три уровня заклинателя. При критическом попадании, удар проходит по заклинателю.

Заклинание связывает джинна на один час. Его можно подкупить драгоценностями и рассказами о великих подвигах, чтобы удвоить эту продолжительность.

>> *Простая альтернатива для Shield. У меня была еще одна идея, но я использую ее для Web.*

1.5 Неестественная хирургия

Заклинатель вырезает разорванные ткани, сломанные кости, поврежденные органы и тому подобное и латает раны смесью из мертвой плоти, обработанной бальзамирующими специями и ртутью. Чем глубже рана, тем дольше операция: лечение простого пореза займет несколько секунд, замена отрезанной конечности или исправление проколотых легких потребует часов.

Цель восстанавливает по 6б пунктов здоровья за каждый уровень заклинателя. Подсчитайте количество выпавших шестерок:

- Одна шестерка: зажившая область, хотя и лишена шрама, холодная, серая и липкая. Через месяц она постепенно придет в норму.
- Две шестерки: на исцеленного персонажа будут агрессивно реагировать встреченные домашние и сельскохозяйственные животные весь следующий год.
- Три шестерки: исцеленный персонаж должен питаться только живой плотью. Если он не ел в течение дня, то должен пройти спасбросок, чтобы не впасть в безумие при виде крови.
- Четыре шестерки: исцеленный персонаж считается нежитью. Его можно изгнать, повредить святой водой и т. д.
- Пять или более шестерок: персонаж становится Умертвием. Игрок может сохранить контроль над ними, но рефери имеет право перехватить контроль или удалить его из игры.

>> *Зачем делать Cure Light Wounds простым, если можно хорошенько повеселиться?*

1.6 Рази на веру, мой преданный друг

Это заклинание превращает стрелу, болт или пулю в непогрешимый снаряд. Он может наносить двойной урон, достигать удвоенной дальности или поражать определенное место, чтобы обезоружить, закрепить, ослепить и т. д. (Для этих эффектов цель с большим количеством HD, чем уровень заклинателя может пройти спасбросок, чтобы избежать эффекта). Снаряд считается магическим оружием и сохраняет чары в течение часа.

Заклинатель не может читать заклинание и стрелять в один и тот же боевой раунд (но он может координировать свои действия с остальными).

>> *Лоу-фэнтезийный эквивалент Magic Missile. Мне нравятся мои колдуны с тяжелыми арбалетами и кавалерийскими пистолетами.*

2.1 Грибной перевертыш

Расстояние: 10 метров

Длительность: 1 час за уровень

Заклинание сотворяет наногрибок, который мгновенно поглощает цель (спасбросок отменяет эффект) и превращается в идентичного двойника за d6 минут. Подменыш будет подчиняться любому разумному приказу заклинателя. Он сохраняет достаточно нервной системы жертвы, чтобы знать ее повседневные привычки, мнения и недавние воспоминания. Есть 10% шанс за каждый уровень заклинателя, что он будет помнить какой-то факт вне этих рамок.

У грибного создания столько же HD, сколько у заклинателя, но нет магических способностей.

Когда заклинание заканчивается, подменыш... (бросьте d6)

1. Умирает, но сохраняет форму. Только вскрытие может показать его природу.
2. Умирает и превращается в зловонно вонючую лужу из комковатой жидкости.
3. Теряет свою форму и становится зеленым слизнем с таким же количеством HD, как и у заклинателя.
4. Становится зеленым слизнем, как и выше, но с некоторыми остатками интеллекта и ненавистью к магам.
5. Заточен в своей форме, но теперь имеет свободную волю. Его отношение к заклинателю зависит от того, как с ним обращались.
6. Становится полностью сформированным допельгангером. Именно так и рождаются эти существа.

>> Charm Person является одним из тех заклинаний, которые я хотел бы сохранить, но мне было интересно придумать какое-то другое полезное заклинание, которое смогло бы занять его нишу.

2.2 Дар языка

Длительность: 1 минута

На поверхности или предмете появляется пасть и дает ему частичное самосознание. Громкость голоса пропорциональна размеру проснувшегося говорящего. В основном пасть будет вещать неразборчивый поток сознания и постоянно жаловаться, например на сырость, но внимательный слушатель сможет уловить в этом бормотании крохи полезной информации. Также можно сотворить это заклинание второй раз, чтобы создать на предмете

еще и ухо. Тогда заклинатель сможет задать свои вопросы (но перед этим рефери вероятно захочет сделать бросок реакции).

>> Мне действительно нравится Ventriloquism, но его часто упускают ради более полезных заклинаний. Я попытался придумать что-то, что можно использовать как для диверсий, так и для сбора информации. К тому же дать собственный голос подземелью — это отличный способ подчеркнуть его атмосферу.

2.3 Ореол селенитов

Расстояние: касание

Длительность: 1 час за уровень

Цель (которая может пройти спасбросок, если сопротивляется) начинает светиться серебряным светом, примерно таким же ярким как факел. Эльфы и другие фейри могут использовать свое темновидение, находясь в луноподобном свете заклинания.

Внешний вид и поведение цели становятся лунным: бледным, отчужденным, оторванным от мира. Мировоззрение смещается на нейтральное до следующей фазы луны (1d6 дней, если рефери по какой-то причине их не отслеживает).

>> Заклинание Light с некоторой индивидуальностью. Я воспользуюсь другой, более решительной идеей для Continual Light.

2.4 Микроволновый панцирь

Длительность: 1 минута за уровень

Заклинатель заставляет мощный магнит (стоит от 100 до 600 монет, многоразовый) парить на высоте около одного метра над землей. Магнит становится центром сферы радиусом 5 метров. Любое неживое, призванное или внепланарное существо, пытающееся войти в область сферы, должно пройти спасбросок со штрафом, равным уровню персонажа. Такой же штраф применяется на дальнобойные атаки по сфере.

Магнит можно перемещать с некоторыми мерами предосторожности (при касании материалы горят или тают, плоть получает 1 пункт урона за уровень заклинателя каждый раунд).

>> Это Protection from Evil в мире, где призраков изгоняют микроволнами.

2.5 Свести погань

Расстояние: касание

Это заклинание наносит урон грибам, илам, желе и другим аморфным существам. Бросьте 1d6 с +1 за каждый уровень заклинателя, чтобы определить силу заклинания.

Его можно использовать для очистки поверхностей от плесени и бактерий (сила заклинания, в квадратных метрах). Оно также очищает пищу и питье (сила заклинания, количество рационов). Поскольку заклинание действует на злокачественные миазмы, у него есть хорошие шансы вылечить некоторые болезни: перебросьте спасбросок на заражение.

>> Я не знаю более узкого заклинания, чем Purify Food and Water. Надеюсь, это найдет больше применения.

2.6 Полифония

Заклинатель начинает разговаривать с дверьми, воротами, люками, вообще чем угодно с запирающим механизмом, и может приказывать им открыться, закрыться, заблокироваться или разблокироваться.

Бросьте 1d6 + уровень (или модификатор Харизмы, если он лучше):

2-3: Дверь неохотно открывается или закрывается. Замки работают медленно и шумно. Сразу срабатывают ловушки. Заклинание заканчивается.

4-5: Дверь соглашается заблокироваться или разблокироваться, оставив любые ловушки или активные руны на месте (надеюсь, кто-нибудь проверит их наличие). Затем заклинание заканчивается.

6-8: Дверь повинуетя и предупреждает заклинателя о любых опасностях на ней или на другой стороне. Заклинание длится час.

9-12: дверь подчиняется, обезвреживает любые ловушки или руны и будет действовать самостоятельно, чтобы облегчить усилия заклинателя и усложнить жизнь его врагам. Заклинание длится до заката.

13+: Заклинатель становится хозяином дверного проема, пока кто-нибудь другой не наложит на него это заклинание. Он сам решает, кто может пройти через проход, даже если дверь выбита или разрушена. Если заклинателя нет рядом, чтобы разрешить проход, он может указать условия (настолько подробные, насколько захочет, дверь будет следовать инструкциям в точности).

>> Hold Portal, Knock и Wizard Lock в одном. В списке безуровневых заклинаний нет необходимости масштабировать силу, чтобы справиться с гребаной дверью.

3.1 Фазовый сдвиг, атакующий

Расстояние: 10 метров

Длительность: 10 минут за уровень

Существа с 2d6 суммарным HD сдвигаются на дюйм влево на космической шкале. Бросьте по таблице снизу, чтобы определить, что случилось с ними (1d4 для неразумных монстров, 1d6 для человеческого интеллекта, 1d8 для гениального разума).

1. Жертв пожирает парафазный червь и их больше никто не увидит

2-3. Жертвы разбегаются в панике. Они снова появляются в случайных местах в конце заклинания.

4-5. Все как выше, но они будут держаться вместе.

6-7. Жертвы преследуют персонажей и готовы напасть на них в конце заклинания. Они могут проходить сквозь стены и будут искать наилучшие условия для засады.

8. Цели находят лазейку в законах вселенной и снова появляются в течение нескольких секунд вместе с опасным союзником.

>> Sleep — это еще одно заклинание из В/Х, которое вы бы не хотели потерять. Опять же, было интересно найти что-то в той же нише (быстрое избавление от кучи врагов) и равноценным недостатком (возможность всех разбудить).

3.2 Призрачный факелоносец

Длительность: до заката

Дух мертвого факелоносца приходит на службу заклинателю. Его полупрозрачное тело отбрасывает тревожную тень, постоянно извиваясь и деформируясь. Юное приятное лицо выдают лишь впалые глазницы, а его голос — шепчущее эхо. Хоть он будет послушен и вежлив, но согласиться только носить вещи, подсвечивать остальным и освещать путь.

Магическое и зачарованное оружие рассеет факелоносца (достаточно 1 урона), а в конце дня он настоит на том, чтобы исчезнуть.

Факел или фонарь теневого наемника мерцает от неощутимых порывов ветра, но горит как обычно и не требует топлива. Если он уберет свой источник света, то сможет переносить до 60 кг (около 2000 монет) различного снаряжения или сокровищ.

>> Это было заклинание Light, с которым можно было поговорить, пока я не начал думать про альтернативный Floating Disc. Теперь это два в одном.

3.3 Неутомимые странники

Длительность: до рассвета

Цели заклинания (их количество равно уровню заклинателя) не нуждаются в пище или воде. Они не страдают от обычного холода или жары и для них не существует усталости. Им все еще требуется сон, но они не вырубятся, пока сами не решат заснуть.

Когда эффект заклинания заканчивается, они должны сделать спасбросок, чтобы воздержаться от употребления 1d6 дополнительных рационов.

>> Resist Cold, лишенное его очень узкой боевой направленности и превращенное в обычное, несколько более мягкое заклинание для выживания. Если у вас есть идея получше (для этого или для любого другого), я весь во внимании!

3.4 Настройка на карту

Длительность: 10 минут

Заклинатель на время действия заклинания связывает карту в своих руках с той частью реальности, что отображена на ней. Заклинатель может задать один вопрос "да/нет" за каждый свой уровень. Знания карты ограничены ее картографическими особенностями: она не знает про обитателей или историю места (если это не древняя карта, с найденными недостающими частями или каким-то образом особенная на усмотрение рефери).

Вместо 3 вопросов, заклинатель может указать на пустое место на карте. На этом месте появится комната или область, нарисованная с точностью остальной карты. Есть 1 из 6 шанс, что все ловушки, тайные двери или другие скрытые особенности будут отображены на карте.

>> Мне нравится Locate Object для исследования подземелий. Чтобы придумать для нее подходящую замену потребовалось время, но я вполне доволен тем, как новый вариант делает внутриигровую карту более значимой.

3.5 Благословение изменчивых святых

Длительность: пока не исчерпается (см. ниже)

Касинус, также известные как 36 изменчивых святых случая, обращают свое внимание на заклинателя и его союзников. Группа получает кость риска* Благословения в соответствии с уровнем заклинателя: Δ6 для уровней с 1-го по 3-й, Δ8 на 4-6 уровнях, Δ10 на 7–9 уровнях и Δ12 на 10 уровне и выше.

- Каждый раунд боя, ход исследования или день путешествия любой игрок может бросить *кость Благословения* и добавить его результат к любому броску по своему выбору.
- При результате от 1 до 3 кость благословения уменьшается до следующей меньшей кости по цепочке $\Delta 12 \rightarrow \Delta 10 \rightarrow \Delta 8 \rightarrow \Delta 6 \rightarrow \Delta 4$. Для $\Delta 4$ этот результат значит, что благословение исчерпано.
- При максимальном результате кость риска увеличивается (от $\Delta 6$ до $\Delta 8$ и так далее), а 36 святых меняют свое мнение: *кость Благословения* переходит к рефери, который сможет использовать его по своему усмотрению.
- Если рефери получает максимальный результат, то он возвращает *кость Благословения* обратно игрокам.
- Если *кость Благословения* не использовали к концу раунда (в бою), хода исследования (вне боя) или дня (в городе или дикой местности), текущие обладатели (рефери или игроки) должны передать его с другой стороны.

* Кости риска взяты из игры [Macchiato Monsters](#): они обозначаются Δn вместо dN (где N - количество граней кости).

>> Это очевидно Bless. Я просто попытался сделать это заклинание интереснее, чем просто 5% улучшение шанса поразить монстра или сопротивиться заклинаниям.

3.6 Небесное окно

Длительность: до рассеивания

Заклинание, унаследованное от путешествующих по космосу эльфийских архимагов. Оно создает крохотное герметичное окно ведущее к далекой звезде. На ладони ведущей руки заклинателя появляется окно, излучающее конус света. В пределах своих способностей заклинатель может определять тип солнца и насколько близко к нему находится портал.

- Заклинатель выбирает цвет света и дальность освещения (вплоть до своего уровня в метрах).
- По желанию заклинателя окно может испускать излучение, которое повреждает живые ткани (урон равен уровню заклинателя за раунд воздействия, если не пройти спасбросок).
- Разумное существо, смотрящее прямо в окно в течение нескольких часов, может узреть тайну вселенной (по решению рефери, но в любом случае необходимо пройти спасбросок, чтобы остаться в здравом уме).

- Прикоснувшись ладонью к поверхности (может потребоваться бросок атаки), заклинатель может прикрепить окно к ней. После этого оно останется там.
- Звездное вторжение. Если оставить окно без присмотра, каждый месяц есть шанс 1 из 6, что оно откроется и выпустит нечто в наш мир

>> *Continual Light* — заманчивое заклинание для предприимчивых персонажей игроков и ведет к старому спору про "магия ломает сеттинг" (почему тогда все не будет освещаться постоянно светящимися предметами через несколько поколений?). У меня уже есть два заклинания излучения света, потому для этого я решил добавить боевой аспект, пытаясь не уменьшить полезность Призрачного факелоносца и Ауры селенитов.

4.1 Плащ хамелеона

Длительность: пока не рассеять (см. ниже)

Заклинатель дает силу маскировки одной выделанной коже или шкуре. Чем экзотичнее кожа, тем труднее заметить владельца (или скрытую ею область или предмет) с помощью взгляда или запаха. При этом владелец издает столько же шума, что и все остальные.

Ниже приведены примеры, на которые можно ориентироваться. Обратите внимание, что шанс спрятаться указан для неподвижного существа и он уменьшается на 1 или более при движении. По усмотрению рефери, большую шкуру можно использовать, чтобы скрыть более, чем одного владельца. Если снять кожу, то заклинание рассеивается, а кожа уничтожается.

- Накидка из голубиных перьев: 1 из 6
- Кожа барана или козла: 2 из 6
- Бычья или лошадиная кожа: 3 из 6
- Шкура полярного медведя или белого тигра: 4 из 6
- Кожа разведчиков полуросликов или эльфийских дев: 5 из 6
- мех мерцающих псов или зверя-миража: 6 из 6
- Ламмасу или Ки-рин: 7 из 6

>> *Это старое заклинание Invisibility в новой шкуре (хе-хе) с неким сюжетным потенциалом. Примечание: мне нравится, что заклинанием невидимости можно заставить объекты исчезнуть навсегда. И я не думаю, что это будет использоваться слишком часто. Может быть, дело опять в проблеме "магия ломает сеттинг"? И через сколько времени город полностью заполнится невидимыми дверьми и сундуками?*

4.2 Кристаллическая баррикада

Длительность: пока не уничтожить

Это заклинание создает поверхность полупрозрачной, рыхлой квазиматерии площадью до 10 квадратных метров (заклинатель выбирает точные размеры). Баррикада имеет d6 хитов за каждый уровень заклинателя и ее можно уничтожить обычными способами.

Если снести половину здоровья баррикады, в ней будет достаточно дыр для успешных волшебных или дальнобойных атак по тем, кто за ней укрывается.

>> По существу, это более ориентированное на бой заклинание Web. Ничего особенного, впрочем. Возможно я переделаю или перепишу его позже.

4.3 Янтарная кожа

Длительность: 1 ход за уровень

Впечатляющее, но довольно неприятное заклинание окутывает кожу заклинателя горячим дымом и обжигающим пеплом. Кожа заклинателя становится невосприимчива к обычному и магическому огню, но все, что он носит или касается, имеет шанс 1 из 6 загореться или расплавиться каждую минуту.

Кроме того, хоть заклинатель и может нормально дышать, его товарищи скорее всего захотят держаться в отдалении с наветренной стороны.

И в большинстве случаев о скрытности не может быть и речи (кроме разве что путешествия по вулканам или адским планам мироздания).

>> Это Resist Fire с дополнительным описанием и риском.

4.4 Прожить возможность

Длительность: 1 секунда за уровень

Сотворив заклинание тихим шепотом, персонаж может заглянуть в альтернативную временную шкалу, разошедшуюся с реальностью, начиная со своего следующего действия. Пережитый опыт будет очень короткий, но его будет достаточно, чтобы понять, заперта ли дверь, обидится ли собеседник на шутку или что-то подобное.

Когда заклинание заканчивается, заклинатель фактически возвращается во времени и должен решить, что делать. Если он решит бездействовать, то

должен будет пройти спасбросок или все же воспроизвести свое действие. Одна из причин, почему волшебники иногда ведут себя странно.

>> Без обычного заклинания Invisibility заклинание Detect Invisible бесполезно. Поэтому я начал думать о заклинании для сбора информации, понимая, что у меня уже есть два таких и довольно мощных. Я знаю, что это заклинание можно использовать для точного обнаружения ловушек, но поскольку это одноразовое заклинание, я не думаю, что воры почувствуют себя бесполезными.

4.5 Вверх тормашками

Длительность: 1 час

Для цели взаимоположение пола и потолка меняется местами и, кроме того, применяемость ног и рук также меняется между собой. Цели приходится ходить на руках, будучи магически подвешенным к потолку, а ногами управлять объектами. Если нет потолка, для такой прогулки можно использовать ветки деревьев и другие предметы над головой. Заклинание не работает, если сверху нет ничего подобного.

Тем не менее для цели теперь очень трудно взаимодействовать с полом и потолком обычным образом (как если бы кто-то другой попробовал ходить на руках, держа меч пальцами ног).

>> Глупая переделка Levitate. Я осознанно ничего не сказал про гравитацию, чтобы позволить рефери самим решать, что произойдет, если это заклинание применить в месте с очень высокими потолками.

4.6 Секрет Лафонтена

Длительность: постоянная

Заклинание дарует возможность говорить обычным животным в количестве меньшим или равном уровню заклинателя. Бросьте d12, чтобы узнать, какие языки существо отныне знает. Сверьтесь с таблицей ниже: существо может общаться на языках в списке от результата броска до результата броска + уровень заклинателя.

Также животное получает некие черты личности, указанные в скобках, что может повлиять на их реакцию к персонажам.

- 1: Демонический (жестокий и коварный)
- 2: Драконий (жадный и вспыльчивый)
- 3: Гоблинский (трусливый и насмешливый)
- 4: Медузий (вычурный и вероломный)
- 5: Гноллский (гордый и свирепый)

- 6. Дварфийский (грубый и трудолюбивый)
- 7. Эльфийский (высокомерный и интеллектуальный)
- 8. Гномский (любопытные и изобретательные)
- 9: Язык полуросликов (обжорливый и веселый)
- 10: Сильван (застенчивый и доброжелательный)
- 11: Небесный (мирный и осудительный)
- 12+: Общий (разговорчивый и любопытный)

Например, заклинатель 3-го уровня, выбросивший 6, чтобы даровать речь группе мулов, позволит им общаться на дварфийском, эльфийском, гномском и языке полуросликов. И эти животные будут вести себя как кучка сварливых шахтеров.

>> Speak with Animals. Типичное друидское заклинание было еще до того, как появились персонажи-друиды! Опять же, я попытался сделать его более играемым, покрывая ту же область. Надеюсь, вы простите мне отсылочно-французское название.

5.1 Механомантия

Длительность: 1 час

Заклинатель получает врожденное понимание о том, как работают механизмы и сложные машины. Шанс обнаружить при беглом взгляде движущиеся части, такие как нажимные пластины и потайные двери, в два раза выше (при внимательном осмотре заклинатель в любом случае обнаружит их без бросков).

Заклинатель может сделать вывод, какие (немагические) эффекты вызовут срабатывание рычага или поворота ключа. Он не сможет сам обезвредить ловушку, но его описание механизмов должно дать щедрый бонус к броску умения вора. Заклинатель также мгновенно обучается управлять механизмами, но он должен будет сделать проверку Интеллекта, если захочет продолжить свои действия после окончания действия заклинания.

>> Я применяю Find Traps и мы можем уволить вора! Опять же, это попытка расширить область применения заклинания, создавая при этом множество частных случаев (и головную боль для рефери).

5.2 Зеркальное отступление

Длительность: до завершения

Заклинатель берет в руки серебряное зеркальце (стоимостью 10 монет). При успешной атаке по заклинателю зеркальце разбивается, а сам заклинатель пропадает в зеркальное измерение на 1d4 раунда. Также он может самостоятельно разбить зеркальце.

В зеркальном измерении заклинатель не может влиять на материальный мир, но он может наблюдать за ним (как и его могут увидеть) через любые отражающие поверхности, в том числе осколки зеркала. В это время он может свободно действовать. Однако, если он забредет слишком далеко от любых отражающих поверхностей, рефери может потребовать пройти спасбросок, чтобы не затеряться в зеркальном измерении. В конце длительности заклинания, заклинатель возвращается в реальность возле ближайшего зеркала или другой отражающей поверхности.

>> Mirror Image — это один из самых любимых всеми защитных заклинаний. И хоть эта вариация менее полезна для боя, чем то, что по моим воспоминаниям было в AD&D, но творческие персонажи могут использовать Зеркальное отступление для исследования и избегания препятствий.

5.3 Вихрь душ

Расстояние: 10 метров за уровень

Длительность: 1 час

Это заклинание позволяет открыть незримые врата в астральную полость, где странствуют призраки мертвецов. Там же заклинатель может воспринимать астральные потоки от душ живых существ поблизости, даже если их не видно обычным образом (например они невидимы или просто в другой комнате). Сконцентрировавшись на одной душе, заклинатель может:

- Узнать, связана ли эта душа с божественной или какой-то другой сверхъестественной сущностью (как клирики, колдуны или некоторые виды нежити).
- Одолжить душу на 1 минуту за каждый уровень заклинателя, открыв возможность мгновенной передачи сложных мыслей и концептов. Требуется касание, пройденный спасбросок позволяет сопротивиться. Тело цели падает без сознания пока к нему не вернется душа.

>> Как сформулировано у Молдвее и Кука, ESP (Extrasensory Perception) наиболее полезна для определения врагов (если есть достаточно времени) и допроса пленников. Я попытался сохранить эти возможности и добавить к ним новых. К тому же, нужно больше магии душ в D&D! Однажды только Soul harvest из [Wonders & Wickedness](#) привнесла моей игре много веселья.

5.4 Ловушка заклятий

Длительность: 1 минута за уровень

Заклинатель сотворяет мистическую сферу из энергии, что автоматически захватывает заклинание, сотворенное или направленное в сторону непосредственной близости. Ловушка заклятий свободно парит и ее можно

медленно перемещать, пока заклинатель сконцентрирован на ней. По истечению длительности ловушки заклятий, пойманное заклинание сотворится на месте ловушки. Несколько дополнительных деталей:

- Ловушка может лопнуть как пузырь: у нее АС 0 (19) и количество пунктов здоровья, равное уровню заклинателя.
- Заклинатель может попытаться рассеять пойманную магию и таким образом обезвредить ее. Однако существует базовый шанс 1 из 6 что пойманное заклинание случайно высвободится. Прибавьте +1 к этим шансам, если пойманное заклинание уровнем выше заклинателя и еще +1, если заклинатель не знает пойманное заклинание.
- На 3-м уровне заклинатель может поймать свое собственное заклинание, если он сотворит его сразу же после ловушки заклятий.
- На 7-м уровне ловушку заклятий можно держать пустой и перемещать до часа, пока они не захватит заклинание.

>> Заменить Silence 15ft — непростая задача. Мне пришлось выбирать между скрытностью и нейтрализацией заклинателей. Я остановился на последнем эффекте и сделал его более вариативным, хоть и все еще эффективным для убийства злых культистов.

5.5 Грибное представление

Длительность: концентрация (см. ниже)

Заклинатель бросает грибы на землю (до одного гриба на уровень) и каждый вырастает в желаемую форму, вплоть до размеров большого гуманоида. Заклинатель должен сконцентрироваться на заклинании, чтобы оживить свои грибные создания. Если он потеряет концентрацию, то представление рассыплется спустя 1d6 минут.

Только редкие и дорогие грибы* могут точно имитировать существо или объект, но любого гриба достаточно, чтобы существо, похожее на гуманоида или дверь, могло обмануть случайного наблюдателя на расстоянии или при тусклом свете.

* Редкие и дорогие грибы: все в зависимости от обстоятельств и на усмотрение рефери. Если персонажи планируют выдать себя за королеву эльфов, заклинателю, возможно, придется поискать мифический королевский пурпурный молочный колпак, который можно найти только в далеких землях Фейри. Но любой порядочный алхимик продаст дюжину зеленых грибов-дождевиков, достаточно хороших для имитации гоблиноидов, примерно за 8 монет.

>> Это Phantasmal Force с грибным твистом и дополнительными зацепками на дальнейшие приключения

5.6 Дружба с вредителями

Длительность: 10 минут за уровень

Заклинатель обретает возможность общения с одним видом существ, которые повсеместно воспринимаются как вредители (насекомые, паукообразные, некоторые грызуны, птицы, летучие мыши и т. д.). Но сотрудничество не гарантировано: бросьте 1d10 + уровень заклинателя по таблице реакции монстров. По усмотрению рефери, различные подношения (например еды) могут повлиять на бросок.

2d6 Реакция

- 2+ Враждебная, сразу нападают
- 3–5 Недружелюбная, могут напасть
- 6–8 Нейтральная, опасаются
- 9–11 Безразличная, игнорируют
- 12+ Дружелюбная, готовы помочь

>> Я без понятия откуда заклинание Snake Charm попало в OD&D. Библейские отсылки? Какие-то восточные штучки? Кто-то из изначальной команды авторов постоянно водил данжи со змеями? Узнаем ли мы вообще? Джон Питерсон, ты нам нужен!

6.1 Дьявольский шар

Заклинатель зачаровывает шар, сделанный из желчного пузыря лисы и наполненный сушеной крапивой, серой и порошком яшмы, все общей стоимостью в 100 монет. Если метнуть шар, он загорится на d6 раундов, а затем взорвется стихийным огнем. Взрыв, размером с небольшой дом, наносит по d6 урона за уровень заклинателя любому, кто находится в зоне поражения (спасбросок, чтобы уполовинить урон).

Заметьте, что может понадобиться бросок попадания, чтобы метнуть шар точно в цель. Его можно попытаться пнуть подальше, когда он просто горит, но существует накопительный шанс 1 из 6 при каждом касании, что дьявольский шар взорвется преждевременно. И да, между прочим пальба по шару может быть хорошим способом сократить фитиль.

>> Я даже не пытался улучшить Fire Ball, зачем мне это? Это просто более рискованная и чуть более склонная к разным махинациям версия магии для массовой готовки шашлыка, которую мы все знаем и любим.

6.2 Зачаровать изваяние

Длительность: 1 час за уровень (или меньше, см. ниже)

Статуя, фигурка или другое недвижимое трехмерное отображение живого существа обретает жизнь. Оно откликается на команды заклинателя с ограниченным интеллектом, как у собаки. Размер статуи не имеет значения, у него в любом случае число хит дайсов равно уровню заклинателя. У него есть все немагические способности, которые есть у оригинального существа, хотя полет, лазанье и тому подобное могут быть невозможными из-за веса статуи.

Заклинатель может решить перенести одно из своих пяти чувств на статую, таким образом воспринимая, что делает его творение. Это лишает заклинателя этого чувства до конца заклинания. Он может остановить такую сенсорную проекцию, но это освободит статую из-под контроля, которая будет действовать согласно ее форме и интеллекту.

>> Заклинание вдохновлено Growth of Animal и Clairvoyance, менять их поедине было бы скучно. Мне нравится, что вы можете использовать это заклинание и на глиняном голубе для разведки, и для оживления колосса Родоса, во время атаки спартанских орков.

6.3 Латный доспех Гайи

Длительность: 1 час

Заклинатель черпает из Земли ее дары и формирует из них доспех вокруг своего тела. Почва, камень, песок, металл, ветки, корни, мертвая листва... Что угодно, что выросло или сформировалось в земле. Материал необязательно должен быть нетронутым, заклинатель может использовать существующие доспехи или части деревянной мебели. Чем прочнее материал, тем меньше его нужно для заклинания, так доспех Гайи, сделанный из тростника, будет достаточно толстым, чтобы заклинатель выглядел в нем как плетеный великан. Материал исчезает по окончании действия заклинания, оставляя лишь след тончайшей пыли.

Во время боя считается, что заклинатель носит латный доспех и щит. Он также атакует как Воин своего уровня, так как его удары подпитываются яростью природы. Каждая атака заклинателя истощает заклинание, ухудшая его класс брони на единицу. Если его АС таким образом вернулось к исходному значению, заклинание заканчивается.

>> Это заклинание смесь Striking и Tenser's Transformation. Мне всегда казалось, что это недоиспользуемые заклинания.

6.4 Ухватить лей-линии

Руки заклинателя исчезают в квази-измерении магических энергий. В течение действия заклинания он может манипулировать линиями и формами, из которых сплетено активное заклинание. Это опасно, поскольку глаза смертных не могут видеть магические явления без посторонней помощи.

Если в этом месте действительно существует магия, заклинатель может попытаться воздействовать на заклинание, которого он "касается". Этот процесс занимает 1d6 минут. Бросьте кубик по таблице ниже. Тип брошенного кубика зависит от уровня заклинателя:

1-2: d4

3-4: d6

5-6: d8

7+: d10

Если заклинатель может видеть магические энергии, которыми они манипулируют (если они каким-то образом видны, или с помощью заклинания или магического предмета), он бросает кубик дважды и выбирает лучший результат.

2-3. Разрушить. Заклинание заканчивается, но происходит магическая катастрофа.

3-5. Прочувствовать и понять. Можете попытаться еще раз через 1d6 минут, бросив уже d10 по таблице.

6-7. Разрезать лей-линию или две. Магический эффект отменяется на d6 раундов. На 6, бросьте снова d6 на время в минутах. Если еще раз выпала 6, бросьте на часы. Затем так далее на дни, недели, месяцы.

8-9. Рассеивание переменной интенсивности. Заклинатель может регулировать силу, площадь, продолжительность и другие параметры заклинания или полностью его рассеять.

10+. Перенять. Заклинатель перепрограммирует заклинание и управляет им, как если бы он сам его создал изначально.

>> *Это просто моя переделка Dispel Magic*

6.5 Крыльями ангелов

Длительность: 1 час

В ответ на призыв заклинателя когорты невидимых ангелов, джинов, облачных демонов или злых духов ветра приходит, чтобы поднять его над землей.

Им можно приказать нести заклинателя на большой скорости в известное ему место или просто подальше от опасности. Расстояния не имеют значения, поскольку ангелы знают много межпланарных коротких путей. Путешествие всегда занимает час.

Более сложные приказы, такие как “держи меня над битвой, но вне досягаемости гоблинских стрел” или “дай мне поудобнее исследовать этот пещерный комплекс”, нуждаются в тщательном объяснении и заключенной сделке. Не все ангелы могут согласиться выполнить новый приказ, и если заклинатель попытается задобрить их и заключить еще одну сделку, их вкусы и желания могут измениться. Они любят эпические песни и грустные стихи, а также игристое вино, замысловатые кружева и свежую печень некоторых птиц.

Путешествие в труднодоступные места, такие хорошо защищенные крепости или спрятанные демипланы всегда обходится дорого. Ангелы могут потребовать от заклинателя чего-то доступного ему (например, его книгу заклинаний или правую руку) или почти невозможного (радость потерянного короля, жемчужину, выросшую внутри грецкого ореха или какой-то гребаный рунический посох).

>> Это, конечно, Fly, который я также попытался превратить в заклинание транспортировки.

6.6 Пакт о неповреждении

Длительность: 1 день за уровень

С помощью этого заклинания заклинатель фактически подписывает контракт с владыками законов вселенной. Он становится невосприимчив к одному источнику вреда по своему выбору:

- Огонь и холод
- Обычное оружие
- Зловредные заклинания
- Смятие и падения
- Высасывание жизни
- Что-то другое (по соглашению с рефери)

Заклинатель не получает никакого урона от выбранного источника вреда, но все остальное становится для него слегка опаснее. Прибавляйте +1 к каждой кости урона (таким образом 1d10+1 станет 1d10+2, но 6d6 превратится в 6d6+6)

Это заклинание невозможно рассеять до конца его действия.

> Это Protection from Normal Missiles, но с в половину меньшими гарантиями.