

Unearthed Arcana: Заклинания и Татуировки

Этот документ является своеобразным магическим альманахом. В нем представлены новые заклинания, новый тип магических предметов, а также магические татуировки. Многие заклинания созданы с упором на альтернативные стили призыва: призыв духа, способного изменять свою физическую форму исходя из ситуации.

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Заклинания

Новые заклинания добавлены в список соответствующего класса.

Заклинания Барда

3 круг

Призыв фейского духа (воплощение)

Заклинания Волшебника

1 круг

Поток кислоты (эвокация)

3 круг

Духовная пелена (некромантия)

Призыв неживого духа (некромантия)

Призыв теневого духа (воплощение)

Призыв фейского духа (воплощение)

4 круг

Призыв аберрантного духа (воплощение)

Призыв стихийного духа (воплощение)

6 круг

Потусторонняя форма (превращение)

Призыв дьявольского духа (воплощение)

Заклинания Друида

2 круг

Призыв звериного духа (воплощение)

3 круг

Призыв фейского духа (воплощение)

4 круг

Призыв стихийного духа (воплощение)

Заклинания Жреца

3 круг

Духовная пелена (некромантия)

5 круг

Призыв небесного духа (воплощение)

6 круг

Потусторонняя форма (превращение)

Заклинания Колдуна

3 круг

Духовная пелена (некромантия)

Призыв неживого духа (некромантия)

Призыв теневого духа (воплощение)

Призыв фейского духа (воплощение)

4 круг

Призыв аберрантного духа (воплощение)

6 круг

Потусторонняя форма (превращение)

Призыв дьявольского духа (воплощение)

Заклинания Паладина

3 круг

Духовная пелена (некромантия)

5 круг

Призыв небесного духа (воплощение)

Заклинания Следопыта

2 круг

Призыв звериного духа (воплощение)

Заклинания Чародея

1 круг

Поток кислоты (эвокация)

3 круг

Призыв теневого духа (воплощение)

Призыв фейского духа (воплощение)

4 круг

Призыв аберрантного духа (воплощение)

Призыв стихийного духа (воплощение)

6 круг

Потусторонняя форма (превращение)

Описание заклинаний

Описание заклинаний представлено в алфавитном порядке.

Духовная пелена

3 круг, некромантия

Время сотворения: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Ж, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы призываете духов умерших, которые летают вокруг вас в течение действия заклинания. Духи неосязаемы и неуязвимы, а также являются добрыми или злыми (на ваш выбор).

Пока заклинание не закончилось, любая совершенная вами атака наносит дополнительно 1d8 урона, когда вы попадаете по цели в пределах 10 футов от вас. Этот урон считается лучистым, если духи добрые, или некротическим, если злые. Любое существо, получающее этот урон, не может восстанавливать пункты здоровья до начала вашего следующего хода.

Дополнительное любое существо на ваш выбор, которое вы можете видеть и которое начинает свой ход в пределах 10 футов от вас,

получает снижение скорости на 10 футов до начала вашего следующего хода.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, дополнительный урон увеличивается на 1d8 за каждую ячейку заклинаний выше 3 круга.

Поток кислоты

1 круг, эвокация

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовая линия)

Компоненты: Ж, С, Р (кусочек гнилой пищи)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Поток кислоты исходит из вас по линии на расстояние 30 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо в этой линии должно пройти Испытание по Ловкости или будет покрыто кислотой на время действия заклинания или до тех пор, пока существо не использует действие, чтобы смыть с себя или с другого существа кислоту. Существо, покрытое кислотой, получит 3d4 урона кислотой в начале каждого своего хода.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, дополнительный урон увеличивается на 1d4 за каждую ячейку заклинаний выше 1 круга.

Потусторонняя форма

6 круг, превращение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Ж, С, Р (объект с выгравированным символом Внешних Планов стоимостью от 500 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Произнося слова заклинания, вы вытягиваете магию Нижних или Верхних Планов (на ваш выбор), чтобы изменить себя. На время действия заклинания вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону огнем и ядом (Нижние Планы) или к лучистому и некротическому урону (Верхние Планы);
- Вы получаете иммунитет к состоянию отравления (Нижние Планы) или оборожения (Верхние Планы);

- Призрачные крылья появляются за вашей спиной, даруя скорость полета в 40 футов;
- Ваш Класс Брони увеличивается на 2;
- Все ваши атаки оружием считаются магическими. Когда вы совершаете атаку оружием, вы можете использовать свой бонус атаки заклинанием вместо Силы или Ловкости для бросков атаки и урона;
- Вы можете атаковать дважды вместо одного раза, когда вы совершаете действие Атака в свой ход. Вы игнорируете это преимущество, если у вас есть подобная особенность (к примеру, Дополнительная атака), дающая вам дополнительную атаку.

Призыв aberrантного духа

4 круг, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (маринованное щупальце и глазное яблоко в хрустальном флаконе стоимостью от 400 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы вызываете духов с Дальнего Предела или иного внеземного царства безумства. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Aberrантного Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите Подобие Бехолдера, Слаади или Порождение Звезд. Существо будет физически отражать ваш выбор, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Aberrантный дух

Средняя aberrация, нейтрально злая

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости aberrации + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 30 фт., полет 30 фт. (только у Подобия Бехолдера, парение)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону психический

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Глубинный, понимает язык, на котором вы говорите

Регенерация (только у Слаади). Aberrация восстанавливает 10 пунктов здоровья в начале каждого своего хода, если у нее есть хотя бы 1 пункт здоровья.

Шепчущая аура (только у Порождения Звезд). В начале каждого хода aberrации каждое существо в пределах 5 футов от нее должно преуспеть в Испытании по Мудрости против Сложности ваших заклинаний или получит 3d6 психического урона, если aberrация дееспособна.

Действия

Мультиатака. Aberrация совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Лучи из глаз (только у Подобия Бехолдера). Атака заклинанием дальнего боя. +3 + уровень заклинания на попадание, дальность 30 фт., одна цель. *Попадание:* 1d8 + 3 + уровень заклинания психического урона.

Когти (только у Слаади). Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d10 + 3 + уровень заклинания рубящего урона. Если цель существо, оно не может восстанавливать пункты здоровья до начала следующего хода aberrации.

Психический удар (только у Порождения Звезд). Атака заклинанием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d6 + 3 + уровень заклинания психического урона.

Призыв дьявольского духа

6 круг, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (кровь гуманоида в рубиновом флаконе стоимостью от 600 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дьявольского духа с Нижних Планов. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Дьявольского Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите Демона, Дьявола или Юголота. Существо будет физически отражать ваш выбор, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Дьявольский дух

*Большое исчадие, хаотично злое (только Демон),
Законопослушное злое (только Дьявол),
нейтрально злое (только Юголот)*

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости исчадия + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 40 фт., карабканье 40фт. (только у Демонов), полет 60 фт. (только у Дьяволов)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Сопротивление к урону ядом

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная
Внимательность 10

Языки Демонический, Дьявольский,
телепатия 60 фт.

Магическое сопротивление. Исчадие имеет преимущество на прохождение Испытания против заклинаний и других магических эффектов.

Муки смерти (только у Демонов). Когда пункты здоровья исчадия падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания, исчадие взрывается. Каждое существо в пределах 10 футов от него должно пройти Испытание по Ловкости против Сложности ваших заклинаний. Существо получает 2d10 + уровень заклинания урона огнем при провале Испытания и половину урона при успехе.

Зрение дьявола (только у Дьяволов).

Магическая темнота не ограничивает ночное зрение исчадия.

Действия

Мультиатака. Исчадие совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Укус (только у Демона). Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d12 + 3 + уровень заклинания некротического урона.

Когти (только у Юголота). Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d8 + 3 + уровень заклинания рубящего урона. Сразу же после того, как атака попала или промахнулась, исчадие может магически телепортироваться до 30 футов в незанятое пространство, которое оно может видеть.

Бросок пламени (только у Дьяволов). Атака заклинанием в дальнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, дальность 150 фт., одна цель. *Попадание:* 2d6 + 3 + уровень заклинания огненного урона. Если цель — воспламеняющийся объект, который никто не несет на себе или не держит, то цель загорается.

Призыв звериного духа

2 круг, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (перо, клочек меха и рыбий хвост внутри позолоченного желудка стоимостью от 200 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете звериного духа. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Звериного Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите среду обитания: Воздух, Земля или Вода. Существо будет физически отражать ваш выбор, близкий к выбранной вами среде обитания, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Звериный дух

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости зверя + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 30 фт., карабканье 30 фт. (только у Земли), полет 60 фт. (только у Воздуха), плавание 30 фт. (только у Воды).

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Понимает язык, на котором вы говорите

Амфибия (только у Воды). Зверь может дышать как воздухом, так и водой.

Пролет (только у Воздуха). Зверь не провоцирует внеочередную атаку, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Тактика стаи (только у Земли и Воды). У зверя преимущество по броскам атаки по существу, если хоть один союзник зверя находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

Действия

Мультиатака. Зверь совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Растерзать. Атака оружием в ближнем бою. +4 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d8 + 4 + уровень заклинания колющий урона.

Призыв небесного духа

5 круг, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (золотая реликвия стоимостью от 500 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете небесного духа из Верхних Планов. Дух физически появляется в незанятом пространстве в виде ангельской формы, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Небесного Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите Мстителя или Защитника. Ваш

выбор определяет атаки существа в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Небесный дух

Большой небожитель, нейтрально добрый

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости небожителя + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Сопротивление к урону лучистый

Иммунитет к состоянию обворочен, испуган

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Небесный, понимает язык, на котором вы говорите

Действия

Мультиатака. Небожитель совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Лучистый лук (только у Мстителя). Атака оружием в дальнем бою. +2 + уровень заклинания на попадание, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* 2d6 + 2 + уровень заклинания лучистого урона.

Лучистая булава (только у Защитника).

Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d10 + 3 + уровень заклинания лучистого урона, а также небожитель может выбрать себя или другое существо, которое оно может видеть, в пределах 10 фт от цели. Выбранное существо получает количество временных пунктов здоровья, равное нанесенному урону, предполагая, что у существа еще нет временных пунктов здоровья.

Исцеляющее прикосновение (1/ День).

Небожитель прикасается к существу. Цель магическим образом восстанавливает 2d8 + уровень заклинания пунктов здоровья.

Призыв неживого духа

3 круг, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (позолоченный череп гуманоида стоимостью от 300 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете не знающего отдыха духа их могилы. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Неживого Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите форму духа: Призрачная, Гнилая или Скелетная. Существо будет физически отражать ваш выбор, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Неживой дух

Средняя нежить, нейтрально злая

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости нежити + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 30 фт., полет 30 фт. (только у Призрачной формы; парение)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Иммунитет к урону некротический, яд

Иммунитет к состояниям утомление, испуг, паралич, отравлен

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, понимает язык, на котором вы говорите

Бестелесное передвижение (только у Призрачной формы). Нежить может стать бестелесной, когда передвигается сквозь объекты и других существ, считая их труднопроходимой местностью. Если она заканчивает ход внутри объекта, она выталкивается из объекта в любое ближайшее незанятое пространство и получает 1d10 урона силой за каждые 5 футов передвижения.

Гнойная аура (только у Гнилой формы).

Любое существо кроме вас, которое начинает свой ход в радиусе 5 футов от нежити, должно пройти Испытание по Выносливости против Сложности ваших заклинаний или получит состояние отравлен до начала своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Нежить совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Смертельное касание (только у Призрачной формы). Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d8 + 3 + уровень заклинания некротического урона. Также существо должно пройти Испытание по Мудрости против Сложности ваших

заклинаний или получит состояние напугано вашей нежитью до конца следующего хода цели.

Могильный выстрел (только у Скелетной формы). Атака заклинанием в дальнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, дальность 150 фт., одна цель. *Попадание:* 2d8 + 3 + уровень заклинания некротического урона.

Гниющие когти (только у Гнилой формы).

Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d6 + 3 + уровень заклинания некротического урона. Если цель отравлена, оно должно преуспеть в Испытании по Выносливости против Сложности ваших заклинаний или будет парализовано до конца ее следующего хода.

Призыв стихийного духа

4 круг, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (воздух, галька, пепел и вода стоимостью от 400 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете духа со Стихийного Плана. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Стихийного Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите элемент: Вода, Воздух, Земля или Огонь. Существо будет физически отражать ваш выбор, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Стихийный дух

Средний элементаль, нейтральный

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости элементаля + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 40 фт., полет 40 фт. (только у Воздуха; парение), копание 40 фт. (только у Земли), плавание 40 фт. (только у Воды)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-4)	10 (+0)	16 (+3)

Соппротивление к урону молнией и громом (только Воздух); колющий и рубящий (только Земля); кислота (только Вода)

Иммунитет к урону яд; огонь (только Огонь)

Иммунитет к состояниям утомление, окаменение, паралич, отравлен, выход из строя

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Первозданный, понимает язык, на котором вы говорите

Аморфная форма (только у Воздуха, Воды и Огня). Элементаль может передвигаться сквозь пространство толщиной в 1 дюйм.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Сокрушение. Атака оружием в ближнем бою. +4 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d10 + 4 + уровень заклинания дробящего (если Вода, Воздух или Земля) или огненного (если Огонь) урона.

Призыв теневого духа

3 круг, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (слезы внутри кристального флакона стоимостью от 300 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете теневого духа из Царства Теней. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Теневого Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите эмоцию: Ярость, Отчаяние или Страх. Существо будет физически отражать ваш выбор, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Теневой дух

Средний монстр, нейтрально злой

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости монстра + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	16 (+3)

Соппротивление к урону некротический

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства ночное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, понимает язык, на котором вы говорите

Кровожадная ярость (только у Ярости). Дух имеет преимущество на броски атаки против испуганных целей.

Теневая скрытность (только у Страха). Находясь в приглушенном свете или в темноте, дух может использовать действие Засада бонусным действием.

Действия

Мультиатака. Монстр совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Леденящий взмах. Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2d8 + 3 + уровень заклинания урона холодом.

Ужасающий крик (1/День). Дух кричит. Каждое существо в пределах 30 футов от него должно преуспеть в Испытании Мудрости против Сложности ваших заклинаний или будет напугано духом на 1 минуту. Испуганное существо может повторить прохождение Испытание в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта при успехе.

Призыв фейского духа

3 круг, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Ж, С, Р (позолоченный цветок стоимостью от 300 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете духа Королевства Фей. Дух физически появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик Фейского Духа ниже. Когда вы применяете это заклинание, выберите настроение: Обманчивое, Неистовое или Довольное. Существо будет физически отражать ваш выбор, а также некоторые элементы изменятся в блоке характеристик. Существо исчезает, когда его пункты здоровья падают до 0 или когда заканчивается действие заклинания.

Существо считается дружелюбным для вас и ваших союзников на время действия заклинания. В бою существо имеет ваш показатель инициативы, однако оно ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, то существо просто защищает себя, но не выполняет никаких действий.

На высоких уровнях. Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, существо считается уровнем выше, который соответствует затраченной ячейке заклинаний.

Фейский дух

Маленькая фея, хаотично добрая

Класс брони 11 + уровень заклинания (естественная броня)

Пункты здоровья равны модификатору Выносливости феи + ваш бонус атаки заклинанием + десятикратное значение уровня заклинания

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Иммунитет к состояниям обморожение

Чувства ночное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Сильван, понимает язык, на котором вы говорите

Походка фей. В качестве бонусного действия фея может магически телепортироваться в незанятое пространство, которое она может видеть, на расстоянии до 30 футов.

Теневой шаг (только у Обманчивой формы).

Сразу же после того, как была использована особенность Походка фей, фея может наполнить магической темнотой 5-футовый куб в пределах 5 футов от феи, который останется активным до конца следующего хода феи.

Восторженный шаг (только у Довольной формы). Сразу же после того, как была использована особенность Походка фей, фея может выбрать существо, которое она может видеть, в пределах 10 футов и вынудить его преуспеть в прохождении Испытания по

Мудрости против Сложности ваших заклинаний. В случае провала цель считается замороженной на 1 минуту. Заморозка заканчивается, если фея или любой союзник феи нанесет урон по цели.

Пылкий шаг (только у Неистовой формы).

Сразу же после того, как была использована особенность Походка фей, фея получает

преимущество на совершение следующей атаки, которую она совершит до конца хода.

Действия

Мультиатака. Фея совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округление вниз).

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою. +3 + уровень заклинания на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1d6 + 3 + уровень заклинания колющего урона и 1d6 урона силой.

Магические татуировки

Являясь смесью магического и художественного ремесел, а также при помощи чернил, магические татуировки наполняют своих носителей удивительными эффектами и способностями. Изначально магические татуировки связаны с магическими иглоками, которые переносят свою магию на существо. Дизайн магических татуировок очень разнится по внешнему виду и зависит от того, кто именно ее нанес, однако все они разделяют общие черты, в которых сокрыт эффект татуировки.

Пока татуировка нанесена на тело существа, любой урон или ранение никак не влияет на функции татуировки, даже если татуировка была испорчена.

Чем более редкая татуировка, тем больше места она занимает на теле. Таблица «Зона покрытия магических татуировок» показывает, какую площадь покрывает татуировка в зависимости от ее редкости.

Зона покрытия магических татуировок

Редкость тату	Зона покрытия
Обычная	До 6 дюймов
Необычная	Половина конечности или скальп
Редкая	Одна конечность
Очень редкая	Две конечности, грудь или верхняя часть спины
Легендарная	Две конечности и тело

Опционально: Модификации тела

Подобные предметы не должны ограничиваться только татуировками. Они также могут быть представлены в качестве модификаций тела, к примеру, клеймом, шрамами, родимыми пятнами, узорами из чешуи или любыми другими косметическими украшениями или изменениями кожи. Вместо того, чтобы привязывать магический эффект к иглоке, вы можете использовать клеймо или зачарованные чешуйки дракона.

Описание татуировок

Магические татуировки представлены в алфавитном порядке. Они используются по тем же правилам, что и магические предметы. Правила описаны в Руководстве Мастера.

Татуировка жизненного цикла

Чудесный предмет (татуировка), редкий (требуется настройка)

Эта татуировка состоит из символов жизни и перерождения. Пока эта татуировка находится на вашей коже, вы получаете сопротивление некротическому урону.

Страж смерти. Когда ваши пункты здоровья должны опуститься до 0, вместо этого они опускаются до 1. Используя эту способность, вы больше не сможете применить ее повторно до следующего рассвета.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иглоку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иглока превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иглока появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка защиты

Чудесный предмет (татуировка), различная редкость (требуется настройка)

Эта татуировка создает защитные образы и использует чернила, которые напоминают жидкий металл. Когда вы не носите броню, татуировка дарует вам Класс Брони в зависимости от редкости татуировки, как и показано ниже. Вы можете использовать щит и все равно получить эти бонусы.

Редкость	Класс Брони
Необычный	12 + ваш модификатор Ловкости
Редкий	15 + ваш модификатор Ловкости (максимум 2)
Очень редкий	18

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Подсказка по правилам: КБ не складывается

Когда игра дает вам больше одного способа расчета Класса Брони, вы можете использовать только один из них. Выбор делаете вы сами.

Татуировка клейма Царства Теней

Чудесный предмет (татуировка), очень редкий (требуется настройка)

Эта татуировка абстрактная и темного цвета. Пока она находится на вашей коже, вы получаете преимущество на проверки Скрытности (Ловкость).

Теневая защита. Когда вы получаете урон, вы можете использовать реакцию, чтобы стать подобием тени и на время стать иллюзорным, уменьшив получаемый урон вдвое.

Используя реакцию таким образом, вы больше не сможете применить эту особенность до следующего рассвета.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка кровавой ярости

Чудесный предмет (татуировка), легендарный (требуется настройка)

Эта татуировка пробуждает в вас ярость во всех цветах и формах. Пока эта татуировка находится на вашей коже, вы получаете следующие преимущества:

- Ваши атаки становятся критически при выпадении 19 и 20 на кости d20;
- Когда вы наносите критический удар, цель получает дополнительно 4d6 некротического урона. Вы также получаете количество временных пунктов здоровья, равное нанесенному некротическому урону.
- Когда существо, которое вы можете видеть, наносит по вам урон, вы можете потратить реакцию и совершить атаку ближнего боя против этого существа, получая преимущество на эту атаку.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических

татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Подсказка по правилам: Временные пункты здоровья не складываются

Если у вас уже есть временные пункты здоровья и вы получаете еще, вы не складываете их вместе, если только правило не говорит обратное. Вместо этого вы решаете, какие временные пункты здоровья оставить на персонаже. Больше информации о временных пунктах здоровья вы найдете в 9 главе Книги Игрока.

Татуировка маскарада

Чудесный предмет (татуировка), обычный (требуется настройка)

Эта татуировка появляется на вашем теле в любом виде, в котором пожелаете. Бонусным действием вы можете изменить цвет или узор, а также передвинуть ее в любое место на своем теле. Вне зависимости от формы будет очевидно, что это татуировка. Она может быть разных размеров, начиная от монеты и заканчивая произведением искусства, которое полностью скрывает ваше тело.

Изменение облика. Действием вы можете применить заклинание *Изменение облика*. Используя это заклинание с этой татуировки, вы больше не сможете повторно применить его до следующего рассвета.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка нанесенного заклинания

Чудесный предмет (татуировка), различная редкость

Татуировка содержит в себе одно заклинание вплоть до 5 круга, которое было нанесено на ваше тело при помощи иглы. Чтобы использовать эту татуировку, вы должны держать иголку рядом с тем местом, где должна быть татуировка, а затем вам нужно произнести магическое слово. Иголка превращается в чернила, которые и становятся татуировкой на вашем теле. Как только татуировка оказывается на вашей коже, вы можете использовать заклинание без затрат материальных компонентов. Татуировка светится во время применения заклинания и пока оно действует. Как только действие заклинания заканчивается, татуировка исчезает с вашей кожи.

Уровень заклинания татуировки определяет Испытание для заклинания, бонус атаки, модификатор характеристики заклинаний, а также редкость татуировки, как и показано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Модификатор характеристики заклинаний	Испытание	Бонус атаки
Заговор	Обычный	+3	13	+5
1	Обычный	+3	13	+5
2	Необычный	+3	13	+5
3	Необычный	+4	15	+7
4	Редкий	+4	15	+7
5	Редкий	+5	17	+9

Татуировка поглощения

Чудесный предмет (татуировка), очень редкая (требуется настройка)

Дизайн этой татуировки выделяет один цвет над другими. Пока татуировка находится на вашей коже, вы получаете сопротивление к типу урона, связанному с выбранным цветом, как показано в таблице ниже. Мастер выбирает цвет сам или определяет его случайным образом.

d10	Тип урона	Цвет
1	Кислота	Зеленый
2	Холод	Синий
3	Огонь	Красный
4	Сила	Белый
5	Молния	Желтый
6	Некротический	Черный
7	Яд	Фиолетовый
8	Психический	Серебряный
9	Лучистый	Золотой
10	Гром	Оранжевый

Поглощение урона. Когда вы получаете урон выбранного типа, вы можете использовать реакцию и получить иммунитет против этой порции урона. Вы также восстанавливаете пункты здоровья, равные половине урона, который вы могли получить. Используя эту реакцию таким образом, вы больше не сможете применить способность повторно до следующего рассвета.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка потустороннего КОГТЯ

Чудесный предмет (татуировка), необычный (требуется настройка)

Эта татуировка выглядит как некие формы, похожие на когти и другие зубчатые предметы. Пока эта татуировка находится на вашем теле, ваши безоружные атаки считаются магическими с целью преодоления иммунитетов и сопротивлений для

немагических атак. Вы также получаете бонус +1 к броскам атаки и урону для безоружных атак.

Потусторонняя кувалда. В качестве бонусного действия вы можете усилить свою татуировку на 1 минуту. На это время каждое ваше оружие ближнего боя может достать до цели на расстоянии до 30 футов — тонкие струйки чернил устремляются к вашей цели из вашего оружия или безоружных атак к вашей цели. Дополнительно ваши атаки ближнего боя наносят 1d6 урона силой при попадании. Используя бонусное действие таким образом, вы больше не сможете применить способность повторно до следующего рассвета.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка призрачного шага

Чудесный предмет (татуировка), редкий (требуется настройка)

Эта татуировка двигается по телу, а ее часть всегда словно замутненная. У этой татуировки есть 3 заряда. Заряды восстанавливаются каждый день на рассвете.

Пока татуировка находится на вашем теле, вы можете бонусным действием потратить один заряд татуировки и стать бестелесным до конца вашего следующего хода. На это время вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону;
- Вас нельзя взять в захват или опутать;

- Вы можете двигаться через существ и плотные объекты так, словно это труднопроходимая местность. Если вы заканчиваете ход внутри плотного объекта, вы получаете 1d10 урона силой. Если эффект заканчивается в тот момент, когда вы находитесь внутри плотного объекта, вас выталкивают на ближайшее свободное незанятое пространство, а также вы получаете 1d10 урона силой за каждые 5 футов передвижения.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка просветителя

Чудесный предмет (татуировка), обычный (требуется настройка)

Эта татуировка выглядит как красивая каллиграфия, изображения различных вещей и подобного. Пока эта татуировка находится на вашем теле, вы можете писать при помощи кончика пальца так, словно это была бы ручка с бесконечными чернилами.

В качестве действия вы можете прикоснуться к написанному тексту, размером не превышающим одну страницу, и произнести имя существа. Написанное становится невидимым для всех, кроме вас и названного существа на 24 часа. Любой из вас может снять эффект невидимости прикосновением к письму (действий не требуется). Используя действие таким образом, вы больше не сможете повторно использовать способность до следующего рассвета.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который

нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

Татуировка цепкой хватки

Чудесный предмет (татуировка), необычный (требуется настройка)

Эта татуировка обладает длинным пересекающимся дизайном. Пока она находится на вашей коже, вы можете действием сделать так, чтобы из татуировки вырвались тонкие нити. Они могут достать до существа, которое вы можете видеть в пределах 15 футов. Существо должно преуспеть в Испытании по Силе со Сложностью 14 или получит 3d6 урона силой, а также будет считаться схваченным вами. В качестве действия существо может попытаться выйти из захвата, успешно совершив проверку по Атлетике (Сила) или Акробатике (Ловкость) со Сложностью 14. Захват также заканчивается, если вы остановите эффект (не требуется действий), существо выйдет за пределы 15 футов от вас или если вы используете татуировку на другое существо.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны поднести иголку к участку кожи, на который нужно нанести татуировку, и надавливать ею на кожу во время всего процесса настройки. Когда настройка завершается, иголка превращается в чернила, которые становятся татуировкой, а затем татуировка появляется на теле. Если у вас есть несколько магических татуировок, они считаются одним магическим предметом по отношению к общему количеству магических предметов, на которые вы можете настроиться.

Если ваша настройка на татуировку прекращается, она исчезает, а иголка появляется в незанятом пространстве рядом с вами.

[Перевод: Dungeons & Dragons для всех.](#)